

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini berada pada periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa periode ini sering disebut *golden age* yaitu ‘masa keemasan’, karena pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat pesat dan anak dengan mudah menerima informasi yang didapatkan.

Pendidikan anak usia dini menjadi salah satu pondasi dasar anak, yang memiliki peran sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan. Anak yang mendapatkan pembinaan dan pendidikan yang tepat dan efektif sejak usia dini dapat memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya ketika distimulasi dengan berbagai kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangannya dan akan tercapai pula tahapan-tahapan yang sesuai dengan usianya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut undang-undang nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan:

Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Pendidikan anak usia dini dapat diperoleh dari lembaga pendidikan formal, non formal, dan informal. Masing-masing lembaga memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak akan tetapi dengan strategi dan metode yang berbeda dalam pembelajarannya.

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh temuan bahwa sumber belajar yang digunakan di sekolah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak adalah buku cetak atau majalah anak yang berisikan lembar kerja yang harus diselesaikan anak. aktivitas semacam ini dilakukan berulang-ulang sesuai dengan

arahan yang terdapat pada sumber buku atau majalah tersebut tanpa memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan gagasan atau idenya sendiri. Hal ini menyebabkan kemampuan berpikir kreatif anak menjadi tidak berkembang secara optimal.

Dalam mengembangkan proses berpikir kreatif anak dapat diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic* (STEAM) karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sesuai dengan keinginannya dalam proses pembelajarannya. STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang berkenaan dengan integrasi sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Sains merupakan cara berpikir (*a way of thinking*) melalui aktivitas mengamati dan melakukan percobaan, membuat prediksi, berbagi penemuan, bertanya, serta berpikir bagaimana sesuatu itu bekerja. Teknologi merupakan cara melakukan (*a way of doing*) melalui aktivitas menggunakan alat, menemukan, mengidentifikasi permasalahan, dan membuat sesuatu itu bekerja. Teknik juga merupakan cara melakukan (*a way of doing*) berkaitan dengan pemecahan masalah, penggunaan variasi bahan, desain serta berkreasi dengan seni, kemudian membangun sesuatu yang dapat bekerja. Pada dasarnya konsep seni berkaitan erat dengan desain pada aspek teknik. Matematika didefinisikan sebagai cara mengukur (*a way of measuring*) yang berkenaan dengan urutan, pola, ekspansi bentuk, volume, dan ukuran (Imaduddin, 2017). Menurut Putri (2018), STEAM juga dapat mengembangkan berbagai kemampuan berpikir seperti memecahkan masalah, kreativitas, kerja sama, inisiatif, dan berpikir independen.

Klein (Putri, 2018 hlm. 78) mengemukakan bahwa model pembelajaran *project based learning* yaitu memberdayakan siswa untuk mempelajari ilmu pengetahuan dengan menggunakan cara yang bermakna bagi dirinya untuk menemukan pemahaman baru melalui berbagai mode presentasi. Selanjutnya menurut kurniawan (2012, hlm. 5) "*project based learning* merupakan proyek yang memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja, dimana siswa melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah, dan mensintesis informasi. Hasil akhir dalam pembelajaran adalah berupa proyek yang merupakan

hasil dari kerja kelompok siswa”. Penerapan pembelajaran STEAM *project based learning* bisa dilakukan dalam pembelajaran anak usia dini karena telah melihat dari kerja sama anak dan guru dalam proses pembelajaran lebih banyak menghasilkan sebuah karya dan produk. Tetapi belum secara khusus diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran STEAM *project based learning* untuk menghasilkan karya dan mengembangkan proses berpikir kreatif anak.

Berpikir kreatif menurut Suprpto (Darmiyati, 2008 Hlm. 127) merupakan kemampuan berpikir individu dalam menggunakan proses berpikir nya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif, dan baik, berdasarkan konsep-konsep yang rasional, persepsi dan intuisi individu. Ide-ide tersebut akan muncul ketika individu dihadapkan pada suatu permasalahan. Ciri-ciri anak berpikir kreatif menurut williams (munandar, 2014) adalah kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir original (kebaharuan), kemampuan berpikir memperinci (mengelaborasi), dan kemampuan berpikir menilai (mengevaluasi). Penelitian ini berfokus pada ciri-ciri berpikir kreatif dalam kemampuan berpikir memperinci (mengelaborasi) yaitu anak mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambah atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga hasil lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian mengenai **“Identifikasi Level Kemampuan Berpikir Elaborasi Anak Dalam Steam Project Based Learning”** sangat perlu dilakukan. Hal ini bertujuan agar diperoleh referensi mengenai efektivitas penerapan STEAM pada ranah pendidikan anak usia dini sehingga dapat dijadikan rujukan bagi pengembangan pembelajaran di sekolah.

Pada awalnya kami akan melakukan penelitian di salah satu sekolah TK di Purwakarta akan tetapi karena adanya wabah virus covid-19 yang meliburkan seluruh kegiatan sekolah maka penelitian tidak dapat dilaksanakan di TK kemudian ada alternatif lain yaitu penelitian dilakukan di rumah peneliti dengan mengumpulkan anak-anak TK kelompok B yang tetap memperhatikan protokol kesehatan yang sesuai anjuran menteri kesehatan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah secara khusus terkait penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan berpikir elaborasi siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM Pra-eksperimen?
- 1.2.2 Bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan berpikir elaborasi siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM 1?
- 1.2.3 Bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan berpikir elaborasi siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM 2?
- 1.2.4 Bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan berpikir elaborasi siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM 3?
- 1.2.5 Bagaimana peningkatan level perkembangan kemampuan berpikir elaborasi siswa selama rangkaian pembelajaran STEAM?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM Pra-E ksperimen
- 1.3.2 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM 1
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM 2
- 1.3.4 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM 3
- 1.3.5 Untuk mengetahui peningkatan level perkembangan kemampuan berpikir elaborasi siswa selama rangkaian pembelajaran STEAM

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1.4.1 Secara teoritis

Manfaat secara teoritis diharapkan dapat menambah keilmuan mengenai penerapan model pembelajaran *STEAM project based learning* untuk mengidentifikasi level kemampuan berpikir elaborasi anak usia dini

1.4.2 Secara praktis

Manfaat secara praktis diharapkan agar orangtua, pendidik, dan masyarakat secara luas dapat memahami penerapan model pembelajaran *STEAM project based learning* untuk mengidentifikasi level kemampuan berpikir elaborasi

1.4.3 Secara umum

Manfaat secara umum diharapkan bagi pembaca dapat bermanfaat dan lebih memahami penerapan model pembelajaran *STEAM project based learning* untuk mengidentifikasi level kemampuan berpikir elaborasi anak usia dini

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran jelas dan menyeluruh mengenai pembahasan yang terdapat pada skripsi ini, dapat dilihat dari sistematika pembahasan berikut:

Bab I, merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

Bab II, berisikan kajian teoritis yang berkaitan dengan identifikasi level kemampuan berpikir elaborasi pada anak usia dini

Bab III, merupakan metode penelitian yang berisikan: jenis dan desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data

Bab IV, berisi laporan hasil penelitian dan pembahasan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *STEAM Project Based Learning*

Bab V, berisi simpulan, rekomendasi dan implikasi.

Daftar pustaka dan lampiran-lampiran

