

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk mengembangkan tumbuh kembang anak, termasuk yang mencakup berbagai berbagai aspek perkembangannya. Karena periode ini dikenal sebagai masa keemasan anak, perkembangan anak selama periode ini adalah perkembangan sangat berkembang dengan pesat. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangat penting karena dapat menentukan atau mempengaruhi pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini dan dalam Pasal 28 ayat 1, yang berbunyi “pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.<sup>1</sup> Selanjutnya menurut BAB I, Pasal 1 Ayat 14, bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk memantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>2</sup>

Dalam pendidikan anak usia dini diperlukan beberapa faktor pendukung untuk mencapai tujuan pendidikan. Diantaranya metode dan media pengajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi pendekatan yang digunakan pendidik kepada peserta didik dalam menyampaikan suatu pembelajaran yang efektif untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan.<sup>3</sup> Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu perantara yang banyak digunakan pendidik kepada peserta didik dengan tujuan

---

1 Undang-Undang Republic Indonesia Nomer 20 Tahun 2003, *Tentang System Pendidikan Nasional*, 15.

2 Undang-Undang Republic Indonesia Nomer 20 Tahun 2003, *Tentang System Pendidikan Nasional*, 3.

3 Suryosubroto, *Edisi Revisi Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Wawasan Baru, Beberapa Metode Dan Beberapa Komponen Layana Khusus*, (Jakarta: Reneka Cipta, 2009), 140.

mempermudah pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.<sup>4</sup> Metode dan media sama-sama mengambil peranan penting. Metode pembelajaran yang tepat untuk mempermudah proses pembelajaran sedangkan media pembelajaran yang tepat dan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sehingga pemilihan metode dan media yang tepat menjadi berperan penting bagi guru dalam proses belajar pembelajaran.

Pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui berbagai program yang bervariasi dalam menstimulus kreativitas anak. Pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak dalam menghadapi abad 21 yaitu pembelajaran dan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM). Melalui metode ini, anak-anak diharapkan tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga secara sosial. Metode STEAM ini berfokus juga kerjasama, komunikasi, penelitian, penyelesaian masalah dan kemampuan berpikir kritis.

Dalam pembelajaran dan STEAM, media *loose parts* merupakan unsur yang penting. Media *loose parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dirancang ulang, dibawa, dipisahkan, digabungkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Media *loose parts* merupakan alternatif sebuah media yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan anak melalui alam dan lingkungan sekitar pada anak untuk meningkatkan kreativitas pada anak sehingga proses belajarnya lebih konkret.<sup>5</sup> Proses tersebut dapat mengembangkan kreativitas anak. Dengan metode STEAM dan media *loose parts* dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya, untuk mengeksplor apa yang ia inginkan dan minati untuk meningkatkan ide kreatifnya. Anak sendiri yang memilih apa yang ia lakukan sesuai minat dan gagasannya tanpa harus dibimbing lagi oleh gurunya. Anak bebas berkreasi dan berinovasi dalam proses belajarnya (merdeka belajar).

Media *loose parts* sangat mudah diperoleh dan tidak perlu biaya mahal, bisa didapatkan dari manapun misalnya dari

---

4 Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran Paud*, (Bandung: Rosda, 2018), 48.

5 Yulianti Siantajani. *Loose Parts Media Lepas Otentik Stimulasi Paud Cetakan Ke-2*, (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), 16.

alam seperti ranting, daun, bunga, biji pinus, batu, biji-bijian, kerang, dan benda-benda alam lainnya. Media *loose parts* tidak hanya mendukung perkembangan anak, namun *loose parts* membantu anak menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Suatu mainan diciptakan dengan tujuan khusus, dan hanya dapat digunakan dalam cara yang sedikit. Contohnya mainan bola, biasanya anak akan menggunakan bola untuk dimainkan seperti halnya saat bermain bola dengan cara menendangnya atau menggelindingkannya. Berbeda dengan anak pada saat menggunakan benda alam, anak dapat bermain sesuai dengan ide dan gagasan anak. Contohnya biji-bijian anak bisa bermain dengan mengelompokkan biji sesuai bentuk, anak bisa belajar mengenai bentuk dan hal tersebut akan mengembangkan imajinasi, kemampuan berkomunikasi atau bahasa, pengetahuan dan kreativitas anak.

Masih banyaknya lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan pembelajaran dengan terpacu menggunakan majalah sebagai materi pembelajaran, dari tiga puluh lembaga pendidikan di kecamatan Karanganyar yang baru menerapkan metode STEAM dan media *loose parts* ada empat lembaga pendidikan. Penelitian ini peneliti memilih penelitian di Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar karena di lembaga tersebut sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode STEAM dengan media *loose parts* mulai tahun 2020 sampai saat ini. Metode pembelajaran STEAM dan media *loose parts* masih sangat baru di beberapa kelompok bermain dan masih sedikit kelompok bermain yang menerapkan metode STEAM dan media *loose parts*.

Berbicara tentang media *loose parts* yang mudah didapat memang tidak harus mahal dan bahkan ada beberapa *loose parts* yang tidak perlu beli. Salah satu lembaga yang mengembangkan media *loose parts* sebagai bahan ajar di kelompok bermain. Media *loose parts* yang digunakannya pun beraneka ragam tetapi dari semua komponen *loose parts* yang digunakan harus dibeli. Peneliti mengambil Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin sebagai objek kajian, karena pada kelompok bermain dengan rentang usia 3-4 tahun perkembangan anak berkembang sangat pesat. Pada usia ini anak mulai berpikir kritis, rasa ingin tahu tinggi dan dapat menyelesaikan masalah sederhana. Anak mulai memahami apa

yang ada di sekitarnya, menyerap dengan cepat apa yang ia lihat dan dengar, semakin menambah perbendaharaan suku kata dan imajinasinya semakin berkembang pesat. Ide-ide kreatif anak mulai muncul ketika ia bermain. Semakin tinggi imajinasi anak semakin kreatif anak mengembangkan ide dan gagasannya. Dengan pendidikan dan stimulus yang tepat akan mendapatkan hasil yang baik dalam aspek perkembangan anak terutama kreativitas anak.

Untuk meningkatkan kreativitas anak dengan cara penerapan metode dan media belajar yang tepat dan konkret. Salah satu alternatif media pembelajaran yang tepat dan edukatif yaitu menggunakan metode STEAM dan media *loose parts*. Sehingga peneliti mengambil judul **“Efektifitas Metode STEAM dan Media *Loose Parts* Terhadap Peningkata Kreativitas Anak Pada Kelompok Bermain Rodhlotul Muta'allimin Karanganyar Demak”**.

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan sebuah pertanyaan yang jawabannya dicarikan melalui pengumpulan data.<sup>6</sup> Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah Metode STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini pada Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak?
2. Apakah media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini pada Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak?
3. Apakah Metode STEAM dan media *loose parts* secara bersama-sama dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini pada Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), 396.

1. Untuk Menganalisis Kegiatan pembelajaran menggunakan metode STEAM dan mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini pada Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak.
2. Untuk Menganalisis pembelajaran menggunakan media *loose parts* terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini pada Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak.
3. Untuk Menganalisis metode STEAM dan media *loose parts* terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini pada Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoretis
  - a. Sebagai bahan referensi belajar bagi siswa atau pihak-pihak sekolah yang terlibat dalam pembelajaran.
  - b. Memperkaya khazanah keilmuan khususnya yang berkaitan dengan metode STEAM dan media *loose parts* terhadap peningkatan kreativitas anak.
  - c. Dijadikan bahan bagi siapa saja yang berminat untuk menindaklanjuti dengan mengambil bidang penelitian yang relevan;
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa.
  - b. Bagi guru, dapat menjadi cerminan untuk pembelajaran selanjutnya untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dan untuk menjadi pedoman dalam memilih metode dan media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.
  - c. Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan meningkatkan keterampilan dalam mengajar untuk lebih memperhatikan metode dan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

## E. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan tesis ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum dari masing-masing bagian atau yang saling berhubungan, sehingga nantinya akan diperoleh penelitian tesis ini sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul (*cover*), halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman abstrak, halaman motto, halaman persembahan, halaman pedoman transliterasi, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar table, dan daftar gambar.

### 2. Bagian isi

Pada tesis ini terdiri dari lima bab yaitu:

#### a. BAB I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan tesis.

#### b. BAB II Landasan Teori

Bab II memuat deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.

#### c. BAB III Metode Penelitian

Bab III memuat jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel penelitian, desain dan definisi operasional variable, uji validitas dan reliabilitas instrument, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

### 3. Bagian akhir

Bagian ini berisi tentang daftar Pustaka.