

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Terciptanya lingkungan yang nyaman untuk anak dapat mengeksplorasi pengalaman dan lingkungannya adalah dilihat dari pengasuhan dan pendidikan yang merupakan dasar tindakan dan upaya yang dilakukan oleh guru serta orangtua dalam proses pembelajaran yang disukai anak yaitu dengan bermain. Hal tersebut merupakan dasar upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses pembelajaran (Toha, 2018, hlm. 4). Dalam hal ini peran pendidik dan orangtua menjadi hal utama dalam memfasilitasi proses pembelajaran anak. Efektivitas anak dalam pembelajaran akan berjalan dengan baik jika anak belajar melalui kegiatan yang disukainya yaitu dengan bermain.

Konsep pendidikan anak dengan bermain sebenarnya merupakan konsep pengasuhan anak sejak dini. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, akan tetapi sebagai jalan untuk anak dapat belajar dan memaksimalkan tumbuh kembangnya (Pupung, Puspa; Anis, 2018. hlm. 3). Sesuai dengan pandangan tersebut, bermain memiliki peranan penting untuk perkembangan keterampilan anak termasuk keterampilan kreativitas. Melalui bermain anak dapat meningkatkan kreativitasnya (Hayati & Putro, 2021. hlm. 57).

Kreativitas diartikan sebagai produk dari individu yang sangat cerdas. Definisi Kreativitas menurut teori Guilford (1950) dalam Buku Pegangan Kreativitas (Supriadi, 2018, hlm. 27) mengemukakan bahwa “*Creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*” yang berarti kreativitas mengacu pada kemampuan yang merupakan karakteristik orang-orang kreatif, adapun definisi yang menekankan pada segi proses yaitu kreativitas adalah proses yang memanifestasikan dirinya dalam kelancaran, fleksibilitas, serta orisinalitas pemikiran. Individu kreatif telah mengembangkan kapasitas untuk mengambil resiko, mentoleransi ambiguitas, memiliki keterbukaan terhadap pengalaman, dan kesegaran persepsi (Lilly, 2014, hlm. 11). Sedangkan menurut Hurlock kreativitas

yaitu kemampuan seseorang dalam memberikan gagasan atau ide baru serta dapatdapat menerapkannya dalam pemecahan masalah (Sit dkk., 2016, hlm. 19). Sesuai dengan beberapa pandangan tersebut, kreativitas merupakan ide atau gagasan memberikan dapat menjadi inovasi.

Setiap manusia memiliki kreativitas yang berbeda, adapun manusia yang kurang dalam kreativitasnya dikarenakan kurangnya stimulus. Pada masa perkembangan awal terutama pada usia dini, harus dimanfaatkan dengan sebaik mungkin untuk memberikan stimulasi maksimal agar kreativitas anak dapat berkembang dengan baik. Upaya pemberian stimulasi kreativitas anak dapat diberikan melalui pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan bermain. Dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Lampiran I Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang menyatakan bahwa pada anak usia 5 sampai 6 tahun harus sudah mencapai pada tahap menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah misalnya pada ide atau gagasan yang berbeda dari kebiasaan sebelumnya, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, memecahkan masalah dengan cara fleksibel dan dapat mengeksplorasi berbagai pemikiran (“Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia,” 2018).

Adapun permasalahan pada masa kini dalam Jurnal Ilmiah Indonesia (Awalini tika, Yanuartuti Setuo, 2023, hlm. 7) yang menyatakan bahwa pandangan orang dewasa lebih melihat pada hasil kreativitas anak, mereka menilai baik dan buruknya suatu hal terletak pada hasil namun, ada hal yang lebih penting dibandingkan hasil karya anak yaitu bagaimana proses berfikir anak dalam menuangkan apa yang ia ketahui. Dalam hal ini proses kreativitas sangat perlu diperhatikan karena hal tersebut dapat menjadi stimulus anak untuk dapat lebih kreatif. Namun pada kenyataannya guru menghadapi kendala dalam mengalokasikan waktu serta keterbatasan pada fasilitas pendukung yang membatasi guru untuk mengembangkan skenario pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk kemampuan kreativitas anak (Khairina & Yarni, 2022. hlm. 1098).

Penggunaan skenario bermain akan sangat membantu guru untuk merencanakan sebuah aktivitas bermain yang bermakna. Skenario bermain perlu dirancang dengan memilih aktivitas dan langkah yang tepat sesuai dengan kondisi anak (Setiamy & Deliani, 2019, hlm. 3). Bermain merupakan salah satu aktivitas yang sangat disukai anak. Oleh karena itu pada pendidikan anak usia dini mengutamakan pembelajaran melalui kegiatan bermain. Sesuai penelitian dalam buku *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* oleh Hayati & Putro (2017, hlm. 8) menunjukkan anak usia dibawah 7 tahun lebih suka bermain. Bermain memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak, termasuk meningkatkan kreativitas, melatih keberanian, kepercayaan dan masih banyak lagi.

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Himmatul Ulya dalam jurnal *Pengabdian Kepada Masyarakat* dari hasil evaluasi, diperoleh bahwa penyusunan skenario pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembelajaran yang terancang dan menyenangkan (Ulya & Rahayu, 2019. hlm. 21). Adapun hasil analisis dari beberapa penelitian terdahulu pada poin 2.6 bahwa skenario pembelajaran masih kurang lengkap dan tidak berdasarkan pada kurikulum merdeka maupun kurikulum yang digunakan pada penelitian tersebut. Selain itu, skenario pembelajaran masih diperuntukan untuk jenjang pendidikan dasar, menengah, dan atas belum adanya skenario pembelajaran yang diperuntukkan pada pendidikan anak usia dini.

Salah satu pendekatan dalam pendidikan yang menjadi perhatian pada masa kini yaitu pendekatan *STEAM* (*Sains, Technology, Engeneering, Art, and Mathematic*). Menurut penelitian oleh Linder, Emerson, Heffron, Shevlin & Vest tahun 2016 yang dikutip pada (Wahyuningsih dkk., 2020, hlm. 3) mengemukakan bahwa STEAM menawarkan banyak kesempatan bagi siswa untuk aktif dan terlibat, serta mengambil inisiatif dalam pembelajaran mereka sendiri. Sesuai dengan kalimat tersebut menunjukkan bahwa STEAM memberikan dampak baik pada perkembangan anak dikarenakan anak lebih dominan terlibat dalam proses pembelajaran serta guru tidak membatasi anak untuk berekspresi. Hal ini sesuai pula dengan kurikulum merdeka yang berlaku pada saat ini.

Dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM memang masih jarang digunakan di sekolah dikarenakan berbagai faktor misalnya, dari kurangnya pengetahuan guru, atau dari ketersediaan media yang digunakan. Sesuai dengan penelitian dalam jurnal *Science Education Research* (Ardwiyanti et al., 2021, hlm. 8) menyatakan bahwa sejak tahun 2015 eksistensi pembelajaran STEAM semakin meningkat sampai 2019 namun, dalam penggunaannya masih kurang konsisten karena beberapa faktor. Dengan penggunaan pendekatan STEAM pada pembelajaran berbasis permainan atau proyek anak dapat lebih mengeksplorasi kreativitasnya tanpa banyak diberikan batasan oleh guru. Untuk itu, pendekatan STEAM perlu menjadi perhatian pada pembelajaran masa kini sesuai dengan kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasil observasi di kelas B4 TKN Pembina, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui aktivitas bermain namun, guru belum menggunakan skenario bermain sebagai acuan langkah-langkah pada kegiatan bermain. Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan situasi dan kondisi anak tanpa menggunakan skenario bermain namun, tetap memperhatikan tema yang sudah ada pada modul ajar. Adapun hambatan utama guru dalam merancang skenario dikarenakan guru belum terlalu memahami terkait skenario bermain serta guru belum memiliki acuan bagaimana pembuatan skenario bermain yang efektif dan efisien. Selain itu, guru belum menerapkan pendekatan STEAM dalam pembelajaran namun, melaksanakan aspek STEAM secara terpisah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas B4 TKN Pembina, peneliti menemukan bahwa proses kreativitas anak sudah cukup terlihat namun, anak cenderung terbatas dengan instruksi dalam pembelajaran klasikal. Sesuai pada salinan kurikulum merdeka “proses membangun pengetahuan anak terjadi ketika ia sedang bermain dan berinteraksi dengan lingkungannya secara aktif” (Pendidikan & Kebudayaan, 2015. hlm.2). Bermain dapat mendorong anak untuk lebih mengeksplorasi kreativitasnya secara aktif. Dengan penggunaan skenario bermain, kegiatan bermain akan lebih terstruktur dan memaksimalkan kemampuan anak.

Berdasarkan penjabaran latar belakang permasalahan, perlu adanya acuan dalam langkah-langkah aktivitas bermain anak. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk melakukan penelitian Pengembangan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini yang difokuskan usia 5 sampai 6 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian EDR (*Educational Design Research*) dengan model pengembangan oleh Mckenny dan Reaves. Metode penelitian ini digunakan karena sesuai dengan tujuannya yaitu penelitian pengembangan suatu produk atau skenario bermain yang terarah. Skenario bermain ini dirancang untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini menggunakan permainan menara STEAM.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah umum yang menjadi perhatian peneliti berdasarkan latar belakang penelitian adalah bagaimana Pengembangan Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini? yang dipaparkan menjadi beberapa pertanyaan berdasarkan tahap penelitian EDR (*Educational Design Research*) diantaranya:

1. Bagaimana analisis dan eksplorasi dasar kebutuhan pengembangan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini?
2. Bagaimana desain dan kontruksi pengembangan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini?
3. Bagaimana evaluasi dan refleksi pengembangan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis

STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini. Adapun tujuan secara khusus dalam penelitian ini disajikan sesuai dengan tahap penelitian EDR (*Educational Design Research*) yaitu:

1. Mendeskripsikan analisis dan eksplorasi dalam skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini?
2. Memperoleh desain dan konstruksi skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini?
3. Mendeskripsikan evaluasi dan refleksi Pengembangan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh pihak terkait serta untuk pembaca. Adapun manfaat secara teoritis dan praktis diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru terhadap pengembangan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM dalam memfasilitasi kreativitas anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

a. Guru PAUD

Membantu menjadi acuan guru dalam membuat skenario bermain.

b. Peneliti

- 1) Memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan skenario bermain berbasis STEAM.
- 2) Memperoleh pengalaman langsung terkait proses penelitian.

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi serta wawasan lebih untuk penelitian sejenis.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini mengacu pada Pedoman Penelitian Karya Ilmiah UPI Tahun 2021 sehingga tersusun sistematika penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini membahas tentang latar belakang penelitian yang kemudian disusun dalam rumusan masalah dan pertanyaan penelitian serta tujuan dan manfaat dari dilakukannya penelitian tersebut.

1.5.2 Bab II Kajian Pustaka

Bagian kajian pustaka membahas tentang konsep dan teori yang diambil dari berbagai sumber literatur untuk mendukung kegiatan penelitian yang akan dilakukan.

1.5.3 Bab III Metode Penelitian

Dalam metode penelitian membahas tentang bagaimana cara penelitian ini dilakukan mulai dari desain penelitian, partisipan, serta prosedur dan penganalisisan data dilakukan.

1.5.4 Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini, peneliti membahas tentang temuan yang diperoleh dari hasil dari kegiatan penelitian yang telah dirancang serta memaparkan pembahasan dari apa yang telah didapatkan.

1.5.5 Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bagian ini memaparkan kesimpulan dari keseluruhan hasil analisis dari laporan penelitian sesuai dengan tahapan metode penelitian. Implikasi dan

rekomendaasi dipaparkan berdasarkan hasil serta pengalaman yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan.