

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana demi terwujudnya suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Pendidikan merupakan hak bagi setiap manusia yang harus terpenuhi demi pengembangan potensi yang ada pada dirinya secara maksimal sehingga diharapkan berguna bagi dirinya maupun masyarakat. Salah satu cara memberikan pendidikan yang baik bagi setiap manusia yaitu dengan pemberian pendidikan sejak usia dini.

Pada pasal 1 butir 14 pada Undang-undang No. 20 tahun 2003 juga dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini atau biasa disingkat menjadi PAUD dikatakan sebagai suatu upaya pembinaan yang diujukan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan-rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

² Undang-undang No. 20 tahun 2003, *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Presiden Republik Indonesia, 2003), hal. 3

jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.³ PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat, sedangkan pada jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak), atau bentuk lain yang sederajat..⁴

Menurut Biechler dan Snowman, anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun.⁵ Organisasi internasional yaitu *National Assosiation Educating for Young Children (NAEYC)* mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0-8 tahun.⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Bloom yang menyatakan bahwa perkembangan otak anak usia dini berkembang sangat pesat usia 0-4 tahun mencapai 50%, sampai 8 tahun 80%, dan sisanya hanya 20%.⁷ Salah satu potensi yang dimiliki anak yaitu potensi keterampilan dan daya cipta yang berhubungan dengan kreativitas.⁸

Kreativitas pada anak usia dini sangat penting bagi kehidupan anak dikarenakan kreativitas pada diri anak akan menjadi suatu pembentukan

³ *Ibid*, hal. 3

⁴ *Ibid*, hal. 15

⁵ Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar di Tama n Kanak-Kanak*. (Jakarta: Indeks, 2010), hal. 9

⁶ Mukti Amini, *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini (Modul 1)*. (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014) hal. 13

⁷ Eka Cahya Maulidiyah, *Bahan Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Tulungagung: Diklat tidak Diterbitkan, 2016), hal. 2

⁸ Dwi Nurhayati., dkk. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol. 4 Nomor 1, 2017, hal. 65

dan melahirkan pola pikir yang baik bagi anak dalam menemukan idenya.⁹ Munandar mengartikan kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dari lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat.¹⁰ Salah satu faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak yang berasal dari eksternal atau lingkungan yaitu tersedianya peralatan, bahan dan media bagi anak.¹¹

Berdasarkan keterangan dari guru kelompok A di RA Perwanida Kandangan Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar, media yang digunakan oleh sekolah untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A yaitu media benda sekitar dan Plastisin. Akan tetapi media tersebut jarang digunakan karena keterbatasan dana sehingga guru harus memilih media yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Hal tersebut membuat kreativitas dari anak kelompok A perlu untuk ditingkatkan. Media yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar guna meningkatkan kreativitas yaitu media *Loose Parts*.

⁹ Juli Afnita dan Khamim Zarkasih Putro, *Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 1, 2021, hal. 78

¹⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Emosi dan Kreativitas* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 12

¹¹ Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Dini (Teori dan Praktik)*. (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal. 13

Menurut Siantajani *Loose Parts* adalah barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan kehidupan sehari-hari.¹² *Loose Parts* merupakan material lepasan yang dapat dipasang, dilepas kembali, dipindah, maupun dikreasikan dengan bahan lain. Material yang digunakan pada *Loose Parts* terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, komponen tersebut terdiri dari bahan alam, plastik, logam, kayu dan lain-lain. Dalam bukunya, Siantajani juga memaparkan bahwa *Loose Parts* dapat digunakan untuk semua anak, baik pada usia 1 sampai dengan 6 tahun.¹³

Dengan demikian *Loose Parts* menjadi media yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar yang memiliki tekstur bahan beragam dengan cara penggunaan dapat dipasang, dilepas, maupun digabung dengan bahan lain. Penggunaan *Loose Parts* juga meringankan beban pendidik dan orang tua dalam menyediakan media belajar bagi anak yang edukatif di sekolah maupun di rumah. Selain media *Loose Parts* terdapat media jadi yang juga digunakan guru RA Perwanida Kandangan Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar yaitu Plastisin yang juga bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan penelitian Kartini dan Sujarwo yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Plastisin mampu meningkatkan

¹² Titania Widya Prameswari dan Anik Lestarinigrum, *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*. Efektor, Vol 7, No 1, 2020, hal. 26

¹³ Yulianti Siantajani. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), hal. 47-51

keaktivitas anak.¹⁴ Plastisin merupakan suatu media yang mudah digunakan karena bertekstur lunak dan dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik, ditekan, digulung dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak.¹⁵ Dapat dikatakan bahwa Plastisin benda bertekstur lunak yang dapat diubah bentuk dengan cara ditekan, digulung dan sebagainya yang diperoleh dengan cara membeli.

Pemaparan tentang *Loose Parts* dan Plastisin diatas menjelaskan bahwa terdapat perbedaan yang sekilas terlihat dari kedua media yaitu yang pertama dari tekstur kedua media. Plastisin memiliki tekstur yang lunak, sedangkan *Loose Parts* memiliki tekstur yang beragam karena terdiri dari berbagai bahan. Kedua yaitu dari cara penggunaan, Plastisin digunakan dengan cara ditekan, dipipihkan maupun digulung. Sedangkan *Loose Parts* dengan cara digabung, dijajarkan maupun ditumpuk.

Berdasarkan permasalahan serta perbedaan yang telah dijelaskan membuat peneliti ingin membandingkan kedua media untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan kedua media secara terpisah pada kreativitas anak. Dengan harapan hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pada proses penyusunan perencanaan pembelajaran yang mampu meningkatkan

¹⁴ Kartini dan Sujarwo, *Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia*, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 1 No. 2, November, 2014, hal. 206

¹⁵ Mirna Sari, Yusuf Aziz, dan Yuhariati., *Peningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin di TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 1, Agustus, 2016, hal. 131-132

kegiatan anak semaksimal mungkin sesuai dengan perkembangannya. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Loose Parts* dan Plastisin pada Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A di RA Perwanida Kandangan Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar”

B. IDENTIFIKASI MASALAH DAN PEMBATASAN MASALAH

1. Identifikasi Masalah

- a. Kreativitas anak kelompok A perlu dikembangkan
- b. Pendidik mengalami keterbatasan dana pengadaan media bagi anak
- c. Pendidik harus memilih antara media *Loose Parts* atau Plastisin
- d. Pendidik harus memilih media yang lebih mampu meningkatkan kreativitas anak sesuai perkembangannya

2. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* dan Plastisin pada Kreativitas Anak Kelompok A di RA Perwanida Kandangan Srengat Kabupaten Blitar”.

C. RUMUSAN MASALAH

1. Adakah pengaruh penggunaan media *Loose Parts* dan Plastisin secara terpisah pada kreativitas anak kelompok A di RA Perwanida Kandangan Srengat Kabupaten Blitar?
2. Adakah perbedaan pengaruh penggunaan media *Loose Parts* dan Plastisin secara terpisah pada kreativitas anak Kelompok A di RA Perwanida Kandangan Srengat Kabupaten Blitar?

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Loose Parts* dan Plastisin secara terpisah pada kreativitas anak kelompok A di RA Perwanida Kandangan Srengat Kabupaten Blitar.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan media *Loose Parts* secara terpisah dan Plastisin pada kreativitas anak Kelompok A di RA Perwanida Kandangan Srengat Kabupaten Blitar.

E. KEGUNAAN PENELITIAN

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bukti ilmiah perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Loose Parts* dan Plastisin dalam proses pembelajaran guna meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak terutama kreativitas anak usia dini kelompok A.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengadaan media pembelajaran pada saat merancang program pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

- b. Bagi guru

- 1) Menambah wawasan mengenai media yang dapat meningkatkan kreativitas anak sesuai dengan perkembangannya.

- 2) Mempermudah guru dalam menyusun rencana pembelajaran
- c. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat menambah pengetahuan dan sebagai bahan referensi untuk kepentingan penelitian yang selanjutnya.

F. PENEGASAN ISTILAH

1. Penegasan Konseptual

a. *Loose Parts*

Loose Parts diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain.¹⁶

b. Plastisin

Plastisin/*Playdough* adalah mainan dari lilin yang dapat diubah-ubah bentuknya, unsur pembentuknya tidak harus dari lilin dapat juga berupa tanah liat atau adonan kue.¹⁷

c. Kreativitas Anak

Kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda, baru dan orisinal.¹⁸

¹⁶ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2019), hal. 8

¹⁷ Endang dan Syarifudin, *Penggunaan Media Playdough/Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo*, Jurnal Pelang: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 02, No. 01, Maret, 2020, hal. 77

¹⁸ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 14

2. Penegasan Operasional

Pada penelitian yang berjudul “Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Loose Parts* dan Plastisin pada Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A di RA Perwanida Kandangan Srengat Kabupaten Blitar” ini peneliti menguji perbedaan pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Loose Parts* dan Plastisin secara terpisah pada kreativitas anak. Kreativitas anak meliputi berbagai hal yaitu rasa ingin tahu, berkreasi dengan berbagai media, memiliki imajinasi dan sebagainya. Dengan subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok A RA Perwanida Kandangan Srengat Kabupaten Blitar.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang harus di uji kebenarannya melalui penelitian ilmiah.¹⁹ Sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran pada kreativitas anak.
Ha = Terdapat pengaruh penggunaan media *Loose Parts* dan Plastisin secara terpisah pada kreativitas anak kelompok A di RA Perwanida Kandangan Srengat Kabupaten Blitar.
2. Perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran pada kreativitas anak.

¹⁹ Ridwan, *Metode dan Teknik Menyusun Thesis*. (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 35

Ha = Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media *Loose Parts* dan Plastisin secara terpisah pada kreativitas anak kelompok A di RA Perwanida Kandungan Srengat Kabupaten Blitar.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berfungsi agar memudahkan pembaca dalam memahami susunan sistematis pada suatu karya ilmiah. Berikut merupakan sistematika pembahasan yang akan dibahas pada skripsi ini:

1. Bagian awal : sampul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.
2. Bagian inti
 - a. Bab I Pendahuluan : latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah hipotesis penelitian,, dan sistematika pembahasan.
 - b. Bab II Kajian Pustaka : teori media *Loose Parts*, Plastisin, dan kreativitas anak, paradigma penelitian dan penelitian terdahulu.
 - c. Bab III Metode Penelitian : pendekatan dan jenis penelitian, populasi, variabel penelitian, sample dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data
 - d. Bab IV Laporan Hasil Penelitian; pada bab ini dipaparkan tentang deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data.

- e. Bab V Pembahasan : dalam bab ini dijabarkan tentang perbedaan pengaruh penggunaan media *Loose Parts* dan Plastisin pada kreativitas anak usia dini kelompok A di RA Perwanida Kandangan Srengat Kabupaten Blitar
- f. Bab VI Penutup : bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran.