

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia anak merupakan bermain, artinya dalam kehidupan anak dipenuhi sejumlah kesenangan yang spontan, anak akan melakukan aktivitas yang membuatnya senang sehingga anak bersemangat dalam melakukannya, termasuk aktivitas permainan, karena melalui bermain anak belajar bersosialisasi dan menjadikan dunia anak senang. Oleh sebab itu, anak harus diberikan mainan, terutama permainan yang masih setengah jadi. Permainan tersebut sangat baik dalam meningkatkan perkembangan kreatifitas anak usia dini. Membangun kreativitas anak bukan hanya ditunjang dari kemampuan anak menciptakan keberagaman kreativitas masing-masing, namun juga didukung dengan penerapan strategi guru dalam mengajar, kreativitas disini dimaksudkan melatih gagasan, ide anak untuk dapat dikembangkan. Kreativitas dapat menjadikan anak senang, puas, dan berharga yang berdampak pada perkembangan individunya menjadi lebih kreatif juga termasuk sesuatu yang esensialnya tinggi, sebab permainan menjadi sempurna. Apabila kreativitas tersebut menjadikan sebuah permainan yang asyik, maka anak pasti akan lebih senang.¹ Jadi kita sebagai pendidik harus membuat permainan yang menyenangkan dan kreatif untuk anak.

Kreativitas bukan hanya dari kemampuan seorang guru saja melainkan bisa ditingkatkan dengan kegiatan yang memberi kesempatan anak untuk mengemukakan ide, gagasan, daya fikir baik didalam kelas maupun di luar ruang kelas. Dilihat di beberapa wilayah di Indonesia, aktivitas pengajaran anak usia dini, sejumlah guru memanfaatkan lembar kerja anak (lka) pada tiap pertemuan, banyak sekali yang beralasan bahwa fasilitas kurang lengkap sehingga guru mengajar hanya berdasar acuan lka, kegiatan yang masih menggunakan lembar kerja anak (lka) ini kurang mengajak anak untuk berimajinasi dan menciptakan sesuatu yang kreatif. Tidak hanya itu,

¹ DwiNurhayatiAdhani,dkk,*Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui kegiatan Bermain Warna, Program Studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trimojoyo Madura,2017,66*

kurangnya perhatian guru terhadap bagaimana tingkat ketercapaian perkembangan anak yang harus ditempuh disesuaikan tahap perkembangan umur anak.² Sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menggugah kreativitas anak, salah satunya dengan permainan loose parts.

Sumber referensi berupa sejumlah teori maupun temuan dari berbagai hasil penelitian menjadi data pendukung yang digunakan peneliti, atau sebagai perbandingan terhadap penelitian peneliti, kemudian dari sejumlah hasil penelitian tersebut peneliti mencoba untuk melakukan kajian lebih mendalam terhadap beberapa hasil penelitian terdahulu, yaitu:

Penelitian oleh Badriah Rahmawati (2019) berfokus pada cara untuk meningkatkan kreativitas anak pada usia dini melalui kegiatan pembelajaran mewarnai di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama. Latar belakang penelitiannya mengungkapkan rendahnya kreativitas anak dalam kegiatan mewarnai, kesulitan dalam memilih dan mengaplikasikan warna serta cenderung mengikuti perintah guru serta melihat hasil karya dari teman-temannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini serta kualitas pengajaran melalui kegiatan mewarnai di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama pada Tahun Pelajaran 2019/2020. Metode yang digunakan adalah kualitatif, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui metode mewarnai sudah mengalami perkembangan yang sangat baik, dengan adanya peningkatan dalam kegiatan mewarnai.³

Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti tentang pengaruh permainan Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus, fokus pada latar belakang masalah bahwa kreativitas anak pada usia dini melalui kegiatan Loose Parts masih rendah, dengan anak-anak kesulitan dalam menggabungkan dan memisahkan benda satu dengan benda lainnya. Tujuan penelitian ini adalah sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Terdapat kesamaan dalam penelitian ini dengan penelitian Badriah Rahmawati

² Ibid,66

³ BadriahRahmawati,*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama*,Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Metro,2019

mengenai kreativitas anak usia dini, namun terdapat perbedaan signifikan dalam upaya peningkatan kreativitas anak, yaitu dengan menggunakan metode permainan Loose Parts.

Penelitian yang dilakukan oleh Maestri Sabrina (2021) tentang Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu juga menitikberatkan pada pengembangan kreativitas anak melalui media Loose Parts. Latar belakang masalahnya menyoroti potensi kreatif yang dimiliki oleh anak dan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengembangan kreativitas anak melalui media Loose Parts. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, teknik analisis yang digunakan peneliti yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial, adapun analisis deskriptif ini data yang dimanfaatkan untuk pengelompokan kompetensi anak apabila telah berkembang di atas harapan guru maka dikategorikan sangat tinggi (ST), apabila telah mencapai perkembangan sesuai harapan pada rubrik penelitian maka dikategorikan tinggi (T). Sedangkan anak yang masih proses perkembangan dikategorikan sedang (S) dan anak yang belum mampu sesuai harapan guru, maka dikategorikan Rendah (R). Peneliti mengimplementasikan Skala Likert sebagai pedoman untuk mengidentifikasi kemampuan anak.⁴

Penelitian ini terdapat kesamaan terhadap penelitian yang akan peneliti laksanakan mengenai Loose Parts, namun juga ada perbedaan yang signifikan atas penelitian terdahulu yaitu pengaruh media loose parts terhadap pengembangan kreativitas anak, sedangkan penelitian yang akan peneliti laksanakan yakni penerapan metode permainan loose parts dalam membangun kreativitas anak usia dini 5-6 tahun.

Ketika peneliti mengobservasi awal di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus pada aspek perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak Taman Kanak-Kanak (TK-B) di PAUD IT Bintang Belia belum sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak disatuan tersebut menggunakan model pembelajaran loose parts. Hal ini dapat

⁴ Maestri,sabrina, *Pengaruh Media Loose Parts terhadap perkembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK BINA ANAK BANGSA PALI 2021*, <http://lib.fkipuntad.com/index.php?p=fstream-pdf&fid-1020&bid=6153>

dilihat dari anak kurang mampu berkreasi ketika diberikan kegiatan menggambar bebas, dalam kegiatan finger painting pun anak hanya mencoret-coret dengan tangan padahal sudah diberikan arahan oleh pendidik. Hal tersebut yang menjadi tantangan bagi pendidik untuk melihat pengaruh permainan lain terhadap kreativitas anak. Peneliti mencoba membangun komunikasi dengan pendidik yang ada di satuan PAUD IT Bintang Belia dengan mencoba menerapkan permainan loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak.

Permainan Loose Parts memberikan dorongan kepada anak-anak untuk menggunakan berbagai sumber alat dan bahan di sekitar mereka, yang memberi mereka peluang yang lebih luas untuk berkreasi. Ini sangat cocok untuk anak usia dini karena memungkinkan mereka untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka serta mengembangkan keterampilan dan kompetensi, berbeda dengan permainan plastik modern. Loose Parts adalah jenis permainan yang melibatkan penggunaan barang-barang yang dapat dipindahkan, digabungkan, diubah, dibawa, dipisahkan, digabungkan kembali, atau disusun dengan berbagai cara. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip yang terkandung dalam penggunaan bahan ajar Loose Parts, anak-anak menjadi lebih kreatif dan memiliki kebebasan untuk mengekspresikan imajinasi mereka melalui kreasi yang dapat disesuaikan dengan bahan ajar yang tersedia. Ini juga membantu mereka belajar menghargai barang-barang di sekitar mereka, termasuk bahan-bahan alam yang digunakan dalam Loose Parts. Selain itu, anak-anak juga akan terlibat dalam upaya pemeliharaan lingkungan saat mereka menyadari bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan digunakan kembali sebagai media untuk bermain dan beraktivitas, mengubahnya menjadi barang yang bermanfaat kembali.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Permainan Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 tahun di PAUD IT PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus Tahun Ajaran 2021/2022”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Permainan Loose Parts Anak Usia Dini 5-6 tahun di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus Tahun Ajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus Tahun Ajaran 2021/2022 ?
3. Bagaimana Interaksi antara Permainan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus Tahun Ajaran 2021/2022 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui Permainan Loose Parts Anak Usia Dini 5-6 tahun di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus Tahun Ajaran 2021/2022
2. Mengetahui Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus Tahun Ajaran 2021/2022
3. Mengetahui Interaksi antara Permainan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus Tahun Ajaran 2021/2022

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara Teoritis
 - a. Dari sudut pandang teoritis, penelitian ini bertujuan untuk memperkaya pemahaman mengenai konsep Pengaruh permainan loose parts terhadap kreativitas anak usia dini 5-6 tahun.
 - b. Penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan bagi penelitian selanjutnya, terutama dalam mengeksplorasi lebih lanjut tentang Pengaruh permainan loose parts terhadap kreativitas anak usia dini 5-6 tahun.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai acuan agar mengetahui Pengaruh permainan loose parts terhadap kreativitas anak usia dini 5-6 tahun secara Efektif.

b. Bagi Penulis

Memberi wawasan penulis untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan

c. Bagi PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus

Hasil penelitian ini sebagai bentuk kontribusi pemikiran dan sebagai bahan perbandingan untuk memberi bantuan pemecahan masalah terkait Pengaruh permainan loose parts terhadap kreativitas anak usia dini 5-6 tahun.

E. Sistematika Penulisan

1. Bagian Awal

Bagian ini mencakup halaman judul, lembar pengesahan skripsi, Motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan abstrak.

2. Bagian Isi

Bagian ini terdiri dari beberapa bab, yakni:

BAB I: PENDAHULUAN

Bagian ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini mencakup deskripsi teori, tinjauan literatur, kerangka berfikir, dan hipotesis. Deskripsi teori membahas tentang dampak permainan loose parts terhadap kreativitas anak usia dini 5-6 tahun.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bagian ini membahas jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, desain penelitian, definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil penelitian, deskripsi data penelitian, serta analisis data penelitian mengenai

permainan Loose Parts, kreativitas anak usia dini, dan interaksi antara Loose Parts dan kreativitas di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus.

BAB V: PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan, rekomendasi, dan penutup

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

