

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ada banyak pengertian mengenai arti makna akan usia dini, salah satunya adalah yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah kategori anak yang berusia 0-6 tahun.¹ Perkembangan anak usia dini harus mendapatkan perhatian khusus karena posisi mereka sangat penting sebagai penerus bangsa. Pentingnya pendidikan untuk anak usia dini juga tercantum dalam QS. Al-Kahfi (18):46 yang berbunyi:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ
ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Ayat tersebut menerangkan bahwa anak-anak merupakan perhiasan kehidupan, sehingga pondasi awal pembentukan pada anak-anak menentukan pembentukan kepribadian untuk pengalaman anak selanjutnya. Pondasi awal pembentukan itu dilakukan melalui kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar untuk merencanakan upaya pengembangan potensi seseorang melalui proses pengajaran dan pelatihan.

¹ Salinan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id>.

Tujuan dari adanya pendidikan adalah membentuk manusia yang berbudi, beradab, cerdas dan terampil. Pendidikan nasional adalah upaya sadar yang dilakukan untuk membina warga negara yang didasarkan pada Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia berakar pada nilai-nilai agama dan budaya Indonesia agar dapat tanggap terhadap perubahan zaman. Sebagai ujung tombak pendidikan diperlukan seorang pendidik, yaitu seseorang yang kekhususannya kemampuan kerjanya diperuntukkan dalam dunia pengajaran pada partisipasinya dalam dunia pendidikan.²

Pendidikan utama dibentuk sejak dini, yaitu pada masa anak-anak. Karena anak-anak merupakan generasi penerus pada sebuah negara. Upaya terencana tersebut dilakukan dengan pemberian stimulus baik pada aspek pertumbuhan maupun aspek perkembangan agar dapat membantu anak-anak memasuki jenjang pendidikan dasar lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan baik berupa jalur formal, non formal bahkan informal. Kurikulum yang ditujukan untuk anak usia dini terdiri dari pengembangan pembiasaan yang meliputi aspek moral dan nilai agama, sosial, emosional dan sikap mandiri. Sedangkan untuk kemampuan dasar meliputi perkembangan psikomotorik, kognitif dan bahasa.³

Pendidikan bagi anak usia dini lebih banyak dilakukan melalui kegiatan bermain, karena sejatinya dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dunia anak identik juga dengan dunia kreativitas, mengingat salah satu dari karakter anak usia

² Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: Citra Umbara, 2012), hal. 150

³ Mahnifra, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di Paud Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013*, Artikel. Bunga Rampai Usia Emas, Vol. 1 No. 1 Juni 2015, 24. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/9279/8532>

dini diantaranya adalah rasa ingin tahu yang tinggi. Karena karakteristiknya ini, anak-anak mudah tertarik terhadap sesuatu yang ditangkap oleh panca inderanya, senang mencoba hal baru sehingga hal tersebut memancing daya kreativitas anak untuk bereksplorasi.

Aspek perkembangan kreativitas erat kaitannya dengan perkembangan kognitif karena kognitif berkaitan dengan proses penalaran dan berpikir. Kognitif atau kognisi adalah kemampuan mental dalam melakukan penalaran, berpikir, membuat persepsi, memahami simbol-simbol dan melakukan pemecahan masalah.⁴ Kreativitas adalah bagian dari perkembangan kognitif, hal tersebut karena kreativitas terjadi karena adanya keterlibatan kemampuan gerak, perasaan dengan interaksi otak.⁵ Kreativitas adalah kemampuan yang menunjukkan sebuah kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir dan juga mampu dalam mengolaborasi sebuah ide atau gagasan.⁶ Perkembangan kreativitas pada setiap anak memiliki tingkatan kreativitas yang berbeda-beda, hal tersebut bisa dipengaruhi oleh berbagai factor seperti pola asuh orang tua, lingkungan sekitar dan pembelajaran yang diterima anak.

Sebagai lembaga pendidikan, sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak. Kegiatan dan pengalaman belajar yang didapat anak di sekolah dapat membantu merangsang secara optimal aspek-aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa dan lainnya. Sebagai salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang bernaung di bawah Kementerian

⁴ Dadan Suryana, *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.79

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. (Jakarta: Kencana Prenada, 2012), h. 9

⁶ Utami Munandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: Gramedia, 1999). h. 51

Agama, Raudhatul Athfal (RA) Al-Mushallun juga berupaya untuk memberikan layanan pendidikan yang baik untuk anak-anak usia dini di sekitar lembaga agar dapat mengembangkan potensinya.

Anak usia dini dapat diibaratkan sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Sehingga anak masih sangat perlu bimbingan untuk mengenal dunia dengan berbagai macam isinya. Anak juga perlu dibimbing agar memahami berbagai macam benda di sekitarnya sehingga anak mampu secara mandiri melakukan keterampilan hidup yang diperlukannya ketika berada di lingkungan sosial. Allah Swt. telah berfirman dalam Al-Qur'an, yaitu QS. Al-Kahfi (18):66 yaitu:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُشْدًا

Ayat tersebut mengajarkan bahwa guru adalah tonggak penting dalam pendidikan. Peran tersebut berlaku sama bagi orang tua maupun pendidik di sekolah. Orang tua dan guru harus mampu berperan sebagai fasilitator belajar anak, menjadi tutor (pembimbing) untuk anak dalam memahami ilmu-ilmu atau pelajaran yang diberikan dan pendamping bagi anak dalam artian guru selalu membersamai peserta didik selama proses pembelajaran dengan harapan potensi anak dapat berkembang sebagai bekal anak di masa depannya.

Seorang pendidik memiliki tanggung jawab yang besar dalam membimbing peserta didik secara jasmani dan rohani, agar dapat mencapai tingkat kedewasaan, mampu memenuhi tugasnya sebagai makhluk Tuhan, bersikap mandiri dan

mampu berinteraksi sosial dengan baik di lingkungan masyarakat.⁷ Sebagai seorang pendidik penting memahami karakter belajar peserta didik terlebih karakteristik anak usia dini. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap proses stimulus pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

Tersedianya sarana alat permainan yang mampu mendukung stimulus perkembangan anak usia dini dapat menjadikan proses pembelajaran semakin optimal. Adanya metode ajar yang menyesuaikan dengan karakter anak usia dini, media ajar yang variatif dan penggunaan permainan saat belajar dapat menstimulus keaktifan anak dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam hal ini, anak akan belajar sesuai dengan taraf kemampuan anak.⁸

Keaktifan guru dalam mengelola kelas juga berperan untuk mencari cara dalam proses stimulus anak terlebih kemampuan kreativitas anak. Salah satu caranya dapat menggunakan pemanfaatan media pembelajaran, yaitu sarana atau alat yang dipakai dalam penyampaian informasi pembelajaran. Media menjadi alat perantara penyampaian informasi dari guru ke peserta didik. Terlebih bagi anak usia dini, penggunaan media yang konkrit dapat memudahkan anak-anak dalam menerima dan mengolah informasi yang diajarkan kepadanya. Hal tersebut sesuai dengan teori psikologi pendidikan behavioristic yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari adanya interaksi antara stimulus yang diberikan guru dan respon yang berasal dari anak.⁹

⁷ M. Yusuf Seknun, *Kedudukan Guru Sebagai Pendidik*, Jurnal uin Alauddin, Vol 2, No.2, 2015, 23. https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/1650

⁸ Luluk Asnawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 27

⁹ Ajeng Rizki Safarina, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Gersik: Caramedia Comunication, 2020), h. 4-6

Salah satu dari pemanfaatan media diantaranya menggunakan barang bekas. Kebanyakan orang abai terhadap kardus atau kotak *snack* bekas jajanannya atau warung-warung yang menjual jajanan hanya akan memajang *snack*nya saja sehingga seringkali kardus atau kotaknya berakhir di tong sampah. Padahal jika dikelola dengan baik akan menjadi barang yang bernilai dan bermanfaat. Hasil dari observasi peneliti pada peserta didik Kelompok B3 RA Al Mushallun TA 2023-2024 adalah kegiatan belajar lebih banyak memanfaatkan media atau alat bermain yang dibeli seperti balok, leggo, keping geometri dan lainnya. Selain itu, kegiatan yang dilakukan pendidik untuk menstimulus kreativitas anak masih berupa kegiatan mewarnai, menggambar atau menggunting dan merekat.

Kreativitas pengolahan barang bekas yang dilakukan anak perlu menjadi perhatian bersama baik dari sisi orang tua maupun guru karena hal tersebut termasuk stimulus kreativitas anak yang perlu diasah untuk memaksimalkan potensinya. Observasi awal di RA Al Mushallun Handil Bakti khususnya kelompok B usia 5-6 tahun sangat kurang sekali pengenalan membuat kreativitas melalui berbagai karya dengan media barang bekas. Guru lebih berfokus memberikan pembelajaran dengan menggunakan media lain daripada barang bekas dengan alasan kurang paham cara pemanfaatannya dan penyampaian materinya kepada anak, menyita lebih banyak waktu dan tenaga untuk mengumpulkan barang bekas serta proses pengerjaan. Selain itu, kegiatan pembelajaran di dalam kelas lebih fokus pada penjelasan materi dari guru kepada anak-anak, kemudian kegiatan belajar menulis, membaca dan berhitung yang durasinya lebih banyak jika dibandingkan kegiatan belajar lainnya.

Hal tersebut tentu berdampak pada aspek perkembangan lain yang kurang terstimulus serta pada pengalaman belajar anak. Guru masih terpaku pada metode ajar yang monoton sehingga anak cenderung bersikap pasif dan kurang kreatif. Melihat kurangnya kreativitas anak dalam pemanfaatan barang bekas tersebut maka peneliti kemudian melakukan tindakan perbaikan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengangkat judul **“Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Barang Bekas Di RA Al Mushallun Handil Bakti”**.

B. Definisi Operasional

Penjelasan variabel yang berkenaan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Anak Usia Dini (AUD)

Pengertian anak usia dini dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berada pada rentang usia 5-6 tahun yang bersekolah pada tingkatan kelompok B.

2. Kreativitas

Kreatifitas berkaitan dengan kognitif, dimana kreatifitas dipandang sebagai sesuatu hal yang baru berkenaan dengan bentuk permasalahan yang hasilnya tidak dibatasi oleh sesuatu yang pragmatis.¹⁰ Peneliti berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan anak dalam

¹⁰ Solso, Maclin dan Maclin, *Psikologi Kognitif*. (Jakarta: Erlangga. 2007), Edisi ke 8. hal. 44

membuat atau melakukan sesuatu dengan penalarannya sendiri baik dari hasil meniru, memodifikasi atau menciptakan bentuk baru.

3. Media barang bekas

Pengertian barang bekas adalah penggunaan kata untuk barang-barang yang masih baru kemudian tidak terpakai lagi dikarenakan rusak atau cacat namun bisa juga diartikan sebagai barang yang lama atau baru yang sudah tidak terpakai namun masih bisa difungsikan sebagai benda atau bentuk lain atau dijadikan sebagai bahan campuran untuk pembuatan benda lainnya. Sebagai contoh: penggunaan stik kayu bekas es krim bisa dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat kotak tisu, sedotan bekas minuman bisa dimanfaatkan sebagai ornament hiasan tambahan yang bisa dikombinasikan dengan kotak bekas, kaleng bekas yang bisa dimanfaatkan menjadi tempat tisu, celengan dan lainnya.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah didasarkan pada identifikasi masalah yang ditemukan.

Adapun rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas anak kelompok B RA Al Mushallun Handil Bakti dalam mengembangkan kreativitas menggunakan media barang bekas?
2. Apakah media barang bekas mampu meningkatkan kreativitas anak kelompok B RA Al Mushallun Handil Bakti dan bagaimana tahapannya?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Aktivitas anak kelompok B RA Al Mushallun Handil Bakti dalam kegiatan membuat karya dengan menggunakan media barang bekas.
2. Perkembangan kreativitas anak kelompok B RA Al Mushallun Handil Bakti melalui kegiatan pembuatan karya dengan menggunakan media barang bekas.

Adapun manfaat yang bisa di ambil dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat untuk anak

Diantaranya sebagai salah satu upaya stimulus untuk peningkatan perkembangan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas.

2. Manfaat untuk guru

Diantaranya sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam upaya meningkatkan perkembangan.

3. Manfaat untuk sekolah

Diantaranya media barang bekas dapat menjadi tambahan media pembelajaran dan dapat membantu sekolah dalam menjaga kebersihan lingkungan sekitar. Selain itu, dapat dijadikan sebagai bahan edukasi kepada warga sekolah tentang pentingnya kesadaran lingkungan.

4. Manfaat untuk peneliti selanjutnya

Semoga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi solusi dalam penelitian lainnya mengenai kendala perkembangan pada anak usia dini.

E. Signifikansi Penelitian

Secara teoritis, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berkontribusi sebagai ulasan bagi perkembangan anak usia dini terutama pada aspek kreativitas anak-anak. Selain itu, secara praktis, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan masukan terhadap penelitian lain terkait perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

F. Penelitian Terdahulu

Setelah melakukan tinjauan pustaka, diantaranya ditemukan penelitian yang sudah pernah dilakukan dan memiliki kaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan, diantaranya yaitu:

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu yang relevan

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan	
			Persamaan	Perbedaan
1	Emma Aditiyana Tuahta Sitepu	<i>Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose Part di TK Al-</i>	Sama-sama melakukan observasi penelitian terhadap peningkatan kreativitas anak	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan permainan loose part sedangkan penulis menggunakan media barang bekas

		<i>Furqan Medan Selayang¹¹</i>		
2	Meinanda Putri Imanah	<i>Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Finger Paintingdi Kelompok B TK Al-Muhlisin Lontar Baru, Kota Serang¹²</i>	Sama-sama melakukan observasi penelitian terhadap peningkatan kreativitas anak	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan kegiatan finger painting sedangkan penulis menggunakan media barang bekas
3	Siskha Oktiahara	<i>Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menjahit Menggunakan Media Kain Perca Di TK Aisyiyah 2 Kedaton Bandar Lampung¹³</i>	Sama-sama melakukan observasi penelitian terhadap peningkatan kreativitas anak	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan kegiatan menjahit sedangkan penulis menggunakan media barang bekas

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah sebuah dugaan sementara yang keabsahannya masih belum pasti. Hipotesis akan diterima jika hasil dari penelitian menunjukkan kebenaran dari hasil pernyataan tersebut dan sebaliknya hipotesis akan ditolak jika salah satu pernyataan dari hasil penelitian menolaknya. Maka, hipotesis yang peneliti simpulkan pada penelitian ini adalah membuat prakarya dengan menggunakan media barang bekas dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B3 RA Al Mushallun Handil Bakti.

¹¹ Emma Aditiyana Tuahta Sitepu, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose Part Di TK Al-Furqan Medan Selayang*. Skripsi. Universitas Pembangunan Panca Budi. 2023. <https://repository.pancabudi.ac.id/website/detail/25085>

¹² Meinanda Putri Imanah, *Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Finger Paintingdi Kelompok B TK Al-Muhlisin Lontar Baru, Kota Serang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Banten. 2019. <http://repository.uinbanten.ac.id/4551>

¹³ Siskha Oktiahara, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menjahit Menggunakan Media Kain Perca Di TK Aisyiyah 2 Kedaton Bandar Lampung*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung, 2023. <http://repository.radenintan.ac.id/28242>

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Isi pada bab ini adalah mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah yang ditemukan, rumusan masalah, rencana pemecahan masalah yang akan dilakukan, definisi operasional dalam penelitian, dan tinjauan mengenai penelitian yang relevan.

2. Bab II Kajian Teori

Bab ini berisi tentang kajian pustaka dan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Isi dari bab ini adalah berkaitan dengan jenis, lokasi, subjek, metode dan prosedur penelitian. Selain itu, juga terdapat sumber data, teknik dan analisis data serta metode yang digunakan.

4. Bab IV Hasil Penelitian

Pada bab ini berisi tentang uraian dan hasil dari penelitian.

5. Bab V Simpulan

Bab ini berisi tentang kesimpulan akhir penelitian dan saran dari peneliti. Selain itu, bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.