

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kompetensi dasar dalam aspek perkembangan pada anak usia dini salah satunya adalah kognitif. Cara untuk mengembangkan kognitif yaitu dengan memberikan stimulasi melalui kreativitas. Kreativitas memiliki kaitan dengan kognitif walaupun tidak mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan cerdas tetapi tidak selalu orang cerdas itu kreatif karena untuk menciptakan sebuah karya yang kreatif membutuhkan lebih dari sekedar kecerdasan. Kreativitas sangat berpengaruh terhadap kecerdasan anak, sehingga apabila tidak dikembangkan sejak awal maka kecerdasan anak tidak akan berkembang secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan Hasanah et al. (2021) bahwa kreativitas sangat berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak, ketika tidak di stimulasi sejak dini maka tidak akan berkembang dengan optimal.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang menciptakan ide-ide baru dan dapat dikembangkan. Menurut Munandar (Nurani et al., 2020) kreativitas merupakan sebuah kemampuan untuk mengkombinasikan hal baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh baik dari lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat. Anak memiliki jiwa kreatif dengan bertumbuh imajinasinya. Isrofiyah (2019) menjelaskan bahwa kreativitas sangat diperlukan. Pada dunia pendidikan perlu mempertimbangkan aspek kreativitas dalam mendidik peserta didiknya.

Kreativitas dijelaskan dalam Permendikbud No.146 Tahun 2014 terkait dengan standar kurikulum 2013 PAUD yaitu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rasa ingin tahu, memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif, mengetahui bagaimana memecahkan masalah sehari-hari dengan berperilaku kreatif, serta dapat menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.

Manfaat kreativitas bagi anak adalah untuk membentuk menjadi pemberani dan dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan hal-hal yang baru. Anak akan berlatih memecahkan masalahnya sendiri sehingga anak akan menjadi pandai untuk

memanfaatkan segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Kecerdasan seperti ini harus distimulasi oleh orang tua dan pendidik sejak dini untuk bekal saat ia dewasa.

Berdasarkan hasil observasi di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat peneliti menemukan sejumlah indikator terkait kreativitas pada anak usia 4-5 tahun masih dalam kategori “belum berkembang”. Dari 14 peserta didik di kelompok A rata-rata kemampuan kreativitas dalam keterampilan merinci atau mengelaborasi, berimajinasi, rasa ingin tahu dan sikap berani mengambil resiko termasuk ke dalam kategori “belum berkembang”. Anak pada aktivitas pembelajaran tidak dapat merinci alat dan bahan berupa lembar kerja, pensil warna, gunting dan lem kertas yang akan digunakan meskipun alat dan bahan sederhana. Anak tidak dapat membayangkan hal-hal yang akan dilakukan pada proses pembelajaran dengan menggunakan lembar kerja siswa tema “tumbuhan” karena anak membutuhkan bantuan guru. Anak pada aspek “rasa ingin tahu” belum terlihat antusias bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung tetapi satu orang terlihat dengan antusias bertanya atau menjawab pertanyaan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan pada aspek “berani mengambil resiko” yakni anak masih belum berani mencoba aktivitas kegiatan dengan lembar kerja siswa tema “tumbuhan”.

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas pada anak yaitu dengan menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan menggunakan media yang sangat sederhana yaitu dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan seperti tisu, sayuran, gelas plastik, dan lain sebagainya, kemudian peserta didik melakukan dengan mempraktekkan kegiatan tersebut di kelas. Pada kegiatan tersebut anak bebas mengeksplorasi kreativitasnya dan juga dapat mengembangkan aspek perkembangannya.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk membantu mengembangkan aspek perkembangan anak. Media *loose parts* adalah sebuah media yang bersumber dari bahan-bahan lepas pasang yang dapat direkayasa, dipindahkan, serta cara memainkannya sesuai dengan kemampuan anak. Media *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi aspek-aspek

perkembangan anak sehingga akan meningkatkan kreativitas pada anak (Ridwan et al., 2022).

*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic* atau yang dapat disingkat STEAM adalah sebuah pendekatan yang kontekstual serta terintegrasi pada disiplin ilmu pengetahuan sehingga dapat mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan beberapa keterampilan, memecahkan masalah, berpikir kritis. STEAM diyakini dapat membantu mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini sehingga STEAM menjadi salah satu metode pembelajaran yang paling efisien (Fitriasari et al., 2021). Hal tersebut membuat anak gembira melakukan eksplorasi serta eksperimen untuk memenuhi rasa ingin tahunya sehingga anak akan memperoleh ilmu pengetahuan baru melalui pengalaman yang baru melalui STEAM. Pendekatan tersebut membangun kognitif anak melalui pembelajaran bermakna serta memunculkan kreativitas dan dapat mengasah kemampuan seperti mengelompokkan, kerjasama, dan meningkatkan anak untuk berpikir kritis (Pratiwi, 2021).

Media *loose parts* dipilih karena memiliki beberapa manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk anak. Hal tersebut telah dibuktikan oleh penelitian terdahulu, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, Nani Nurjanah (2021) dengan judul “Penerapan Pendekatan STEAM dalam meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pendekatan STEAM dapat dilihat dari aspek aktivitas belajar anak dengan nilai data awal sebesar 0% menjadi 75% pada siklus II. Peningkatan aspek tertinggi yaitu pada aktivitas anak dapat menyelesaikan kegiatan. Peningkatan kreativitas dari nilai data awal sebesar 0% menjadi 66,7% pada siklus II Sehingga melalui pendekatan STEAM aktivitas belajar dan kreativitas anak meningkat di Kober Harapan Bunda.

Penelitian lainnya yaitu dilakukan oleh Novita Eka Nurjanah (2020) dengan judul “Pembelajaran STEAM Berbasis *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa

proses pelaksanaan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* menunjukkan adanya peningkatan, terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan seluruh aktivitas kegiatan pembelajarannya. Pada pra-intervensi 20% anak mencapai perkembangan minimal sebesar 75. kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 55% atau 11 anak dari 20 yang telah mencapai tingkat perkembangan minimal sebesar 75. Pada siklus II ketuntasan sebesar 90% atau 18 anak dari 20 telah mencapai tingkat perkembangan sebesar 75%. Berdasarkan dari hasil tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Aisyiah III Sumber Surakarta.

Dari beberapa temuan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas dapat dilihat bahwa media *loose parts* berbasis STEAM dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini dari beberapa sampel dan lokasi yang berbeda-beda.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan di atas dengan mempertimbangkan efektivitas dari kelebihan media *loose parts* berbasis STEAM maka disusun penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM, sehingga diharapkan seluruh peserta didik kelompok A di PAUDQU Sirojul Munir Jakarta Barat menunjukkan peningkatan kreativitas dengan kategori “Berkembang Sesuai Harapan” atau pada kriteria keberhasilan dalam indikatornya sebesar 71% Mills (Nurjanah, 2020).

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media *Loose Parts* berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun” di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat.

## **B. Rumusan Masalah**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas dalam mengajar di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat dalam meningkatkan kreativitas masih belum mendapat hasil yang diharapkan, sehingga memerlukan suatu upaya yaitu dengan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM. Media *loose parts* dipilih karena adanya manfaat dari keberhasilan dalam

penggunaannya bagi anak usia 4-5 tahun, selain itu bahan-bahan yang digunakan sangat sederhana dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Dengan demikian, dalam penelitian ini masalah utama yang ingin diselesaikan oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana proses kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat?
2. Bagaimana hasil dari kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dirumuskan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat, tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Menjelaskan proses kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat.
2. Menjelaskan hasil kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat lain yang didapatkan dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini untuk memperkaya khasanah keilmuan dalam bidang pengajaran dengan menerapkan media *loose parts* berbasis STEAM untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Anak, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya.

- b. Bagi Guru, untuk membantu guru mengembangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, dapat dijadikan rujukan yang positif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan.
- d. Bagi peneliti berikutnya, sebagai referensi bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian tentang penerapan media *loose parts* berbasis STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

#### **E. Struktur Organisasi**

Penelitian ini berjudul “Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat”. Bab I pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi. Bab II kajian pustaka, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir. Bab III Terdiri dari metodologi penelitian yang terdiri dari pendekatan penelitian, metode penelitian, partisipan penelitian dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data. Bab IV temuan dan pembahasan. Bab V simpulan dan rekomendasi.