

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia anak usia dini merupakan dunia anak yang masih di penuh dengan rasa ingin tahu yang tinggi tentang semua hal yang ada di sekitarnya. Secara umum anak bersemangat dalam menggali pengetahuan tentang semua hal yang berkaitan dengan semua alam sekitarnya, oleh karena itu dalam dunia pendidikan anak usia dini diperlukan suatu metode yang dapat menjawab semua pengetahuan yang sedang di gali oleh anak. Pentingnya pemberian stimulus pada anak usia dini agar anak memiliki keterampilan-keterampilan yang di perlukan pada abad ke 21, karena anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa. Menurut *National Assosiation Education For Young Children* (NAEYC) memaparkan bahwa anak usia dini atau *early childhood* merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Menurut Zakiyatul (2020) anak usia dini ini merupakan sekelompok manusia yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia dini merupakan masa emas (*Golden Age*), masa ketika anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Menurut Kemendikbud pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu lembaga pendidikan yang menitik beratkan kepada peletakan dasar ke arah pertumbuhan serta perkembangan fisik (motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya cipta, daya pikir, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosi (sikap perilaku serta agama), dan komunikasi, seni, sesuai dengan keunikan serta tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan bagi usia dini merupakan pemberian kegiatan

pembelajaran yang menstimulasi, membimbing dan mengasuh yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pada dasarnya pendidikan anak usia dini ini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua untuk memproses, merawat dan mengasuh serta menciptakan pendidikan dengan aura lingkungan yang dapat mengeksplorasi pengalaman dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalamannya dalam belajar yang di peroleh melalui lingkungan. Melalui cara mengamati, meniru, bereksperimen yang dilakukan berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Setiap anak yang lahir ke dunia ini memiliki potensi. Potensi merupakan faktor turunan dan secara umum potensi ini melukiskan gambaran utuh tentang anak yang terwujud secara nyata apabila mendapat ransangan. Rangsangan dapat diberikan kapan saja, terutama di masa emas kehidupan anak (dimasa balita), selama anak sudah siap. Salah satu potensi yang memerlukan stimulus/rangsangan adalah bakat (*apititude*). Ki Hadjar Dewantara (2021) memaparkan agar anak dapat memperoleh pendidikan untuk mencerdaskan (mengembangkan) pikiran, pikiran untuk mencerdaskan hati (kepekaan hati dan nurani), dan pendidikan yang meningkatkan keterampilan. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi anak yaitu melalui pendidikan anak usia dini.

Untuk memberikan stimulus yang tepat pada anak adalah di masa anak-anak sedang berkembang agar mendapatkan hasil yang optimal. Pendidikan yang formal tidak bisa hanya meningkatkan kemampuan akademis saja, tetapi juga harus mencapai enam aspek perkembangan pada anak yaitu, nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, seni, dan sosial emosi, di antara perkembangan-perkembangan tersebut maka perkembangan

senilah yang sangat penting karena setiap anak memiliki kreativitas dan imajinasi yang sangat tinggi.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki oleh anak yang perlu di kembangkan sejak anak usia dini. Menurut Nuraeni (2017) kreativitas merupakan suatu pengalaman yang dapat mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas seseorang secara terpadu dalam hubungan eratnya dengan diri sendiri dan orang lain. Menurut Stenberg dalam Dadvar (2012) kreativitas merupakan kombinasi dan inovasi, fleksibilitas dan sensitivitas yang membuat seseorang mampu berpikir produktif berdasarkan kepuasan pribadi serta kepuasan lainnya. Menurut Munandar (2012) peningkatan kreativitas anak perlu di stimulasi sejak dini sebab kreativitas merupakan kemampuan untuk memunculkan ide baru yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah atau untuk mengidentifikasi hubungan baru antara unsur-unsur yang ada. Upaya pengembangan kreativitas anak usia dini ini di antaranya dapat dicapai melalui peran pendidik TK didalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran. Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan kebaruan, Menurut Bessant dan Tidd (2023) menyebutkan kreativitas sebagai “penggunaan imajinasi atau ide orsinal untuk menciptakan sesuatu,” dan ini merupakan titik awal yang memadai. Penting untuk memberikan pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan dan kreativitas anak agar menjadi individu yang mampu menghadapi tantangan masa depan. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini pada pendidikan anak usia dini untuk mengoptimalkan ide

dan imajinasi menjadi lebih kritis dan berguna bagi pengembangan diri anak, dapat disimpulkan bahwa kreativitas menawarkan kapasitas untuk ide-ide dan menerapkannya pada masalah yang kompleks.

Untuk mengembangkan kreativitas anak membutuhkan tiga komponen yang dapat mempengaruhi kreativitasnya yaitu indra, akal, dan hati nuraninya. Pada masa awal pendidikan atau taman kanak-kanak ketiga potensi tersebut dapat berkembang secara seimbang. Potensi kreativitas yang dimiliki anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas sebagai syarat ide kreatif. Supaya kreativitas tersebut berkembang secara optimal, maka perlu adanya stimulus-stimulus dari lingkungannya. Maka disini perlu perkembangan kreativitas anak usia dini supaya anak memiliki kebebasan untuk berkreasi. Salah satu cara untuk merangsang kreativitas anak yang dapat dilakukannya yaitu melalui media pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Elly (2020), mengatakan bahwa media adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk serta saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Selain sebagai system menyampaikan atau mengantar, Birggs (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, pengajaran yang terdiri dari buku, tape, recorder, video camera, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik dan computer. *National Education Association* mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya.

Hal ini menunjukkan media dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, atau dibaca. Jadi dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat atau bahan yang digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.

STEAM merupakan kepanjangan dari *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*. Menurut Bybee (2020) metode STEAM merupakan suatu ilmu mengenai sains, teknik, seni, dan matematika yang digabungkan secara menyeluruh sebagai pola pemecah suatu masalah. Guyotte, Sochacka, Costantino, Walther & Kellam dalam Siti Wahyuningsih (2019) menjelaskan pembelajaran STEAM dapat mengarahkan anak-anak untuk belajar berproses kegiatannya berupa mengamati, bermain, mengenali pola dan berlatih keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang lainnya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru maupun fasilitator, hal tersebut yang menjadikan alasan bahwa pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Perlu adanya media dalam pembelajaran penerapan metode STEAM, media yang dipilih harus sesuai, dimana salah satunya yaitu media *loose parts*. Yulianti Siantajani (2020) mendefinisikan *loose parts* sebagai barang-barang yang mudah dicari dan ditemukan di sekitar lingkungan sehari-hari. Menurut Natalie Houser (2019), *loose parts* dapat memberikan kesempatan pada anak-anak dalam meningkatkan kreativitas, perilaku kolaboratif mereka, dan fungsi kognitif.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode STEAM dengan berbasis *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini, dimana pada metode STEAM menerapkan pembelajaran yang memadukan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dalam satu kegiatan.

Pembelajaran STEAM disiapkan untuk menyongsong anak-anak menghadapi abad ke 21. Keterampilan pada abad ke 21 ini meliputi, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kerja sama dimana hasil pembelajarannya memfokuskan kepada kemampuan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan merupakan pembelajaran kreatif yang berpusat pada peserta didik. Menurut Reagan dalam Nurjanah (2020), pembelajaran pada abad ke-21 mendefinisikan empat “kemampuan pembelajaran dan inovasi” merupakan 4 hal penting yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu, pendidikan, sains, teknologi, teknik, seni dan matematika (STEAM). Menurut Bybee dalam Margorini dan Rini (2019) melakukan pendekatan yang terintegrasi dalam mengajarkan teknologi dan teknik berbasis sains dan matematika di taman kanak-kanak hingga kelas 12.

Berdasarkan observasi dan interview awal pada tanggal 20 September 2024, TA Sanggar Anak Alam berupaya mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan berbagai barang yang ada di lingkungan sekitar anak. TA Sanggar Anak Alam lebih kompeten dalam memanfaatkan metode STEAM berbasis *loose Parts*, terlebih untuk meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini. TA Sanggar Anak Alam berlokasi di Nitiprayan, Jomogatan letak sekolah berada di tengah sawah yang kaya akan media *loose parts*, sehingga penggunaan media *loose parts* menjadi lebih efektif dan bervariasi. Alasan tersebut yang membuat peneliti memilih TA Sanggar Anak Alam sebagai tempat penelitian.

Urgensi kreativitas menggunakan metode STEAM berbasis *loose parts* pada anak usia 4-5 tahun terletak pada kemampuan metode untuk mendorong pembelajaran yang aktif dan mengembangkan keterampilan untuk berpikir kritis sejak dini. STEAM (*science*,

technology, engineering, art and mathematics) memadukan berbagai ilmu, sementara *loose parts* adalah bahan-bahan yang fleksibel dan dapat digunakan secara kreatif tanpa intruksi tetap. Kombinasi keduanya sangat efektif dalam merangsang kreativitas anak, karena:

1. Pembelajaran Interdisipliner, metode STEAM mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata, memungkinkan anak dalam mengeksplorasi hubungan antara sains, teknologi, seni, rekayasa dan matematika secara menyeluruh. *Loose parts* dapat memberikan kebebasan untuk anak dalam bereksperimen serta menciptakan sesuatu tanpa batasan, mendorong anak untuk berpikir kritis dan kreatif.
2. Keterampilan motorik dan sensorik, *loose parts* memungkinkan anak untuk bekerja dengan berbagai jenis bahan, yang merangsang perkembangan motorik halus dan kasar, serta keterampilan sensorik mereka dapat menyentuh, merasakan dan memanipulasi objek, yang memperkaya pengalaman belajar mereka.
3. Pengembangan keterampilan problem solving, dengan menggunakan *loose parts*, anak-anak dapat merancang, membangun dan menyelesaikan masalah melalui proses percakapan dan eksperimen. Dapat mengasah kemampuan mereka untuk berpikir secara logis, memecahkan masalah serta mengeksplorasi solusi alternatif.
4. Ekspresi diri dan imajinasi metode STEAM ini memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka tanpa ketergantungan mereka dalam memberikan intruksi dan hasil yang sudah ditentukan. Anak dapat menciptakan karya seni, struktur

atau bahkan konsep ilmiah dengan bahan yang ada, mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.

5. Membangun kolaborasi dalam aktivitas metode STEAM berbasis *loose parts*, anak-anak sering bekerja dalam kelompok, yang dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi, komunikasi dan kerja sama.

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode Steam Berbasis *Loose Parts* Di TA Sanggar Anak Alam.”

B. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk mendeskripsikan gambaran kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui pembelajaran metode STEAM berbasis *loose parts* di TA Sanggar Anak Alam.”

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai bagaimana gambaran metode STEAM berbasis *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun dalam berbagai aspek seperti berpikir kritis, pemecahan masalah dan ekspresi diri.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat:

a. Bagi Pendidik dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD):

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan praktis mengenai cara penerapan metode STEAM berbasis *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk merancang kegiatan yang dapat merangsang anak kreativitas anak, dengan menyediakan materi *loose parts* yang mendukung inovasi dan eksplorasi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Orangtua

Orang tua diharapkan dapat memanfaatkan temuan dari penelitian ini untuk lebih memahami pentingnya peran eksplorasi dan kreativitas dalam perkembangan anak usia dini, dengan informasi ini orang tua dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas pada anak di rumah melalui penggunaan bahan *loose parts* yang sederhana namun kaya potensi pembelajaran.

c. Bagi Peneliti dan Praktisi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan data serta analisis yang dapat digunakan oleh peneliti lain untuk menggali lebih dalam tentang penerapan metode STEAM berbasis *loose parts* dalam konteks Pendidikan anak usia dini, selain itu praktisi Pendidikan yang ingin meningkatkan efektivitas pengajaran kreativitas dapat menggunakan metode ini dalam kelas mereka.

C. Kebaruan Peneliti

Penelitian yang peneliti lakukan ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu, adapun penelitian yang secara relevan sesuai dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu:

1.1 Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian/Tahun	Metode	Hasil
1.	Titania Widya Prameswari dan Anik Lestaringrum (2020) STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years	Metode penelitian kualitatif deskriptif.	Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian berjumlah 13 anak yang duduk di kelompok A usia 4-5 tahun TK Pertiwi Bodor. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media <i>loose parts</i> secara efektif meningkatkan kemampuan 4c anak usia 4-5 tahun sehingga pembelajaran ini di rekomendasikan untuk terus dilakukan secara berkelanjutan untuk capaian kemampuan di aspek lainnya
2.	Siti Wahyuningsih, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, Muhamad Munif, Syamsuddin, Upik Elok Endang Rasmani dan Novita Eka Nurjannah (2019) Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun	Metode Penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas).	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jumlah responden 25 anak. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa metode STEAM dapat memberikan efek dalam peningkatan kreativitas pada anak dimana anak dapat memecahkan masalah atau persoalan yang di hadapinya menjadi lebih efektif.
3.	Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, and Lia Rahmawati (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media <i>Loose Parts</i>	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan jumlah subjek penelitian 12 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kreativitas berkarya pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan pembelajaran STEAM yang bermedia <i>loose parts</i> , yang dibuktikan dengan ketuntasan kreativitas pra-intervetensi sebesar 31%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 sebesar

			56.50% dan siklus 2 sebesar 83,70% sehingga metode STEAM dan <i>loose parts</i> dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun pada pembelajaran jarak jauh.
4.	Nipriansyah Rambat Nur Sasongko, Muhammad Kristiawan, Edy Susanto, Putri Fatmawati dan Arinal Hasanah (2021). Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media	Meode Penelitian deskriptif kualitatif.	Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan subjek berjumlah 12 anak pada kelompok B. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM dengan media loose parts dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, hal ini terlihat dari observasi yang dilakukan sebanyak 4 kali, semua anak mengalami perkembangan yang baik saat belajar dengan media loose parts. Pembelajaran STEAM dengan loose parts dapat diaplikasikan pada PAUD baik dikelompok bermain maupun Taman kanak-kanak.
5.	Dewi Agustina, Ronny Mugara, and Rohmalina, (2020). Pembelajaran STEAM Pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini	Metode penelitian kualitatif deskriptif.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan berupaya mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dikelas oleh peneliti. Hasil penelitian akan menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran STEAM tentang pembuatan instalasi penjernihan air sederhana serta dapat mengaktivasi anak dimana integrasi pembelajaran STEAM dengan pengembangan kreativitas di PAUD dapat membentuk pribadi anak yang kreatif serta menjadi bekal untuk melanjutkan Pendidikan ke jenjang Pendidikan dasar.

1.2 Persamaan

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti anak usia 4-5 tahun menggunakan STEAM dan *Loose Parts*, metode penelitian kualitatif.
2. Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti kreativitas anak usia dini melalui metode STEAM dan media *loose parts*.
3. Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti kreativitas anak usia dini melalui metode STEAM dan media *loose parts*.
4. Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti kreativitas anak melalui pembelajaran STEAM dengan media *loose parts*.
5. Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti anak usia dini melalui pembelajaran STEAM.

1.3 Perbedaan

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu jumlah subjek dan tujuan penelitian. Penelitian Titania dkk untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan metode STEAM berbasis *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas.

2. Perbedaannya dengan penelitian ini metode penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), usia anak 5-6 tahun dengan cara jarak jauh dan subjek yang digunakan berjumlah 12 anak.
3. Perbedaannya dengan penelitian ini dalam metode penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Anita Damayanti dilakukan untuk anak usia 5-6 tahun dengan cara jarak jauh, subjek yang digunakan berjumlah 12 anak.
4. Perbedaannya dengan penelitian ini dalam pendekatan metode, penelitian Nipriansyah menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, subjek yang diteliti anak usia 5-6 tahun pada kelompok B.
5. Perbedaannya dengan penelitian ini dalam pendekatan metode, penelitian Dewi Agustina menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif serta kreativitas yang dihasilkan hanya berfokus pada pembuatan instalasi penjernihan air sederhana.