

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 ayat 14 dari Bab 1 Nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional menerangkan bahwasanya pendidikan anak usia dini merupakan cara destruksi yang di arahkan kepada anak sejak lahir hingga umur enam tahun, yang dilaksanakan demi memberikan stimulus pendidikan demi mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak, sehingga anak mempunyai kesiapan ketika memasuki tahap pendidikan selanjutnya”.¹ Pendidikan anak usia dini merupakan masa anak dalam pemberian pengetahuan dan didikan supaya perkembangan secara fisik dan rohani dapat seimbang untuk menaiki suasana pendidikan yang lebih tinggi. Pada umumnya anak usia dini sejak 0-6 tahun.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mendorong, membimbing, mengasuh, dan memberikan aktivitas belajar yang membentuk keterampilan dan kemampuan anak. Pendidikan anak usia dini secara prinsipnya mencakup semua upaya dan aktivitas yang di lakukan oleh seorang pendidik dan orang tua untuk mengasuh dan mengajar anak-anak, membuat suasana dan lingkungan di mana anak-anak bisa mengeksplorasi pengetahuan belajar anak. Ini terjadi melalui

¹ Khadijah, Nurul Amelia, “ Asesmen Perkembangan Kognitif anak Usia 5-6 tahun”, *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, No. 1 (2020), 70-71.

observasi, peniruan, dan percobaan yang berulang, melibatkan semua peluang dan kepintaran yang dimiliki oleh anak-anak.

Kreativitas adalah kemampuan anak yang perlu ditingkatkan dari usia dini. Setiap anak mempunyai potensi kreatif yang harus didorong sejak usia dini dan potensi imajinatif anak dikembangkan secara optimal melalui kegiatan bermain yang sistematis sesuai usia untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Kemampuan kreativitas memungkinkan anak untuk mengembangkan potensinya secara menyeluruh, mengekspresikan emosi, dan menerima konsep baru sehubungan dengan pembelajaran anak. Memanfaatkan lingkungan sebagai sarana eksplorasi sangat penting bagi anak-anak dalam mengembangkan kreativitas anak jika potensi mereka dikelola dengan baik lewat pendekatan pembelajaran yang inovatif dan eksploratif, didukung oleh studi yang tersedia.² Sebab itu, anak harus mengetahui apa potensinya demi menyesuaikan melalui desain pembelajaran untuk menghasilkan kemampuan kreativitas yang baik. Pengembangan kreativitas memiliki kepentingan besar karena dapat meningkatkan pencapaian akademis. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat kreativitas seseorang, semakin tinggi juga pencapaian akademis yang bisa dicapai.³

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif harus dimulai sejak anak duduk di bangku taman kanak-kanak, dimana pada tahap ini anak perlu didorong untuk membayangkan, menciptakan, mengenali berbagai pengetahuan dan praktik.

² Heldaanita, "Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi," *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3, No. 1 (April 1, 2019): 53–64,

³ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal pemikiran penelitian pendidikan dan sains* 4, no. 2 (Desember 2014), 193.

Penting bagi orang tua maupun fasilitator dalam membangun sudut pandang perseptual, konseptual dan analitis anak sejak usia dini, karena pada tahap ini mereka memasuki akar kreativitas diri yang akan mempengaruhi masa depan mereka.⁴ Menurut standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) yang ditetapkan dalam Permendiknas Nomor 137 tahun 2014, salah satu segi utama pertumbuhan anak usia dini ialah dalam bidang seni. Dalam konteks ini, seni mencakup kemampuan anak untuk menggali dan mengekspresikan diri, menggunakan imajinasi lewat gerakan, musik, drama, serta bermacam jenis seni lainnya serupa seni lukis, seni rupa, dan kerajinan tangan. Selain itu, anak juga diajak untuk menginspirasi karya seni, gerak, tari, dan drama.

Salah satu bagian dari aktivitas seni rupa yang benar-benar penting untuk anak-anak ialah aktivitas menggambar. Menggambar adalah proses di mana anak menghasilkan karya seni melalui ekspresi dan imajinasi kreatif. Dengan kata lain, kreativitas dalam menggambar ialah perkembangan seseorang demi menciptakan sesuatu yang kontemporer atau sebuah karya seni berdasarkan pada pengalaman, ekspresi, dan imajinasi, yang diekspresikan melalui garis dan warna. Menggambar ialah aktivitas yang memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Ini juga menjadi cara bagi anak untuk berkomunikasi dan berekspresi sesuai dengan dunia anak sendiri. Selain itu, menggambar juga merupakan bagian

⁴ Danang Prastyo, dkk, "Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Dalam belajar PANCASILA menggunakan STEAM di masa Pandemi", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (SESI PAUD)*, (2020), 127

dari permainan bagi anak-anak. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran menggambar dalam pengembangan anak-anak.

Menurut Hasinida, media merupakan segala sesuatu, termasuk manusia, materi, atau kejadian, yang menciptakan suatu situasi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Sementara itu, menurut AECT (Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi), media dapat didefinisikan sebagai Media pembelajaran mencakup segala bentuk dan sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi. Menurut Gagne dan Briggs, media pembelajaran merujuk pada perangkat fisik yang dipakai untuk menyampaikan materi pembelajaran., seperti buku, pemutar kaset, kamera video, rekaman video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Menurut definisi dari *National Education Association*, media adalah wujud komunikasi, baik tertulis ataupun audio visual, beserta peralatan lainnya, yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.⁵ Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media ialah alat atau materi yang dipakai oleh pendidik untuk memaparkan pembelajaran agar siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih baik.

Loose part adalah jenis media yang memanfaatkan berbagai subjek yang ada/tersedia di sekitar lingkungan sehari-hari, termasuk bahan alam, plastik, logam, kemasan bekas, benang, kain, kaca, keramik, kayu, dan bambu. Menurut Syafi'i & Dianah, Media *Loose Part* adalah jenis media yang terdiri dari bahan-bahan yang

⁵ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), 33-34.

tidak terikat dan dapat dimanipulasi serta dipindahkan sesuai keinginan anak saat bermain.⁶ Media *loose part* memfasilitasi kreativitas anak dengan memungkinkan anak untuk berkreasi tanpa batas dalam aktivitas pembelajaran. Menurut Nurfadilah, Nurmalina, & Amalia, media *loose part* bisa digunakan menjadi sarana demi mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan anak, sebagai kemampuan memecahkan masalah sederhana, pengembangan kreativitas, dan peningkatan daya konsentrasi.⁷

Dari penjelasan di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya *loose part* ialah wadah pembelajaran yang terdiri dari objek-objek yang bisa dilepas, dipindahkan, dimanipulasi, di ubah, dipisahkan, dan di gabungkan kembali dalam berbagai macam cara. Media ini mudah ditemukan dan memiliki sifat tak terbatas karena dapat disesuaikan dengan berbagai tema dan metode pembelajaran. Selain itu, anak-anak dapat bermain dengan media ini sesuai dengan ide, imajinasi, keinginan, dan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada bulan juni tanggal 12 tahun 2023 di TK Mabdaul Falah kelompok B yang berjumlah 18 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan, dapat dilihat dari pengukuran kreativitas anak yang dimana dapat dinilai secara langsung suatu produk seperti benda atau hasil karya yang bisa dilihat dari bentuk nyata atau fisiknya. permasalahan disini dapat dilihat dari daya cipta menggambar anak yang masih

⁶ Iman syafi'i, nur da'iyah dianah , “ Pemanfaatan Loose Part Dalam Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini,” *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* 3, no. 1 (2020): 105-114.

⁷ Nurfadila, dkk, “Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 tahun di Bangkinang Kota”, *Jurnal On Teacher Education*, 2, No. 1 (2020), 224-230.

belum sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan seni anak, dari delapan belas anak terdapat tujuh anak yang belum mampu menggambar bentuk secara mandiri dan kreatif dalam berkreasi mengungkapkan idenya dalam kegiatan gambar hasil gambar yang diciptakan oleh anak cenderung mencontoh, seperti contoh dari guru.

Pada saat menggambar, ada enam anak-anak yang perlu dibimbing oleh guru dan didorong supaya mau menggambar. Saat anak menggambar, seringkali anak di minta untuk meniru gambar yang persis dengan yang dibuat oleh guru. Akibatnya, ketika di minta untuk membuat gambar dengan tema bebas, anak-anak umumnya anak kesulitan dan mengeluh bahwa anak tidak bisa menggambar dengan tema tersebut.

Di TK Mabdaul Falah, dalam kegiatan menggambar, biasanya anak-anak hanya menggunakan pensil terlebih dahulu sebelum mewarnainya dengan crayon. Secara umum, anak-anak di kelas ini lebih bersemangat sejak anak diberi kesempatan untuk mewarnai dibanding sejak anak menggambar. sesudah itu, selama aktivitas menggambar, ada lima anak yang perlu senantiasa di pantau oleh guru supaya mau meneruskan gambar anak. Hal ini di sebabkan dari kurangnya variasi dalam aktivitas menggambar yang di berikan oleh guru. Selain itu, media yang di pakai didalam aktivitas menggambar disini bersifat konvensional, serupa pensil dan crayon. Oleh karena itu, jika kegiatan menggambar terus dipakai dengan teknik yang sama, tidak akan ada kenaikan dalam kemajuan perkembangan menggambar.

Di paud tersebut, proses pembelajaran masih sangat bergantung pada buku paket atau majalah. Agar anak-anak lebih tertarik dalam belajar dan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam menggambar, diperlukan pemakaian media lain sebagai alat bantu dalam pemaparan materi. Salah satu pilihan yang bisa dipakai ialah media berbahan *loose part*. Penggunaan *loose part* tidak hanya mudah didapatkan, tetapi juga membantu meminimalisir sampah di sekitar lingkungan. Dengan itu, anak-anak secara langsung dapat berpartisipasi selama menjaga lingkungan anak.

Dengan demikian, Peneliti berupaya meningkatkan pembelajaran yang terkait dengan peningkatan daya cipta menggambar pada anak usia dini kelompok B di TK Mabdaul Falah dengan memperkenalkan pemakaian media *loose part* ketika proses pembelajaran di kelas. Pemakaian media pembelajaran bukan hanya berfungsi menjadi alat bantu, melainkan juga sebagai rancangan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran *loose part* bisa digunakan secara fleksibel oleh siapa pun, termasuk anak usia dini.

Demikian, di kelompok B TK Mabdaul Falah Menjadi fokus perhatian peneliti adalah meningkatkan dan memanfaatkan bahan-bahan *loose part* secara luas untuk menciptakan karya-karya kreatif. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk membahas tentang “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui aktivitas Menggambar Dengan Media *Loose Part* di kelompok B TK Mabdaul Falah Desa Kaduara Timur Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti kemukakan diatas yang menjadi fokus pembahsan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Media *Loose Part* di kelompok B TK Mabdaul Falah Desa Kaduara Timur Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep?
- b. Bagaimana Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Media *Loose Part* di kelompok B TK Mabdaul Falah Desa Kaduara Timur Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut memiliki tujuan untuk memahami dan mendeskripsikan hal-hal berikut:

- a. Untuk Mengetahui Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Media *Loose Part* di kelompok B TK Mabdaul Falah Desa Kaduara Timur Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep
- b. Untuk Mengetahui Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Media *Loose Part* di kelompok B TK Mabdaul Falah Desa Kaduara Timur Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap dapat memberikan manfaat baik secara praktis ataupun akademis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoristik

- a. Bagi Akademis, sebagai bahan referensi penelitian dibidang PIAUD, terutama pada peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar dengan media *loose part*.
- b. Bagi Peneliti selanjutnya, yaitu menjadi rujukan/referensi pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar dengan media *loose part*

2. Kegunaan Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Bagi pendidik atau guru pendidikan anak usia dini, penelitian ini memberikan berbagai manfaat seperti memperoleh alternatif pembelajaran yang menarik dan memperluas pemahaman tentang meningkatkan daya cipta anak usia dini.

b. Manfaat Bagi Anak

Bagi peserta didik atau anak usia dini, penelitian ini dapat memberikan berbagai manfaat, termasuk pengalaman pengkajian yang kreatif, produktif, inovatif, dan menyenangkan melalui penggunaan media Loose Part. Anak-anak juga dapat mengekspresikan diri dan berkreasi sesuai dengan kemampuan mereka dengan lebih bebas. Selain itu, mereka dapat melatih konsentrasi serta koordinasi antara tangan dan mata pada saat belajar memakai loose part.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini bisa membagikan beberapa manfaat, termasuk menaikkan kualitas pengetahuan dan penerapannya di bidang pendidikan. Lain dari itu, peneliti bisa jadi kian sensitif pada bermacam masalah dalam dunia pendidikan dan kian kreatif saat menangani tantangan yang muncul.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dimana permasalahannya terdapat pada kemampuan kreativitas anak yang masih kurang karena keterbatasan media. Penelitian ini menetapkan tujuan yang spesifik dan teratur untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar dengan media *loose part* di kelompok B TK Mabdaul Falah. Tujuan ini harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak dalam kelas.

F. Definisi istilah

Dalam menyamakan persepsi awal antara peneliti dan pembaca terhadap istilah-istilah yang secara operasional dalam judul penelitian. Maka perlu peneliti memberi batasan pengertian secara definitif yang dimaksud diantaranya:

a. Definisi kreativitas

Dalam penelitian saya yang dimaksud dengan kreativitas adalah kemampuan anak untuk menciptakan karya baru sesuai dengan imajinasi.

b. Definisi menggambar

Dalam penelitian saya yang dimaksud dengan menggambar adalah proses menciptakan gambar dengan cara menggoreskan benda *loose part* seperti kunyit, arang, bunga mawar, dan daun kelor.

c. Definisi anak usia dini

Dalam penelitian saya yang dimaksud anak usia dini adalah anak usia dini pada kelompok B dari usia 5-6 tahun.

d. Definisi media *loose part*

Dalam penelitian saya yang dimaksud media *loose part* adalah media pembelajaran yang menggunakan bahan alam seperti kunyit, arang, bunga mawar, dan daun kelor.

G. Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa peneliti yang melakukan penelitian sebelumnya terkait penggunaan media *loose part* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi Isdi Nurjantara yang pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Kreativitas Menggambar Melalui Aktivitas Menggambar Pada Kelompok B2 di TK Aba Kalakijo Guwosari Bantul”. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan kreativitas menggambar anak di TK ABA Kalakijo Guwosari. Dalam penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Metode penelitian tindakan kelas dalam penelitian tersebut berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian

tersebut menggunakan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas menggambar dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak di TK ABA Kalakijo Guwosari. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai aktivitas menggambar dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak di TK ABA Kalakijo Guwosari dari hasil pratindakan 15,78%, pada siklus I terdapat peningkatan menjadi 63,15% dan pada siklus II meningkat mencapai 94,73%. Anak sudah mencapai nilai ketuntasan dan sudah melampaui target pencapaian yang ditetapkan oleh peneliti. Perbedaan penelitian dari Isdi Nurjantara dengan penulis yaitu punya Isdi Nurjantara pengembangan kreativitas menggambar melalui aktivitas menggambar. Sedangkan punya penulis yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar dengan media *loose part*, menggunakan media loose part Persamaan sama-sama menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas.

2. Skripsi Levsita Ghita Swarantika yang pada tahun 2022 “Mengembangkan kreativitas menggambar melalui penggunaan metode ekspresi bebas pada anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah1 Bandung Lampung”. Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan metode ekspresi bebas dapat dapat mengembangkan kreativitas menggambar pada anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah1 Bandung Lampung. Dalam penelitian tersebut, menggunakan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Metode penelitian tindakan kelas dalam penelitian tersebut berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistik

deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra-siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tersebut menggunakan observasi dan dokumentasi, wawancara.. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Mengembangkan kreativitas menggambar melalui penggunaan metode ekspresi bebas pada anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah1 Bandung Lampung dari hasil siklus I terdapat peningkatan menjadi 31,25% dan pada siklus II meningkat mencapai 87,5%. Anak sudah mencapai nilai ketuntasan dan sudah melampaui target pencapaian yang ditetapkan oleh peneliti. Anak sudah mencapai nilai ketuntasan dan sudah melampaui target pencapaian yang ditetapkan oleh peneliti. Perbedaan penelitian dari Lesvita Ghita Swarantika dengan penulis yaitu punya Lesvita Ghita Swarantika mengembangkan kreativitas menggambar melalui penggunaan metode ekspresi bebas pada anak usia dini Sedangkan punya penulis yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar dengan media *loose part*, dan menggunakan bahan *loose part*. Persamaan sama-sama menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dan sama-sama menggunakan

3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh rika ina wirti “ Peningkatan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan melalui media *loose part* pada kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu”. Penelitian ini untuk mendeskripsikan proses penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan anak kelompok A RA Bina Amanah. Adapun metode yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK),

melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sumber data yang diperoleh berupa sumber data primer. Sumber data ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan melalui media *loose parts* pada anak kelompok A RA Bina Amanah mengalami peningkatan dan ada perubahan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan diakumulasikan dari awal hingga siklus ke dua peningkatan rata – rata presentase sebanyak 91,67% dan mencapai ketuntasan. Perbedaan penelitian dari rika inawirti Peningkatan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan melalui media *loose part* sedangkan penulis meningkatkan kreativitas anak melalui media *loose part*. Persamaan sama-sama menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dan sama-sama menggunakan media *loose part*.

Novelty atau kebaruan dari sebuah penelitian meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan menggambar dengan media *loose part* di kelompok B TK Mabdaul Falah Desa Kaduara Timur Kecamatan Pragan Kabupaten Sumenep adalah penelitian yang menggunakan media *loose part* sebagai media dalam pembelajaran. Media *loose part* ini berisikan seperti kunyit, arang, bunga dan daun sebagai penjelas bagi anak untuk lebih mengenal tentang media *loose part*.