

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan masa yang tepat dalam membekali dan menggali pemikiran-pemikiran yang kreatif serta sebagai dasar cara berfikir anak untuk mengembangkan potensi kreativitas yang memilikinya. Pada masa sekarang atau masa dulu Pendidikan anak usia dini sangat di butuhkan, karena masa-masa suatu periode pendidikan yang sangat berharga dalam menentukan masa depan dan untuk menentukan perkembangan anak sebab pendidikan yang di mulai pada sejak usia dini ini akan selalu memberikan bekas yang baik apabila pada masa tersebut akan di lalui dengan situasi yang sangat baik dan menyenangkan. Pada masa-masa ini sering di sebut yaitu sebagai *golden age* bisa di sebut juga masa keemasan anak, di mana anak usia dini berada pada masa perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek.

Undang-undang no 20 Tahun 2023 di sebutkan tentang bagaimana sistem Pendidikan Nasional. Anak usia dini memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu yang baik dan beradaptasi terhadap segala permasalahan yang di alami. Anak usia dini harus di kenalkan dengan lingkungan sekitar agar paham serta dapat mengambil manfaat. Perkembangan pada masa kecil yaitu sangat di butuhkan sentuhan pendidikan dalam bentuk bermain sehingga pendidik di tuntut harus bisa menyajikan pembelajaran yang inovatif, dan kreatif, serta peka terhadap situasi lingkungan sekolah. Kreativitas guru

sangatlah di butuhkan dalam pembuatan media pembelajaran dari bahan-bahan bekas maupun bahan yang ada di lingkungan sekolah. Apalagi hidup di desa yang kaya ladang dan sawah orang-orang di desa juga sudah banyak yang mempunyai profesi seperti petani, pedagang dan tukang kayu. Bahan-bahan tersebut bisa juga di dapat dari masyarakat sekitar seperti dari pedagang, tukang kayu serta perkebunan tumbuh-tumbuhan seperti yang di sampaikan oleh (Lian Anggita Dewanti 2014).

Anak selalu ingin mengetahui banyak hal dari lingkungan sekitarnya begitu pula keinginan orang tua dan pemerintah agar anak mendapatkan pendidikan yang terbaik sejak usia dini agar dapat berkembang seluruh aspek perkembangannya secara optimal yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, serta aspek seni. Anak di harapkan dapat memperoleh sebanyak mungkin stimulasi pengetahuan serta ketrampilan.

Pendidikan anak usia dini pada prakteknya bukan hanya mengembangkan kreatif melalui menggambar dan mewarnai namun dengan media di sekitar lingkungan bisa mengembangkan kreatifitas yang di namakan media *loose part*. Kreatifitas tidak hanya berpusat pada warna mewarnai namun di harapkan dapat mengembangkan serta memperoleh kecakapan atau ketrampilan hidup, yang mana tidak hanya mencakup ketrampilan motorik semata, namun juga untuk meliputi memotivasi ketrampilan menangani berbagai persoalan kehidupan. Hal-hal tersebut kadang terabaikan dan akhirnya tidak berkembang. Untuk mengembangkan

berbagai cakupan kreatifitas di butuhkan media dan strategi yang berbeda di luar menggambar serta mewarnai. Lingkungan bermain sebenarnya banyak di dapat material - material untuk kegiatan bermain untuk menstimulasi aspek perkembangan anak.

Di beberapa daerah-daerah kecil seperti di daerah glempang pendidikan masih belum menemukan metode alat yang tepat untuk mengembangkan kreatifitas anak. Di duga pendidikan selama ini tidak cukup memberikan ruang untuk siswa menjadi kreatif. Sebagaimana yang di paparkan oleh (Yamamoto dalam Diana Vidya Fakhriyani 2016) bahwa sangat penting untuk mengembangkan kreativitas karena prestasi akademik dapat meningkatkan seiring perkembangannya kreatifitas. Maka penggunaan *loose part* di gunakan untuk anak bermain dan dapat di gunakan untuk menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain.

Berdasarkan permasalahan yang telah di jabarkan sesuai keterangan maka perlu perubahan serta membuat ide bagaimana cara mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir logis untuk anak usia dini. Salah satunya dengan pemilahan benda serta cara bagaimana anak supaya menyenangkan dengan memperkenalkan media *loose part*. Seperti para ahli nyatakan (soengeng santoso, 2006). bahan medi *loose part* dapat menarik imajinasi anak ketika belajar. Namun pengembangan media *loose part* harus ada pendampingan karena strategi tertentu agar bisa di gunakan sebagai media pembelajaran berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Pendidik perlu melakukan pengarahan agar dapat membuat imajinasi anak menjadi sebuah karya yang baik, agar permainan berproses menghasilkan pengalaman bermain yang bermakna pada anak.

Kreativitas pada seorang anak terkait dengan kemampuannya untuk bertindak dan berpikir secara kreatif. Anak yang kreatif akan mampu melakukan sesuatu tanpa di suruh oleh orang dewasa, memiliki inisiatif dan senang melakukan percobaan. Pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir logis pada anak dapat dilakukan dengan memberikan permainan atau kegiatan yang penuh imajinasi dan menyenangkan salah satu kegiatan yang menyenangkan dan di inginkan anak adalah bermain. Memberikan berbagai permainan yang bervariasi pada anak merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir logis pada anak.

Dengan permainan anak menjadi sehat. Permainan edukatif tidak harus yang mahal, lebih baik memanfaatkan benda, alat dan sesuatu yang ada di lingkungan kita. Kreativitas dalam diri anak tidak akan berkembang jika tidak di pupuk dan dikembangkan oleh pengaruh dari luar. Guru di tuntut untuk kreatif apalagi guru untuk anak usia dini. salah satu yang dapat di tempuh untuk mengembangkan kreativitas terutama pada anak usia dini adalah dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertindak kreatif dengan melakukan experiment dan eksplorasi. Jika orang tua dapat memberikan stimulasi yang tepat dan dapat memotivasi anaknya untuk belajar dengan penuh kreatif maka anaknya akan tumbuh menjadi anak yang kreatif serta imajinatif. sebab anak yang kreatif akan lebih mudah mempelajari sesuatu di mana dia berada serta dapat menempatkan diri dengan penuh percaya diri.

Kondisi pembelajaran yang terbatas dan seringkali mengandalkan buku gambar membuat anak kurang mendapat stimulasi dalam pengembangan kreativitasnya. Kreativitas adalah hal yang sangat penting untuk di stimulasi

secara intensif di masa *golden age* moment, sementara dengan buku gambar serta mewarnai yang lebih banyak memberikan contoh secara yang kurang menarik akan bertolak belakang dengan prinsip kreativitas yang memberikan kebebasan anak berimajinasi dan berdaya cipta serta berkarya. Sementara itu, upaya sebagian lembaga guru yang berinisiatif untuk melakukan bagaimana caranya agar anak bermain yang menyenangkan, yaitu perlu adanya permainan yang mendukung agar anak tidak malas dan tidak bosan, maka media *loose part* adalah sasaran yang tepat sebagai pendukung pembelajaran kreatif (Hasnida 2014).

Peneliti pun tertarik dengan apa yang telah di sajikan, maka peneliti berpikir keras bagaimana cara agar bisa melakukan penelitian tentang bagaimana cara meningkatkan kemampuan Perkembangan melalui media *loose part* di KB Aisyiyah Kasih Ibu Desa Glempang Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas. Di desa inilah yang sejuk asri memiliki mata air yang bersih, dengan bukit-bukit yang indah serta pemandangan sawah yang hijau menyejukan hati dan menjernihkan pikiran, sehingga peneliti mudah mengambil manfaat untuk mengajak anak-anak untuk berimajinasi yang penuh kreatif

B. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang yang di ambil peneliti, penelitian ini mengambil kesempatan untuk penerapan upaya meningkatkan kreatifitas anak melalui media *loose part* di KB Aisyiyah Kasih Ibu Desa Glempang Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas.

1. Perkembangan kreativitas pada anak usia dini yang kurang maksimal sehingga anak-anak menjadi malas belajar.
2. Menggambar serta mewarnai itulah yang di jadikan Media yang di gunakan untuk mengembangkan kreativitas selama ini.
3. Membaca, menulis dan berhitung itu yang di jadikan akademik.kegiatan pembelajaran anak usia dini yang tidak berfokus pada aspek perkembangan karena minimnya pemikiran kreatif .
4. Peran media *loose part* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini bisa di jadikan acuan sampai kedepannya nanti serta mengurangi sampah di sekitar lingkungan..
5. Penggunaan strategi yang belum maksimal. *loose part* sebagai Strategi apa yang di gunakan. untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan media *loose part*, karena yang sebenarnya mudah di dapat di lingkungan sekitar.

C. Rumusan masalah

Rumusan masalah ini, akan merujuk pada identitas masalah agar bisa di perbaiki, seperti apa yang di jabarkan telah di paparkan oleh peneliti, maka peneliti merumuskan masalah-masalah ini seperti sebagai berikut:

1. Peneliti membahas bagaimana peran media *loose part* dalam mengembangkan kreativitas yang baik di KB Aisyiyah Kasih Ibu Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas.
2. Strategi apakah yang menarik yang akan di gunakan untuk mengembangkan kreativitasnya pada anak usia dini dengan menggunakan media *loose part* di KB Aisyiyah Kasih Ibu Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas..

D. Tujuan peneliti

Tujuan apakah dalam penelitian ini yang ingin di capai oleh peneliti apakah cara penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak di KB Aisyiyah Kasih Ibu Desa Glempang Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas memiliki tujuan-tujuan yang menarik untuk mengetahui perkembangannya sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis yang bagaimana cara perkembangan media *loose part* di KB Aisyiyah Kasih Ibu Kecamatan Pekuncen.
2. Untuk menganalisis yang baik maka di butuhkan strategi apa yang akan di gunakan untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini tentunya dengan menggunakan media *loose part* di KB Aisyiyah Kasih Ibu Kecamatan Pekuncen.

E. Manfaat penelitian

Manfaat teoritis

- a. Bagi peneliti lain

Mendapatkan teori yang di bilang baru tentang bagaimana cara meningkatkan kreativitas yaitu menggunakan media *loose part* sehingga dapat di jadikan acuan untuk di pelajari dan di maknai penelitian selanjutnya yang akan di kembangkan nantinya..

- b. Bagi pengambil kebijaksanaan

Memberikan landasan yan baik serta argument yang kompeten dalam pengambilan kebijakan guna meningkatkan kreativitas agar mutu pendidikan,yang semakin berkembang dengan baik khususnya

meningkatkan kreatifitas anak melalui media loose dengan penuh semangat serta imajinatif.

Manfaat praktis

a. Bagi siswa

1. Sungguh menakjubkan siswa mampu berfikir kreatif dan berimajinasitif bagaimana carasiswa membuat mainan dari media lose part setelah di latih oleh peneliti.
2. Dapat meningkatkan perkembangan kreatifitas yang luar biasa melalui media *loose part* sangat tepat untuk anak-anak.

c. Bagi Guru

1. Memberikan motivasi yang baik serta berguna dalam meningkatkan perkembangan kreatifitas melalui media *loose part* yang mudah di cari serta mudah di olah.
2. Sangat tepat dapat mendorong guru untuk lebih berpikir kreatif yang baik di dalam menggunakan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran seperti halnya dengan menggunakan media *loose part*.

d. Bagi Sekolah

1. Sebagai bahan pertimbangan yang baik serta tepat dalam menyusun program pembelajaran serta untuk menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas melalui media *loose part*.

2. Memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk lebih mempersiapkan perkembangan motorik tentunya pada anak terutama pada tahapan-tahapan anak pastinya yang selalu ingin tahu karena anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

e. Bagi Penulis

Sangat tepat penulis dapat berbagi ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan ini yang lebih peka lebih menantang terhadap problematika yang ada dalam dunia pendidikan terutama menambah wawasan yang luas secara langsung dari penerapan kreativitas melalui media loose part

