

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bisa dilakukan pada setiap aspek kehidupan baik di lingkungan sosial maupun lingkungan alam guna mengoptimalkan setiap potensi yang dimiliki, sebagaimana dijelaskan dalam UU No.201 Tahun 2003, pasal 1, Bab I, ayat 1 yang menyatakan:

“Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana dalam melahirkan suasana serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pribadinya, lingkungan, bangsa dan Negara.”

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam memajukan kehidupan bangsa dan agama. Karena dengan pendidikan yang berkualitas dapat melahirkan generasi yang berkualitas pula. Sehingga pendidikan mendapat perhatian khusus dari berbagai lapisan masyarakat.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses kegiatan yang dilaksanakan dalam memberikan layanan untuk anak dari mulai sejak lahir sampai enam tahun yang telah diatur oleh UU No.20 Tahun 2003, pasal 1, bab 1, ayat 14 menyebutkan: “pelayanan pada anak usia dini mulai sejak lahir sampai enam tahun”.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebuah upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun melalui rangsangan pendidikan yang diberikan agar dapat membantu tumbuh kembangnya baik secara lahir maupun bathin agar anak siap melanjutkan pendidikannya (Zukhairina, 2013).

Pemberian rangsangan pendidikan untuk anak diharapkan selaras dengan kebutuhannya, hal ini dapat disesuaikan dengan kondisi zamannya. Saat ini kita telah memasuki abad 21, dimana istilah lain yang sering kita dengar untuk anak-anak yang lahir pada abad ini dikenal dengan istilah generasi 4.0 atau disebut juga generasi alfa.

Untuk memenuhi kebutuhan hidup anak usia dini pada abad ini, maka dibutuhkan keterampilan yang sesuai dengan zamannya. Keterampilan abad 21 ini dikenal dengan istilah 4K (Kreativitas, Kritis, Komunikasi, Kerjasama). Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom yang menyebutkan kreativitas adalah kemampuan yang tertinggi pada aspek kognitif. Sehingga kreativitas dianggap sangat penting untuk ditanamkan pada anak sejak dini (Wahyuningsih, et al., 2020).

Kreativitas dapat diartikan dengan definisi yang berbeda-beda tergantung pada siapa yang mengartikannya. Dalam kehidupan sehari-hari kreativitas sering dikaitkan pada prestasi yang luar biasa dalam membuat sesuatu yang baru. Menemukan cara untuk memecahkan masalah yang belum pernah ditemukan, menemukan berbagai ide baru (Aisah & Hidayat, 2015).

Pendapat tersebut dapat disimpulkan mengenai layanan pendidikan anak usia dini merupakan kegiatan layanan yang diberikan dari usia nol sampai enam tahun melalui kegiatan main serta memberikan layanan secara holistik integratif, guna mengoptimalkan setiap potensi yang dimiliki anak, dalam menyajikan menu pembelajaran di sesuaikan dengan kondisi lingkungan dengan cara memberikan rangsangan kepada anak sehingga potensi yang dimiliki anak terbangun dan anak memiliki kemampuan dalam segi kecerdasan jamak, sehingga memiliki jiwa kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah agar anak dapat memenuhi kebutuhan hidup di zamannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan, diperoleh hasil bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di lapangan masih melaksanakan kegiatan terikat sehingga anak-anak tidak leluasa untuk berinteraksi dengan lingkungannya salah satu contohnya anak terikat dengan tempat duduk, dan juga bahan ajar yang masih menggunakan bahan-bahan produk pabrik yang jumlahnya masih terbatas sehingga fasilitas untuk anak sangat terbatas.

Masalah tersebut cukup berpengaruh terhadap perkembangan kompetensi anak, khususnya pada perkembangan kreativitas anak. Dikatakan demikian karena berdasarkan pengamatan pembelajaran, ditemukan anak yang seharusnya mendapatkan fasilitas yang cukup karena keterbatasan sarana

sehingga anak-anak harus menunggu giliran. Hal tersebut menyebabkan terbatasnya kebebasan anak dalam bereksplorasi sehingga capaian perkembangan anak masih belum mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, hal tersebut selaras dengan yang dituturkan oleh wali kelas yang menyebutkan bahwa “sejauh ini capaian perkembangan anak secara keseluruhan dapat dikatakan berkembang, hanya saja untuk aspek kognitif pemecahan masalah belum seluruhnya mencapai perkembangan sangat baik”.

Dengan demikian peneliti mencoba melakukan kegiatan pemberian rangsangan terhadap anak melalui metode STEAM dengan pemanfaatan *Loose Parts* sebagai bahan ajar yang ada dilingkungan terutama bahan-bahan bekas kemasan dan bahan-bahan alam yang menyangkut tentang pengembangan sains, teknologi, teknik, matematika, serta seni, guna mengembangkan kemampuan kreativitas dan dalam pemahaman serta mampu memecahkan permasalahannya.

Metode STEAM dengan pemanfaatan *loose parts* dapat dijadikan sebagai pilihan dalam mengoptimalkan kemampuan kreativitas anak sejak dini, sebab melalui metode ini anak dapat memperkaya pengalamannya karena bahan didapat dari lingkungan anak itu sendiri ragam dan jenis bahan dapat menantang anak sehingga anak timbul penasaran untuk meneliti, mencoba serta memecahkan hal-hal yang terjadi ketika bahan tersebut digunakan. kegiatan yang bervariasi dapat diberikan kepada anak dalam kegiatan pembelajaran. Metode STEAM dengan bahan *loos parts* merupakan suatu upaya untuk memenuhi kebutuhan anak karena mudah didapat.

STEAM adalah suatu pendekatan yang mengintegrasikan unsur *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*. (Nugraheni, 2019) menyebutkan STEAM merupakan suatu metode pembelajaran yang memiliki keselarasan dengan kurikulum pendidikan yang saat ini tengah berlaku yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum dua ribu tiga belas siswa diharapkan dapat bekerja secara aktif baik dari kognitif, afektif maupun psikomotornya. Agar ada keselarasan antara sikap, kecerdasan dan keterampilan.

Pembelajaran STEAM adalah suatu pendekatan yang dapat menarik perhatian, karena dengan pembelajaran STEAM anak diajak untuk menjelajah menemukan pengetahuan baru agar dapat memecahkan masalah, serta mendapatkan solusi dari suatu masalah, agar keterampilan berpikirnya serta keterlibatannya pada pembelajaran dapat berkembang. Untuk menerapkan pembelajaran STEAM perlu adanya bahan ajar yang mendukung dan tepat dengan kebutuhan, bahan ajar ini yaitu bahan *loose parts* (Prameswari & Lestarinigrum, 2020).

Oleh karena itu maka peneliti sangat tertarik pada Metoda STEAM dengan pemanfaatan bahan *Loose Parts*, sehingga peneliti menuangkan pada judul tentang “Pengaruh Metode STEAM Dengan Menggunakan Bahan *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat perkembangan kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Al Mizan?
2. Bagaimana penerapan metode STEAM menggunakan bahan *loose parts* pada kelompok B RA Al Mizan?
3. Bagaimana pengaruh metode STEAM menggunakan bahan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di RA Al Mizan.

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas anak kelompok B di RA Al Mizan.
2. Untuk mengetahui penerapan metode STEAM menggunakan bahan *loose parts* pada kelompok B RA Al Mizan.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode STEAM menggunakan bahan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di kelompok **B** RA Al Mizan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan baru untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran satuan pendidikan PAUD sehingga dapat membantu siswa kelompok B RA Al-Mizan untuk mencapai tujuan pendidikan dan perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode STEAM dengan bahan *loose parts*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan bisa memberi masukan bagi pendidik sebagai bahan kajian untuk pemecahan permasalahan pembelajaran agar dapat menambah keilmuan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar serta bisa mengoptimalkan capaian perkembangan peserta didik khususnya pada kreativitas peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, harapannya penelitian ini bisa memberi stimulasi yang tepat dalam proses pembelajaran khususnya dalam pengembangan kreativitas anak di kelompok B RA Al – Mizan.
- c. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menambah pemahaman mengenai pembelajaran STEAM dan pemanfaatan bahan *loose parts* yang mengarah pada kreativitas anak usia lima sampai enam tahun, serta dapat menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Uma Sekaran dalam (Sugiyono, 2016) menyebutkan kerangka pemikiran merupakan suatu model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

STEAM adalah peningkatan dari STEM dengan menambah unsur seni (*Art*) didalamnya. STEAM dapat menstimulus rasa ingin tahu serta motivasi peserta didik tentang kemampuan berpikir yang mencakup pemecahan

masalah, bekerja sama, belajar mandiri, belajar dengan tantangan dan penelitian (Mu'minah, 2020)

Buinicontro dalam (Mu'minah, 2020) mengemukakan unsur seni pada muatan STEAM mampu memberi kesempatan pada anak dalam berkreasi sebagai aktivitas seni yang dipadukan dalam hasil pembelajaran. Dalam STEAM selain memuat aspek kognitif, juga memuat aspek lainnya yaitu afektif dan psikomotor yang dapat dikembangkan untuk menghadapi era revolusi.

Pembelajaran keterampilan berpikir ilmiah pada Pendidikan anak usia dini dapat diambil dan dikembangkan pada tingkatan dasar, guru dapat membantu mengembangkan proses pembelajaran dengan metode STEAM melalui kegiatan: 1) bertanya, 2) memfasilitasi anak agar dapat bekerja sama, 3) berpikir kreatif, 4) memecahkan masalah, 5) melakukan eksplorasi, 6) menguji coba jawaban pada permasalahan, 7) mencari informasi dengan cara baru yang tidak biasa. Kegiatan – kegiatan tersebut dapat diimplementasikan sejak dini dengan media *loose parts* (Nugraheni, 2019).

Extension dalam (Nugraheni, 2019) menyebutkan bahwa *loose parts* merupakan sebuah istilah yang dibuat oleh seorang arsitek yang bernama Simon Nicholson, Simon secara teliti mempertimbangkan tentang obyek dan lingkungan dalam membentuk koneksi. Ia mempercayai setiap individu anak memiliki kemampuan berpikir kreatif, selain itu ia pun percaya bahwa lingkungan dapat memberikan dukungan dalam mengembangkan kemampuannya.

Loose parts merupakan lawan dari area bermain yang statis dan kaku yang biasanya anak hadapi sehari-hari. Area *loose parts* adalah lingkungan area yang bisa diubah-ubah, dipindah-pindah sesuai keinginan serta imajinasi anak. Adapun manfaat *loose parts* yaitu: 1) Dapat meningkatkan kemampuan kreatif dan imajinatif anak dalam permainan, 2) Dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi dan sikap kooperatif, 3) Secara fisik anak akan lebih aktif, 4) Membangun kemampuan anak dalam berkomunikasi dan bernegosiasi. Adapun komponen-komponen *loose parts* ini terdiri dari tujuh jenis, diantaranya: Bahan alam, bahan plastik, logam, kayu dan bamboo, benang dan

kain, kaca dan keramik, serta bekas kemasan (Damayanti, Rachmatunnisa, & Rahmawati, 2020)

Menurut Santrock dalam (Sit, et al., 2016) mengatakan kreativitas merupakan sebuah keterampilan berpikir yang dimiliki untuk menghasilkan ide-ide yang luar serta orisinal dalam menghadapi suatu permasalahan. Sedangkan menurut Gallagher yang dikutip oleh Munandar (Sit, et al., 2016) menyatakan bahwa kreativitas saling berkaitan dengan kemampuan menciptakan, mengadakan, menemukan kebaruan suatu hal dan atau untuk memperoleh sesuatu dengan keterampilan imajinatif, hal ini memiliki arti bahwa kreativitas berkaitan dengan pengalaman dalam mengekspresikan serta mengaktualisasikan kepribadian seseorang dalam bentuk yang terintegritas dengan kepribadian individu itu sendiri ataupun dengan lingkungannya.

(Nurhaliza & Rosali, 2016) menyatakan bahwa kreativitas anak usia dini dapat dilihat dari empat aspek, antara lain: Kreativitas dari aspek pribadi, kreativitas dalam aspek penggerak, kreativitas sebagai proses, dan kreativitas sebagai produk. Kreativitas apabila disorot dari aspek kepribadian, maka dapat dilihat dari keistimewaan kepribadian individu itu sendiri, hal ini dapat dilihat pada saat individu itu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Namun, karena setiap anak memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tidak sama maka masing-masing individu akan memiliki kemampuan dalam bidang dan tingkatan yang berbeda pula. Kemampuan berpikir kreatif ini meliputi kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi.

Guilford dikutip Al Khalili dalam (Damayanti, Rachmatunnisa, & Rahmawati, 2020) menyebutkan bahwa:

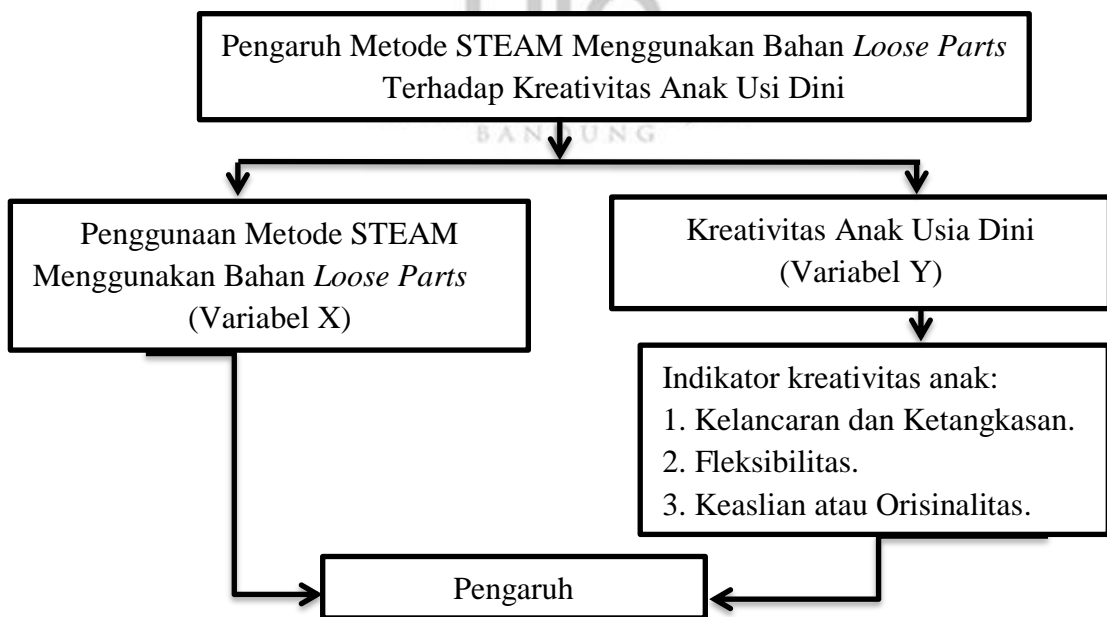
- a. Kelancaran dan ketangkasan merupakan suatu keterampilan dalam menghasilkan pemikiran atau pertanyaan yang banyak.
- b. Fleksibilitas merupakan keterampilan dalam menghasilkan banyak cara untuk menyelesaikan masalah.
- c. Keaslian atau Orisinalitas adalah keterampilan dalam berpikir dengan cara yang baru.

- d. Elaborasi merupakan keterampilan untuk menambah ataupun membuat detail/rinci dari suatu karya yang dibuat.

Menurut Suyanto dalam (Sit, et al., 2016) perilaku kreatif yang normal pada anak dapat dibedakan apabila dilihat dari ciri-ciri yang menyertainya antara lain:

1. Anak merasa bahagia saat mengeksplor lingkungan sekitarnya.
2. Anak dapat memperhatikan dan meraba semuanya yang diinginkannya.
3. Anak memiliki minat yang luar biasa, sehingga terus-menerus bertanya.
4. Anak memiliki sifat spontanitas dalam sudut pandang dan sentiment mereka.
5. Anak menyukai pengalaman, karena pada umumnya mereka membutuhkan pengalaman baru.
6. Anak suka menguji, membongkar, dan mencoba berbagai hal yang mereka temukan.
7. Anak-anak jarang merasa lelah; hanya ada hal-hal yang diinginkan.
8. Anak mempunyai daya pikir kreatif yang tinggi.

Dari uraian diatas, maka peneliti membuat skema kerangka berpikir berdasarkan judul penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian ini dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016). Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, maka hipotesis yang diajukan yaitu kreativitas anak kelompok B di RA Al Mizan dengan pembelajaran metode STEAM menggunakan bahan *loose parts* lebih baik secara signifikan dari pembelajaran dengan metode konvensional.

Adapun hipotesis statistiknya adalah:

- H_0 : Pembelajaran menggunakan metode STEAM dengan bahan *loose parts* tidak berpengaruh pada kreativitas anak usia dini di kelas B RA Al-Mizan
- H_a : Pembelajaran menggunakan metode STEAM menggunakan bahan *looseparts* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini di kelas B RA Al-Mizan

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Titik fokus dari penelitian ini adalah Pengaruh Metode STEAM Menggunakan Bahan *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di RA Al-Mizan. Berikut ini merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, terdapat beberapa karya tulis yang mendukung kajian teori, antara lain:

1. Penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia Dini 5-6 tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media *Loose Parts*”. Penelitian dilakukan oleh Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa dan Lia Rahmawati dari Universitas Muhammadiyah Jakarta pada tahun 2020. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada anak usia 5-6 tahun di TK Juara Bekasi dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun pada pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan dengan pembelajaran berbasis STEAM dengan menggunakan media *loose parts*. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar

31% yang kemudian meningkat pada siklus I sebesar 56,50% dan pada siklus II meningkat sebesar 83,70%.

2. Penelitian dengan judul “STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for The Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years”. Penelitian yang dilakukan oleh Titania Widya Prameswari dan Anik Letsriningrum dari Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri pada tahun 2020. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada kelompok A TK Pertiwi 2 Bodor dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan berbasis STEAM dengan menggunakan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan 4C (*Creativity, Communication, Collaboration, Critical Thinking*) anak secara efektif berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara kualitatif yang menghasilkan capaian yang obyektif.
3. Penelitian dengan judul “Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Wahyuningsih, Andriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsudin, Upik Elok Endang Rasmani, dan Novita Eka Nurjanah dari Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Sebelas Maret pada tahun 2020. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan efek metode STEAM membawa anak pada peningkatan kreativitas dalam cara berpikir, mereka menjadi lebih mampu dalam memecahkan masalah yang dihadapi menjadi lebih efektif.