

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah suatu upaya pembelajaran yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Muhiyatul Pendidikan anak usia ini dapat diartikan secara singkat sebagai suatu pendidikan yang bertujuan untuk menyediakan pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan pada semua aspek perkembangan anak.¹

Kreativitas adalah keterampilan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Kreativitas memiliki arti yaitu suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru ataupun memadukan komponen-komponen yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang berguna. Hal ini sejalan dengan Nur Jannah dan Wahyuseptiana yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam berfikir untuk mengolah ide-ide baru maupun ide-ide lama yang telah ada sehingga menghasilkan suatu pemahaman baru.² Dalam hal ini kemampuan berfikir tiap individu tidaklah sama, sehingga kreativitas masing-masing individu tidak dapat disamakan karena kreativitas ditentukan oleh sudut pandang masing-masing individu. Menurut teori Bloom kreativitas adalah suatu kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif pada anak. Wabbah Az-Zuhaili dalam kitab tafsir Al-Munir menjelaskan terkait dengan Al-Quran Surah Al-An'am ayat 140 yang berbunyi :

قَدْ خَسِرَ الَّذِينَ قَتَلُوا أَوْلَادَهُمْ سَفَهًا بِغَيْرِ عِلْمٍ وَحَرَمُوا مَا رَزَقَهُمُ اللَّهُ افْتِرَاءً عَلَى اللَّهِ قَدْ ضَلُّوا وَمَا كَانُوا مُهْتَدِينَ

Artinya: Sesungguhnya rugilah orang yang membunuh anak-anak mereka, karena kebodohan lagi tidak mengetahui dan

¹Muhiyatul Huliyah, "Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini," *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2016): 62 diakses pada tanggal 23 November 2022.

²Farida Isroani Roudlotun Ni'mah, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts," *Jurnal penelitian, Pemikiran dan pengabdian* 8, no. 1 (2020): 3 diakses pada 23 November 2022.

mereka mengharamkan apa yang Allah telah rezekikan pada mereka dengan semata-mata mengada-adakan terhadap Allah. Sesungguhnya mereka telah sesat dan tidaklah mereka mendapat petunjuk.³

Menurut Fadilah mufassirin mengartikan bahwa membunuh dalam arti yang luas bukanlah membunuh secara fisik. Melainkan membunuh yang dimaksudkan dalam hal ini adalah menghilangkan kreativitas yang dimiliki anak.⁴ Berdasarkan teori dan tafsir ayat Al-Qur'an diatas dapat peneliti simpulkan bahwa mengembangkan kreativitas anak adalah hal yang penting untuk dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang tepat bagi anak.

Meningkatkan kreativitas di TK Pertiwi Jepang Pakis tidaklah mudah. Hal ini disebabkan karena guru lebih fokus untuk mengajarkan baca, tulis, dan berhitung (*calistung*) kepada anak sebagai upaya untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan dasar. Penggunaan metode *STEAM* masih belum merata pada semua unsur-unsur muatan yang ada pada metode *STEAM*, khususnya pada muatan *engineering*. Penyebab lainnya yaitu anak masih kesulitan dalam menuangkan ide-idenya karena guru masih menggunakan LKA (lembar kerja anak). Keadaan ini akan sulit untuk memberikan stimulus terhadap kemampuan kreativitas anak karena anak-anak kesulitan untuk dapat menyalurkan ide-ide atau gagasan mereka.⁵ Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak dapat dilakukan melalui pemberian metode serta media yang tepat bagi anak. Metode *STEAM* adalah metode yang selaras untuk dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak. Imam dan Nur (2021) menyatakan bahwa *STEAM* adalah sebuah metode pembelajaran yang dapat merangsang keterampilan ilmiah pada diri anak yang dilakukan dengan cara memberikan latihan berupa kegiatan membandingkan, mengelompokkan, mengurutkan, dan

³ Alquran, al-An'am ayat 140, Alquran dan Terjemahannya (Bandung: Departemen Agama RI, CV Penerbit Diponegoro 2006), 116.

⁴ Rukiah Syamsu Nahar, Zulheddi, "Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Al-qur'an," *Jurnal Agama dan Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2021): 81 diakses pada tanggal 24 November 2022.

⁵ Alisyia M Rahmawati dan Huriah Rachmah, "Penggunaan Lembar Kerja Siswa dalam Proses Pembelajaran di TK X Cihampelas," *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD* 2, no. 1 (2022):58, <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.899>.

membuat pola.⁶ Menurut Meida dan Cahyorini (2021) metode pembelajaran berbasis *STEAM* akan menumbuhkan kreativitas anak karena melalui metode ini akan menumbuhkan keterampilan 4C yakni (*critical thinking and problem solving*) atau keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah, (*communication*) atau komunikasi, serta (*collaboration*) atau kolaborasi sehingga anak akan terstimulasi rasa ingin tau dan termotivasi untuk berfikir tingkat tinggi melalui pemecahan suatu permasalahan.⁷

Pembelajaran berbasis *STEAM* dapat dikemas menjadi pembelajaran yang menarik melalui proses belajar sambil bermain. Peranan pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah memfasilitasi dan memperkaya pengalaman anak melalui kegiatan bermain. Cara untuk memperkenalkan pendidikan awal adalah anak dikenalkan belajar melalui kegiatan bermain yang diwujudkan dalam penyediaan berbagai media pembelajaran. *Loose parts* adalah media yang dapat digunakan pada metode pembelajaran berbasis *STEAM*. Menurut Vanni media *loose parts* (lepasan) adalah barang-barang⁸ yang bersifat terbuka, dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Alam kita kaya akan *loose parts* seperti : batu, daun, ranting, kerang, biji-bijian dan lain sebagainya. Tujuan penggunaan media pembelajaran *loose parts* berbasis pembelajaran *STEAM* adalah untuk mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak semaksimal mungkin dengan menggunakan media yang mudah didapat, ramah lingkungan, serta biaya yang murah.

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai implementasi metode *STEAM* dengan media *loose parts* guna untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis Tahun Pelajaran 2022/2023.

⁶ Imam Syafi'i dan Nur Daiyah Dianah, "PEMANFAATAN LOOSE PARTS DALAM PEMBELAJARAN STEAM PADA ANAK USIA DINI," *Aulada : Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* 3, no. 1 (2021): 106, <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203> diakses pada tanggal 25 November 2022.

⁷ Meida Afina Putri Cahyorini Wulandari Annisa dan Rizky Febriastuti, "Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Ketrampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini," *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2021): 120 diakses pada tanggal 25 November 2022.

⁸ Aizatul Farikhah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini elalui Metode Pembelajaran Loose Part," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 03, no. 01 (2022): 68 diakses pada tanggal 25 November 2022.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah : Implementasi metode *STEAM* dengan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis Tahun Pelajaran 2022/2023.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tentang latar belakang masalah tersebut peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode *STEAM* dengan media *loose parts* pada anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis?
2. Bagaimana kreativitas anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis menggunakan metode *STEAM* dengan media *loose parts*?
3. Adakah faktor pendukung dan penghambat dari implementasi metode *STEAM* dengan media *loose parts* pada anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode *STEAM* dengan media *loose parts* pada anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis.
2. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis menggunakan metode *STEAM* dengan media *loose parts*.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dari implementasi metode *STEAM* dengan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis Kecamatan Jati Kabupaten Kudus

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode *STEAM* dengan menggunakan media *loose parts*.
 - b. Dapat digunakan sebagai studi nagu penelitian-penelitian yang akan datang khususnya mengenai upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode *STEAM* dengan menggunakan media *loose parts*.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai dasar untuk meningkatkan kreativitas anak secara efektif serta menambah wawasan, pandangan, dan pengalaman bagi guru dalam hal metode dan media pembelajaran.

b. Bagi Anak

Kreativitas anak dapat lebih meningkat daripada sebelum dilakukan penelitian menggunakan metode *STEAM* dengan media *loose parts*.

c. Bagi sekolah

Selain dari manfaat di atas pelaksanaan penelitian juga bermanfaat bagi pihak sekolah, adapun manfaatnya setelah pelaksanaan penelitian adalah :

- 1) Pihak sekolah memiliki guru yang semakin profesional dalam menjalankan tugas mengajarnya.
- 2) Pihak sekolah memiliki anak-anak yang kreatif

F. Sistematika Penulisan

Agar mudah dipahami dan dimengerti, maka secara kronologis pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 5 bab dan tiap bab terbagi dalam sub bab. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

Bab I, berisi mengenai pendahuluan yang di dalamnya terdapat latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, menguraikan tentang kajian pustaka yang berisi kajian teori terkait judul, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan pertanyaan penelitian.

Bab III, berisi tentang metode penelitian berupa jenis dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, *setting* penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV, merupakan pokok penulisan yaitu mengenai hasil penelitian dan pembahasan mengenai upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode *STEAM* dengan media *loose parts* pada anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Pembahasan dimulai dari gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian.

Bab V, adalah penutup dari seluruh rangkaian pembahasan dalam skripsi ini. Bab ini berisi tentang simpulan dan saran-saran.