

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk mengembangkan tumbuh kembang anak yang mencakup berbagai aspek perkembangan. Perkembangan anak berkembang begitu pesat pada masa ini untuk bekal dikemudian hari, karena dimasa ini disebut dengan *golden age* (masa keemasan). Jadi pendidikan anak usia dini sangatlah penting karena dapat menentukan atau berpengaruh pada pendidikan yang selanjutnya. Ini sesuai berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada 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”. Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan 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.¹

Dalam pendidikan anak usia dini memerlukan beberapa faktor pendukung untuk tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Diantaranya yaitu media dan metode pembelajaran. 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. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu perantara yang banyak digunakan pendidik kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar. Begitu halnya metode pembelajaran atau

¹ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 2.

pendekatan yang tepat untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

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 berbasis *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 berbasis Steam, media *loose parts* merupakan unsur yang penting. *Loose parts* merupakan bahan yang dapat di pindahkan, dirancang ulang, di bawa, dipisahkan, di gabungkan, 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.² Media *loose parts* sangat mudah didapatkan dan tidak perlu biaya mahal, bisa didapatkan dari manapun misalnya dari alam seperti ranting, daun, bunga, biji pinus, batu, biji-bijian, kerang, dan benda-benda alam lainnya.

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. Anak yang membawa mainan bola, biasanya ia akan menggunakan bola untuk dimainkan seperti halnya saat bermain bola dengan cara menendangnya atau menggelindingkannya. Berbeda dengan anak pada saat menggunakan benda alam, ia dapat bermain sesuai dengan ide dan gagasan anak. Hal tersebut akan mengembangkan

² Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 12-15.

imajinasi, kemampuan berkomunikasi (bahasa), pengetahuan dan kreativitas anak.³

Gunung kembar, fenomena gambar anak Indonesia ditengah revolusi industri 4.0 dikutip dari karya tulis ilmiah yang ditayangkan di *chanel you tube* bernama Eko M7 Barokah menyatakan bahwa fenomena gunung kembar terjadi karena kurangnya kreativitas pada anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran menggambar. Hal tersebut disebabkan kurang dikembangkannya kemampuan merekayasa dalam menggambar sejak usia dini. Menggambar bukan sekadar mencoretkan alat tulis diatas kertas gambar, namun didalamnya dapat mengembangkan kreativitas integral. Dalam pembelajaran media *loose parts* berbasis STEAM menjadi salah satu alteranif dalam mengembangkan kreativitas anak. *Engineering* pada pendekatan STEAM merupakan sebuah rekayasa terhadap teknologi. Dengan mengidentifikasi masalah terlebih dahulu, setelah itu mencoba memecahkan masalah tersebut adalah proses dari *Engineering*. Misalnya, proses pada anak ketika anak mencoba mencari tahu bagaimana membuat akar dan batang yang kuat supaya pohon mereka buat lebat dan tinggi. Proses tersebut dapat mengembangkan kreativitas anak.

Dengan media *loose parts* berbasis STEAM dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya, untuk mengeksplere 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 berkreasia dan berinovasi dalam proses belajarnya (merdeka belajar).

Peneliti memilih di KB Al Azhar Rogomulyo Pati karena lembaga ini masih dikatakan baru, namun lembaga Al Azhar ini mampu menunjukkan eksistensinya dalam mengembangkan pendidikan yang bermutu dan peduli lingkungan. Kondisi awal proses pembelajaran masih mengandalkan Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga seringkali gurunya kebingungan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk anak didiknya. Menilik dari misi dan tujuan sekolah dalam mendidik anak yang gemar berbahasa dan peduli lingkungan,

³ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepasn Otentik Stimulasi PAUD*, 18.

KB Al Azhar mulai menggunakan benda *loose parts* sebagai media pembelajaran.

Berbicara tentang *loose parts* yang mudah didapat memang tidak harus mahal dan bahkan ada beberapa *loose parts* yang tidak perlu beli. Salah satu lembaga yang mengembangkan *loose parts* sebagai bahan ajar adalah lembaga Al Azhar. *Loose parts* yang digunakannya pun beraneka ragam tetapi dari semua komponen *loose parts* yang digunakan tidak ada yang beli. Visi misi lembaga Al Azhar pun sesuai dengan penggunaan bahan ajar *loose parts* yaitu semangat untuk maju dalam mewujudkan sekolah yang bermutu dan peduli lingkungan. Dalam mewujudkan sekolah yang bermutu dan peduli lingkungan, lembaga ini menerapkan *loose parts* yang tidak beli sebagai media untuk terciptanya merdeka belajar pada anak dan peduli lingkungan dengan melestarikan dan memanfaatkan bahan-bahan yang bisa didaur ulang dan dipakai kembali. Peneliti mengambil kelompok B sebagai objek kajian, karena pada kelompok B 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.⁴ Anak mulai memahami apa yang ada disekitarnya, 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 media belajar yang tepat dan konkret. Salah satu alternatif media pembelajaran yang tepat dan edukatif yaitu menggunakan media *loose parts* berbasis steam. Dari penerapan media *loose parts* berbasis steam diharapkan bisa meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

⁴ Paud Jateng, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 2015-
<https://www.paud.id/perkembangan-anak-usia-3-4-tahun/>

B. Fokus Penelitian

Penentuan fokus penelitian kualitatif berdasarkan studi pendahuluan, pengalaman, referensi, dan disarankan oleh dosen pembimbing atau orang yang dipandang ahli. Dalam membatasi permasalahan supaya tidak meluas, meminimalisir ketidak reliabel dan tidak valid peneliti membuat fokus penelitian ini. Fokus penelitian bersifat sementara dan akan berkembang sesudah peneliti terjun langsung di lapangan.⁵

Penelitian ini difokuskan pada penerapan media *loose parts* berbasis steam oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak. Berdasarkan latar belakang, maka peneliti berkeinginan untuk menelaah dan meneliti lebih jauh yang dipaparkan dalam judul skripsi “Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati”.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati”.
2. Apa Saja Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati”.

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui bagaimana Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), 396.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 35.

Anak Usia Dini Kelompok B yang ada di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

2. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B yang ada di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran dan khazanah keilmuan, khususnya tentang kualitas belajar bagi siswa.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini
- c. Menjadi salah satu bahan pijakan atau referensi bagi penulisan lain dengan tema yang serupa sekaligus pertimbangan dalam ilmu pendidikan khususnya bidang media pembelajaran

2. Praktis

- a. **Bagi Sekolah**
Sebagai acuan atau bahan pertimbangan terhadap penerapan media pembelajaran bagi peserta didik yang kualitas belajarnya rendah
- b. **Bagi Pendidik**
Sebagai informasi dan baha bagi pendidik dalam menentukan kebijakan, terutama dalam pemilihan media pembejaran yang tepat supaya terciptanya peserta didik yang cerdas, kreatif dan mencintai alam sekitarnya
- c. **Bagi Peneliti Selanjutnya**
Sebagai referensi dan bahan inormasi dalam penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran untuk anak usia dini.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum dari masing-masing bagian atau yang saling berhubungan, sehingga nantinya akan diperoleh penelitian yang sistematis dan ilmiah. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagian Awal:
Bagian awal terdiri dari Halaman Judul, Halaman Persetujuan, Halaman Pengesahan, Daftar Isi, Daftar Tabel, dan Daftar Gambar.
2. Bagian Utama atau Isi:
Pada Skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:
 - a. Bab I Pendahuluan:
Bab ini memuat Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Skripsi.
 - b. Bab II Kerangka Teori:
Bab ini menyajikan: Tinjauan Pustaka yang berisi Media Pembelajaran *Loose Parts*, Metode Steam dan Kreativitas Anak Usia Dini selain itu, terdapat Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Berfikir.
 - c. Bab III Metode Penelitian:
Bab ini memuat tentang Jenis dan Pendekatan Penelitian, *Setting* Penelitian, Subyek atau Partisipan Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Uji Keabsahan Data dan Teknik Analisis Data.
 - d. Bab IV Penelitian dan Pembahasan:
Pada bab ini berisi tentang Gambaran dan pemaparan Obyek Penelitian, Deskripsi Data Penelitian dan Analisis Data Penelitian.
 - e. Bab V Penutup:
Bab V ini merupakan bagian akhir dari skripsi ini, berisi Kesimpulan, Saran dan Penutup.
3. Bagian Akhir:

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari Daftar Pustaka yakni buku-buku atau sumber lain yang digunakan sebagai rujukan dalam penulisan

skripsi, lampiran-lampiran yang mendukung isi skripsi dan Daftar Riwayat Pendidikan Penulis

