

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seperti yang ditunjukkan oleh UU Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah pekerjaan sadar dan terencana untuk membuat kondisi belajar yang berfungsi dan pengalaman pendidikan bagi peserta didik agar dapat mengembangkan potensi yang peserta didik miliki, sehingga peserta didik dapat memiliki kekuatan yang mendalam terhadap agama, kebijaksanaan diri, karakter, pengetahuan, akhlak yang baik, dan kemampuan yang dibutuhkan tanpa bantuan dari orang lain, masyarakat dan negara. Pendidikan adalah gerakan yang sengaja direncanakan melalui proses bimbingan maupun pemberian rangsangan dalam mengembangkan potensi jasmani serta rohani yang diberikan oleh orang dewasa pada peserta didik, sehingga mampu mencapai kedewasaannya dan peserta didik dapat mencapai tujuan dalam hidupnya kelak di masa depan (Rahmat H & Abdilah, 2019).

Pada Kepmendikbud Nomor 719 Tahun 2020 Pasal 1 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus menyatakan bahwasanya “Pendidikan anak usia dini dapat disingkat menjadi PAUD adalah suatu jenjang pembinaan yang dilaksanakan sebelum persekolahan dasar dengan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui penyelenggaraan pendidikan edukatif untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani dengan tujuan agar anak-anak mempunyai kesiapan untuk memasuki jenjang sekolah yang lebih tinggi”.

Menurut Zaskia Oktaviana (2016) bahwasannya secara umum tujuan pendidikan anak usia dini yaitu mempersiapkan lingkungan yang mendukung anak agar mampu menumbuhkan pengetahuan, kreativitas, serta kemampuan dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian, Anak dapat berkembang pada umumnya sesuai yang diharapkan oleh masyarakat dan dapat turun ke masyarakat baik sebagai seorang manusia maupun sebagai warga negara.

Pendidik harus memahami dan memperhatikan bahwa potensi yang dimiliki anak baik itu kemampuan, serta tingkat kreativitas itu bervariasi, namun ini harus dikembangkan sesuai dengan tingkat kemampuan terbesar yang anak miliki. Menurut Machali & Hidayat (Hasanah:2019) jalur pendidikan merupakan proses yang harus dijalani peserta didik untuk mengembangkan potensinya sesuai dengan tujuan pendidikan. Ada beberapa jalur penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yakni jalur pendidikan formal, non formal, dan informal.

Salah satu jalur penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yaitu jalur formal, pada jalur formal meliputi Raudhatul Athfal (RA), Taman Kanak-kanak (TK). Raudhatul Athfal (RA) maupun Taman Kanak-kanak (TK) yaitu sebuah pendidikan yang dirancang untuk anak usia empat sampai enam tahun yang terdapat dari kelompok A dan Kelompok B. Usia empat sampai lima tahun kelompok A, sedangkan pada kelompok B usia lima sampai enam tahun (Hasanah : 2019).

Hal tersebut didukung oleh UU Tahun 2003 Nomor 20 bagian tujuh tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menyatakan bahwa jalur formal pada pendidikan anak usai dini yaitu Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) maupun pendidikan setara lainnya. Pada jalur formal di pendidikan anak usia dini salah satunya yaitu Raudhatul Athfal (RA), Raudhatul Athfal yaitu sebuah pendidikan formal pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Raudhatul Athfal memiliki ciri khas agama Islam. Hal tersebut didukung oleh Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 367 Tahun 1993 (Hasanah:2019) tentang Raudhatul Athfal, bahwa Raudhatul Athfal merupakan pendidikan prasekolah yang bercirikan khas agama Islam.

Menurut Mansur (Sugianto:2011) bahwasanya Raudhatul Athfal bertujuan untuk membantu anak agar mampu mengembangkan kemampuan yang anak miliki, hal tersebut seperti kemampuan psikis, fisik motorik, memahami diri sendiri, serta kreativitas agar mampu melanjutkan pendidikan berikutnya. Dilihat dari perkembangan dan potensi anak prasekolah Raudhatul Athfal memiliki tiga tujuan, yaitu membangun dan membina karakter esensial anak yang dituangkan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, membentuk dan menuangkan jiwa eksplorasi, serta membentuk dan membina kreatif anak. Dengan demikian,

peningkatan yang harus diciptakan pada anak-anak di jenjang pendidikan Raudhatul Athfal adalah salah satu perkembangan kreativitas.

Menurut Santrock (Masganti Sit. dkk: 2016) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam berpikir dengan cara baru yang belum ada sebelumnya, dan memunculkan jawaban yang khusus untuk masalah yang dihadapinya. Kreativitas merupakan suatu cara pandang dan bertindak atau membuat sesuatu yang unik dan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Kreativitas merupakan sebuah potensi yang dimiliki oleh seseorang agar menghasilkan komposisi produk atau pemikiran yang baru dan belum ada sebelumnya. Mengembangkan seluruh potensi anak dalam menggambarkan perasaan dan mendapatkan sesuatu yang baru terkait pengalaman pembelajarannya merupakan salah satu fungsi dari kreativitas. Dalam pendidikan, kreativitas sangat dibutuhkan, karena dengan kreativitas anak didorong untuk berpikir unik, fantasi serta imajinasi. Kreativitas merupakan cara berpikir serta bertindak, ataupun melahirkan sesuatu yang original serta berguna bagi dirinya dan orang lain (Mayesty, 1990 : 9 dalam Yuliani Nurani 2020: 02).

Kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang dalam membuat sebuah karya yang belum ada maupun hal baru, baik itu sebuah karya asli, sebuah pemikiran yang umumnya tidak sama dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan sebuah potensi yang dimiliki oleh individu dalam menciptakan sebuah pemikiran baru maupun produk yang unik yang memiliki harga serta manfaat bagi dirinya dan orang lain. Sebuah pemikiran dan produk tersebut dihasilkan dari suatu proses imajinasi maupun sintensi pemikiran, hasil tersebut bukan sekedar perangkum, namun dapat menggabungkan sebuah pola baru. Data yang diperoleh merupakan sebuah gabungan informasi yang didapatkan dari pengalaman masa lalu. Perkembangan kreativitas itu sangat penting untuk kehidupan sehari-hari, karena kreativitas adalah suatu potensi maupun kemampuan yang sangat berguna bagi setiap individu, individu yang kreatif sebagian besar akan berekperimen suatu hal yang baru agar mampu mencapai sebuah keberhasilan. Dalam mengembangkan kreativitas merupakan sebuah bagian tak terpisah dari sebagian besar karya anak-anak berbakat (Fakhriyah:2016).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hermila (2018) bahwasannya di Indonesia kreativitas masih rendah, apalagi zaman sekarang kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan untuk semua golongan baik itu untuk orang tua, muda sampai dengan anak-anak, akan tetapi di sisi lain dari teknologi canggih tanpa disadari menjadi bumerang di masa yang akan datang, teknologi membangun kepribadian anak menjadi individu yang kurang produktif serta tidak kreatif, anak akan ketergantungan dengan teknologi yang ada, apa yang dibutuhkan oleh anak semuanya mampu didapatkan dengan mudah hanya dengan membeli dan memesannya, tanpa berusaha mencoba cara membuatnya dan mengikuti setiap episode pembuatannya sebagai pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat anak zaman sekarang menjadi generasi instan, akibatnya anak belum terbiasa untuk berpikir hati-hati dalam menyikapi persoalan yang dihadapinya, sehingga pribadi anak menjadi pribadi yang efektif menyerah dan sembrono. Faktor kreativitas anak rendah bukan hanya itu, tanpa disadari, salah satu penyebab perkembangan kreativitas anak rendah adalah kegiatan pembelajaran yang monoton. Anak diberikan kegiatan yang sama dari waktu ke waktu, sehingga menjadikan anak robot karena selalu melakukan hal yang sama. Kegiatan belajar lain yang menjadikan faktor penghambat kreativitas anak yaitu dengan memberikan *drilling*. *Drilling* adalah metode pembelajaran yang menekankan pada kegiatan latihan yang dilakukan berulang-ulang secara terus menerus untuk menguasai keterampilan tertentu. Dengan demikian anak selalu disuapi, sehingga tidak ada keinginan untuk berusaha sendiri (Hermila: 2018).

Untuk menghindari hal, pendidik dapat melakukan cara-cara yang membuat kemampuan berpikir kreatif anak terstimulasi dan terasah dengan baik. Salah satu cara untuk menstimulasi kreativitas anak, pendidik dapat memberikan kegiatan anak yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak, salah satunya adalah kegiatan prakarya atau membuat sebuah keterampilan. Prakarya mempunyai istilah Pra dan karya, pra memiliki arti belum dan karya mempunyai arti kerja. Prakarya dapat didefinisikan sebagai karya yang belum lengkap. Prakarya dapat

didefinisikan sebagai keterampilan, hastakarya, keterampilan tangan atau kerajinan tangan (Atika: 2016).

Menurut Kemendikbud RI (Atika Lutfi dkk: 2016) Prakarya merupakan sebuah proses berkarya, dan merupakan sebuah pembinaan apresiasi serta produk karya. Dalam kegiatan prakarya dapat mengasah dan membimbing anak agar memiliki keberanian dalam memanfaatkan daya imajinatif, produktif, dan kemandirian. Dalam kegiatan prakarya pendidik dapat memanfaatkan barang yang ada di sekitar lingkungan anak, lingkungan adalah sebuah tempat yang intuisi bagi anak, yang mana, kolaborasi anak dengan lingkungan akan menjadikan anak penemu yang kreatif dan anak dapat lebih bebas mengeksplor imajinasinya.

Eksploratif yang dikuatkan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Heldanita (2018) mengemukakan bahwa salah satu media eksploratif yang utama dalam menstimulasi kreativitas anak adalah lingkungan, karena individu yang unik selalu berkomunikasi dan bekerjasama dengan lingkungan sekitar agar dapat menggali peluang untuk anak tumbuh dan berkembang. Kegiatan prakarya ini dapat menggunakan media yang ada di sekitar lingkungan seperti misalnya media *loose part*, media *loose part* merupakan salah satu media yang diperoleh dari lingkungan terdekat anak.

Pendapat tersebut telah dikemukakan oleh Nurjanah (2019) bahwasanya media *loose part* merupakan barang lepasan yang terbuka mudah didapatkan pada lingkungan sekitar tanpa menghambur-hamburkan uang, tetapi, memberikan fasilitas terhadap anak agar anak mampu menuangkan kreativitas dan memberikan kesempatan terhadap anak untuk mencoba dan bereksplorasi.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dewi S & Anik Lestaringrum, (2021:42) bahwasannya Nicholson 1971 merupakan penemuan pertama yang mengembangkan teori *loose part*, Nicholson mengembangkan *loose part* berkeinginan untuk memberikan fasilitas agar anak mampu menyalurkan kreativitas menggunakan bahan alam dan bahan yang ada di sekita lingkungan, yang dapat dimanipulasi, dipandai, dan diciptakan kembali, barang dan bendanya dapat ditemukan dengan mudah.

Media *loose part* merupakan seputar media maupun benda-benda yang ada di sekitar lingkungan anak dan mudah ditemukan. Media *Loose part* dapat didefinisikan sebagai bagian bebas atau lepas, disebut media *loose part* dengan alasan bahwa bahan yang digunakan adalah bahan-bahan yang tidak sulit untuk dirakit, dan dilepas. sebuah bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepaskan serta disatukan, media *loose part* bisa digunakan sendiri maupun bisa disatukan dengan barang yang berbeda, sehingga dapat menjadi satu kesatuan dan nantinya jika tidak digunakan bisa dikembalikan ke kondisi semula (Azky Farida: 2020).

Maria Melia Raharjo (Azky Farida: 2020) mengemukakan bahwa *loose part* memberikan kesempatan bagi anak untuk menggunakan material yang alami, sintesis dan dapat didaur ulang. Dalam kegiatan prakarya dapat menggunakan media *loose part*, karena media *loose part* dapat memberikan manfaat untuk anak, utamanya yaitu memberikan kesempatan bagi anak agar anak dapat mengeksplorasi, berkreasi, belajar dengan cara sendiri dan memberikan pengetahuan serta pengalaman yang tidak terbatas bagi anak.

Dengan demikian *loose part* merupakan material yang dipakai kemudian dapat disatukan dan dapat dipisahkan kembali. Bahan alam, bahan sintesis yang dapat dirakit, dipisah, dipindahkan, dimodifikasi, yang dapat digunakan pada luar ruangan maupun dalam ruangan. Material *loose part* dapat ditemukan pada sekitar anak dengan berbagai komponen seperti halnya berupa benda alam (daun, ranting, kayu, batu kerikil, dan lain-lainnya), sintesis (puzzle, boneka, lego dan lain-lainnya) ataupun barang yang dapat digunakan kembali (sedotan, tutup botol, kardus, botol plastik dan lain sebagainya).

Sementara itu, sesuai dari observasi oleh peneliti di kelompok B RA As-Syafi'iyah Kabupaten Subang kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* masing jarang digunakan, dan kegiatan pembelajaran dalam menstimulasi kreativitas diberikan oleh pendidik cenderung bersifat monoton, diketahui jumlah anak di kelompok B RA As-Syafi'iyah Kabupaten Subang yaitu 18 anak, dari 18 anak tersebut 9 anak yang belum menunjukkan kreativitasnya. Pada kenyataannya di kelompok B RA As-Syafi'iyah Kabupaten Subang sebagian anak masih kurang percaya diri dengan hasil karyanya, kurang kreatif dalam berkreasi, masih

ketergantungan dengan apa yang dicontohkan guru, dan takut untuk mencoba hal yang baru.

Sedangkan menurut Atika Lutfi, dkk (2016) kegiatan prakarya menggunakan media *loose part*, akan menciptakan suatu pembelajaran yang unik, menarik dan dapat menstimulasi kreativitas anak. Carl Roges dalam Azky Farida, (2020) mengemukakan bahwasanya kreativitas terwujud dari hubungan antara seseorang dengan lingkungannya, berhubungan dengan apa yang dikemukakan oleh Simon nicolson (Azky Farida: 2020) lingkungan merupakan sebuah interaksi untuk anak. Kedua teori tersebut menggambarkan bahwasannya kreativitas seseorang dapat dibangun melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* mampu menstimulasi kreativitas anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* sangat baik untuk digunakan dalam menstimulasi kreativitas anak, karena dalam menstimulasi kreativitas dibutuhkan adanya artikulas berekspreksi, keberanian, orisionalitas, spontanitas pada diri anak. Berangkat dari latar belakang masalah di atas, peneliti ingin mengetahui lebih mendalam terkait hubungan antara kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* dengan perkembangan kreativitas, peneliti merasa tertarik agar dapat melakukan sebuah penelitian berjudul “Hubungan antara Kegiatan Prakarya dalam Menggunakan Media *loose Part* dengan Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Penelitian di Kelompok B RA As-Syafi’iyah Kabupaten Subang”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, maka dapat di rumuskan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* di kelompok B RA As-Syafiiyah Kabupaten Subang ?
2. Bagaimana perkembangan kreativitas anak usia dini di kelompok B RA As-Syafiiyah Kabupaten Subang ?

3. Bagaimana hubungan antara kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* dengan perkembangan kreativitas anak usia dini di kelompok B RA As-Syafiiyah Kabupaten Subang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Searah dengan rumusan masalah yang sudah diuraikan, berikut ini merupakan tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Mampu mengetahui kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* di kelompok B RA As-Syafiiyah Kabupaten Subang.
2. Mampu mengetahui perkembangan kreativitas anak usia dini di kelompok B RA As-Syafiiyah Kabupaten Subang.
3. Mampu mengetahui hubungan antara kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* dengan perkembangan kreativitas anak usia dini di kelompok B RA As-Syafiiyah Kabupaten Subang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan pemahaman dan informasi tentang hubungan antara kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* dengan perkembangan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Manfaat untuk Sekolah. Dapat menumbuhkan kesadaran kepada sekolah tentang pentingnya menstimulasi kreativitas anak.
- b. Manfaat untuk Pendidik. Dapat menerapkan kegiatan pembelajaran prakarya dalam menggunakan media *loose part* agar mampu mengembangkan kreativitas anak usia dini
- c. Manfaat untuk Peneliti Selanjutnya. Mendapatkan pengetahuan secara mendalam terkait dengan hubungan kegiatan prakarya dalam

menggunakan media *loose part* dengan perkembangan kreativitas anak usia dini.

#### **E. Kerangka berpikir**

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani sebuah proses perkembangan yang cepat serta krusial untuk kehidupan berikutnya. Anak usia dini merupakan kelompok individu yang berusia nol sampai enam tahun, yang mana, pada masa ini merupakan sebuah proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa, dan anak memiliki sifat yang unik. Pada dasarnya usia dini memiliki pola perkembangan dan pertumbuhan yang khusus yang didasari dengan tingkat perkembangan serta pertumbuhannya (Anik, 2017, p. : 01).

Tercantum pada Undang-undang RI Tahun 2003 Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pendidikan anak usia dini merupakan sebuah upaya pembinaan yang difokuskan pada anak usia dini sejak lahir sampai usia enam tahun yang diwujudkan melalui pemberian rangsangan untuk membantu perkembangan jasmani serta rohani anak. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar anak mampu memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Sujiono 2013:14).

Pendidikan anak usia diselenggarakan sebelum sekolah dasar. Pendidikan anak usia diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Pada jalur formal pada jenjang pendidikan anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak (TK), dan Raudhatul Athfal (RA). Sedangkan pendidikan anak usia dini jalur nonformal yaitu Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak(TPA), dan yang setara dengan pendidikan yang lainnya. Sedangkan pendidikan pada jalur informal pada jalur pendidikan anak usia dini yaitu bentuk sekolah keluarga ataupun pendidikan yang dikoordinasi oleh masyarakat sekita. Hal tersebut tercantum pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 bagian tujuh tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani serta rohani, dengan tujuan agar anak mempunyai mental yang siap untuk melanjutkan pendidikan berikutnya.

Untuk mencapai tujuan tersebut pendidik harus menerapkan sebuah prinsip pembelajaran bagi anak. Prinsip tersebut dapat dirangkung pada suatu kegiatan yang menarik, misalnya dengan kegiatan prakarya. Menurut Atika L, dkk : 2016 Prakarya mempunyai istilah Pra dan karya, pra memiliki arti belum dan karya mempunyai arti kerja. Prakarya dapat didefinisikan sebagai karya yang belum lengkap, Prakarya dapat didefinisikan sebagai keterampilan, hastakarya, keterampilan tangan atau kerajinan tangan. Prakarya mempunyai manfaat untuk menumbuhkan sifat kreatif serta inovatif terhadap anak. Selain itu, prakarya dapat mencerdaskan anak, meningkatkan kemampuan kreativitas anak, dan motorik halus anak. Kemampuan prakarya yang dikembangkan sejak anak usia dini dapat bermanfaat bagi masa depannya. Sebab, keterampilan itu sangat dibutuhkan untuk kehidupan seseorang.

Menurut Kulsum, (2019) Prakarya adalah sebuah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, prakarya memiliki definisi lain yaitu keterampilan, kerajinan tangan, hasta karya, karya seni dan lainnya. Dalam membuat prakarya tidak harus menggunakan media atau bahan yang mahal, pendidik dapat menggunakan bahan pembuatan prakarya yang dapat ditemukan pada lingkungan sekitar misalnya seperti media *loose part*.

Menurut Siska Wati & Herawati (Siti Maryam Handiyanti, dkk, 2021: 239) berpendapat bahwa *loose part* merupakan sebuah media yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti halnya batu, kayu, ranting, daun, sedotan, kardus, dan sebagainya. Barang-barang tersebut mudah ditemui oleh pendidik di mana pun tanpa mengeluarkan biaya. Media *loose part* merupakan suatu media pembelajaran yang menyediakan banyak pengalaman dan anak mampu berkreasi sesuai dengan imajinasinya, dengan demikian, hal tersebut menjadikan pembelajaran yang bermakna dan dapat merangsang perkembangan kreativitas anak.

*Loose part* salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan dalam pembuatan prakarya pada pembelajaran anak, karena *loose part* merupakan suatu media maupun material yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar, dan sangat mendukung untuk membuat sebuah prakarya dengan botol bekas, ranting, kardus, daun, batu-batuan, dan lain sebagainya, yang memiliki nilai untuk menciptakan

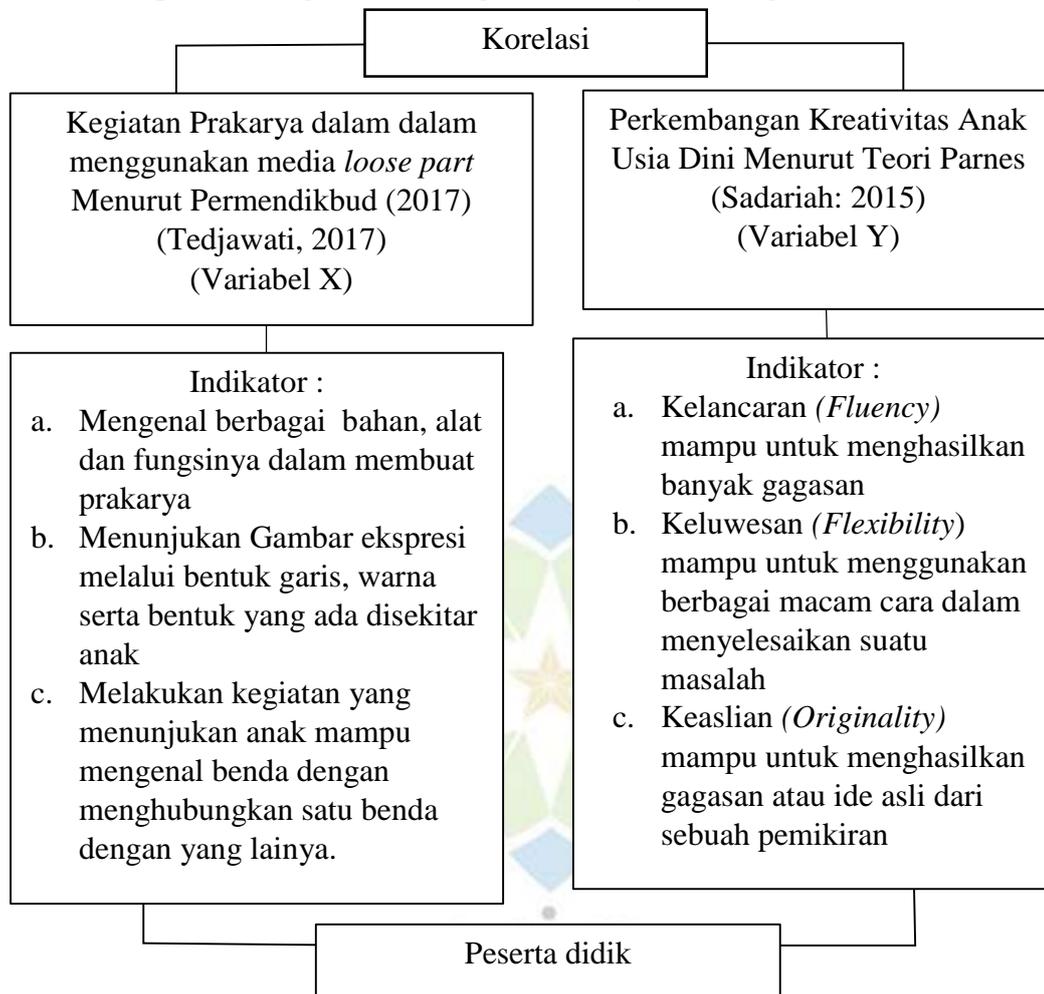
sebuah produk yang baru dan dapat mengembangkan kreativitas anak (Azky Farida :2020) .

Menurut Yamamoto (Diana Vidya Fakhriyani: 2016) Kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik, oleh sebab itu, kreativitas merupakan salah satu perkembangan yang harus dikembangkan. Sehingga tinggi kreativitas yang seseorang miliki, semakin tinggi pula prestasi akademik yang akan diraih. Moustakas (Nurani, 2020:02) mengemukakan bahwasanya kreativitas berhubungan dengan pengalaman, dari pengalaman tersebut dapat mengekspresikan dan melengkapi kepribadian seseorang dalam suatu struktur yang terkoordinasikan menurut dirinya sendiri, alam, dan lain-lain. Sedangkan menurut Gorden & Browne (Nadifaturrizkiyah, dkk: 2020) mengemukakan bahwa kreativitas adalah seseorang yang dapat membuat pemikiran baru yang kreatif dan dapat menggabungkan pemikiran tersebut dengan pemikiran yang sudah ada.

Dengan demikian kegiatan prakarya menggunakan media *loose part* memiliki peran penting dalam menstimulasi kreativitas anak, dapat memperluas keterampilan motorik halus, kemampuan memahami konsep warna maupun jumlah, dan mengamati proses bersifat ilmu pengetahuan anak.



Adapun uraian gambar kerangka berfikir yaitu sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa hipotesis yaitu jawaban sementara atas rumusan masalah pada penelitian, yang mana, rumusan masalah tersebut telah dinyatakan pada bentuk kalimat pernyataan. Mengapa jawaban sementara, dengan alasan jawaban yang diberikan hanya sebuah pernyataan yang didasari oleh teori yang relevan belum didasari oleh realitas ekperimental yang diperoleh dari berbagai informasi. Dengan demikian, hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu jawaban teoritis yang belum tepat, yang ada pada rumusan masalah penelitian.

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, kemudian disusun dua hipotesis yang diujikan, yakni hipotesis nol serta hipotesis alternatif. kedua hipotesis tersebut dapat dirumuskan :

Hipotesis nol ( $H_0$ ) : Tidak ada hubungan yang signifikan antara kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* dengan perkembangan kreativitas anak usia dini (Penelitian di kelompok B RA As-Syafiiyah Kabupaten Subang )

Hipotesis alternatif ( $H_a$ ): Terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan prakarya dalam menggunakan media *loose part* dengan perkembangan kreativitas anak usia dini (Penelitian di kelompok B RA As-Syafiiyah Kabupaten Subang)

Demikian kedua hipotesis tersebut akan diuji dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* ( $r$ ) dari pearson, dengan bantuan *software* SPSS 25 *for windows*. Kriteria diambil keputusan pada uji korelasi *product moment* yaitu:

1. Membandingkan nilai signifikansi (Sig) dengan 0,05
  - a. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y
  - b. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y
2. Membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel
  - a. Apabila  $r$  hitung  $> r$  tabel maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak
  - b. Apabila  $r$  hitung  $< r$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Berikut ini hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Sri Widiawaty pada tahun (2017) dengan judul *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membuat Prakarya Di RA As-Sa'adah Kecamatan Medan Area*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Widiawaty menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada kelompok B di RA As-Sa'adah Kecamatan Medan Area. Banyak anak yang diteliti yaitu 17 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini observasi, tes, dokumentasi serta wawancara. Metode yang

digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas melalui 3 siklus dengan empat tahap. Hasil akhir dari siklus ke 3 kreativitas anak melalui kegiatan membuat prakarya berkembang sesuai harapan dengan nilai rata-rata sebesar 89,5% .

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sri Widiawaty dengan penelitian yang akan diteliti adalah objek penelitian yaitu anak usia dini, persamaan berikutnya sistematik pembahasan dan studi kasus. Perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah metode penelitian, metode penelitian yang digunakan Sri Widiawaty yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan yang digunakan oleh peneliti adalah korelasi *product moment* dan perbedaan selanjutnya tujuan penelitian.

2. Penelitian terdahulu oleh Dewi Safitri dan Lestariningsih tahun 2021 dengan judul *Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Tujuan penelitian ini menjelaskan dengan deskriptif kualitatif pembelajaran pada penerapan media *loose part* bagi anak usia 5 sampai 6 tahun lebih kreatif, subjek yang digunakan 24 anak, metode penelitian menggunakan metode kualitatif, melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, teknik analisis data memakai teknik deskriptif dari kualitatif Miles & Huberman. Penelitian terdahulu ini memiliki hasil bahwasanya media *loose part* dapat mengembangkan kreativitas anak.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti adalah objek penelitian, objek penelitian yang digunakan anak usia dini, teknik pengumpulan data, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, persamaan lainnya yaitu sistematik pembahasan. Sedangkan perbedaannya antara lain metode penelitian, metode penelitian yang digunakan Dewi Safitri dan Lestariningsih yaitu kualitatif, perbedaan berikutnya tujuan penelitian.

3. Penelitian terdahulu oleh Azky Farida (2020) dengan judul *Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunung Sindur Jawa Barat*, penelitian ini bertujuan

untuk memahami media *loose part* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di kelompok TK B PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur Jawa Barat. Metode kualitatif deskriptif metode yang digunakan oleh peneliti, teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu teknik pemilihan melalui pertimbangan tertentu dengan 8 narasumber, instrumennya dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan analisis Miles dan Huberman. Hasil dari penelitian ini bahwa media *loose part* pada pembelajaran berperan untuk mengembangkan kreativitas anak, berkaitan dengan hal tersebut orang tua dan guru membutuhkan kerjasama yang baik sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan media *loose part* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Azky Farida dengan penelitian yang akan diteliti adalah objek penelitian, objek penelitian yang digunakan yaitu anak usia dini, dan sistematik pembahasan yang membahas tentang media *loose part* dan perkembangan kreativitas. Perbedaan pada penelitian ini adalah metode penelitian, metode penelitian yang digunakan Azky Farida kualitatif sedangkan yang digunakan pada penelitian ini kuantitatif. Perbedaan berikutnya yaitu tujuan penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Eka, k. S. (2020) dengan judul *Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Muhammadiyah 8 Semarang Melalui Pembuatan Kerajinan Tangan dari Barang Bekas*. Metode penelitian yang digunakan, metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan prosedur Kurt Lewin. Kreativitas siswa selama proses pembuatan kerajinan tangan dari barang bekas pada siklus I menghasilkan sebesar 3,8, sedangkan siklus II menghasilkan sebesar 4,1, hasil ketuntasan hasil karya siswa maupun kreativitas siswa membuat kerajinan dari barang bekas dengan penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dinyatakan berhasil. Ketuntasan kreativitas siswa secara klasikal pada tiap 45 menit masing-masing sebesar 78% 82%.

Persamaan penelitian yang dilakukan Eka dengan penelitian yang akan diteliti adalah sistematik pembahasan, yang membahas tentang perkembangan kreativitas dan kerajinan tangan. Persamaan berikutnya studi

kasus. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah objek penelitian, objek yang digunakan pada penelitian ini yaitu Sekolah Dasar, dan objek penelitian yang digunakan peneliti adalah anak usia dini. Perbedaan lainnya adalah tujuan penelitian.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Dara Tamami Rahmizul pada tahun (2019) dengan judul *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Dengan Barang Bekas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Daar Al-Falah Tanjung Balai Tahun Ajaran 2018-2019*. Penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui kreativitas anak usia 5-6 tahun setelah dilaksanakannya metode bermain dengan menggunakan barang bekas. Media yang digunakan barang bekas, teknik pengumpulan data lembar observasi, dan dokumentasi.

Persamaan pada penelitian yang dilakukan Dara Tamami Rahmizul dengan penelitian yang akan diteliti adalah objek penelitian, objek penelitian yang digunakan anak usia dini, persamaan berikutnya sistematik pembahasan, yang membahas tentang kreativitas. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah metode penelitian, metode penelitian yang digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh Dara Tamami Rahmizul yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan pada penelitian yang akan diteliti menggunakan korelasi *product moment*. Perbedaan berikutnya yaitu tujuan penelitian.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG