BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini ialah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Anak dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia, ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak perlu dibimbing agar memahami tentang dunia dan juga isinya. Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan agar anak dapat mengembangkan kepribadian,watak dan akhlak yang mulia. Dengan demikian, para pendidik anak usia dini khususnya guru harus memahami kebutuhan khusus atau kebutuhan individual anak (Khadijah, 2015: 3-5). Maka dari itu pada zaman sekarang guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang sudah berkembang pada saat ini, peserta didik lebih cepat mendapatkan informasi dibandingkan gurunya. Jadi guru dituntut untuk mengikuti perkembangan terkini baik mengenai strategi, pendekatan, metode dalam proses pembelajaran. Juga seorang pendidik seharusnya dituntut untuk buka mata, telinga, dan belajar terus untuk melihat perkembangan mengenai isu-isu pendidikan, yang relevan dengan anak usia dini.

Mengenai pendidikan anak berbakat atau juga disebut sebagai anak yang kreatif memiliki hal yang sangat luar biasa, dinyatakan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 8 Ayat (2) bahwa "Warga Negara yang memiliki kemampuan kecerdasan luar biasa berhak memperoleh perhatian khusus." Hal ini dipertegas pada Pasal 24 bahwa "Setiap peserta didik pada suatu satuan pendidikan mempunyai hak-hak berikut: Ayat (1) mendapat perlakuan seusai dengan bakat, minat dan kemampuannya." Karena pada dasarnya peserta didik berbeda-beda pendidikan perlu disesuaikan dengan potensi setiap peserta (Miksan Ansori, 2019: 51-52). Mereka yang tingkat kecerdasannya jauh di bawah rata-rata tidak dapat menarik manfaat dari pendidikan biasa (regular) yang dimaksudkan untuk

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

mayoritas peserta didik dengan tingkat kecerdasan rata-rata atau lebih. (Utami Munandar, 2009:56).

Banyak pengalaman-pengelaman belajar awal yang tidak bisa diganti dengan pengalaman-pengalaman belajar berikutnya. Kecuali diubah atau dimodifikasi. Di Umur Anak usia dini adalah kesempatan emas bagi anak untuk mendapatkan pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini harus digunakan dengan baik agar menjadi manfaat bagi anak, karena anak usia dini rasa ingin tahu nya sangat besar tehrdapat sesuatu hal yang baru dan tidak pernah ditemukan sebelumnya. Dan ada hal yang sangat penting bagi anak usia dini dalam orientasi belajar yang mana disini tidak hanya focus pada kegiatan membaca, menulis, presentasi, berhitung dan penguasaan pengetahuan lainnya. Tetapi disini juga harus diimbangi dengan orientasi pengembangan pribadi, seperti sikap, serta minat belajar dan berbagai potensi dengan kemampuan dasarnya.

Kreativitas bagi individu atau masyarakat merupakan suatu hal yang sangat penting. Dan kreativitas ini termasuk kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Kreativitas sangat memungkinkan anak untuk memikirkan sesuatu dan menciptakan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk tulisan maupun konkret atau abstrak. Anak-anak yang kreatif adalah anak-anak yang tumbuh disuatu lingkungan yang banyak memberikan stimulasi pada perkembangan dan pertumbuhan mereka khususnya melalui media pendidikan yang tepat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Menurut Santrock kreativitas yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Sedangkan Mayesty dalam (Khadijah, 2017:1) menyatakan bahwasanya kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain.

Allah juga mendorong manusia untuk berfikir kreatif dan innovatif serta membawa perubahan didalam suatu masyarakat dan juga ummat Muslim. seperti dijelaskan pada ayat Al-Quran dibawah ini :

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلاَئِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُواْ أَتَجْعَلُ فِيهَا مَن يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاء وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لاَ تَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi". Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui". (Q.S Al-Baqarah:30).

Ayat tersebut mendorong serta menginspirasi untuk membuat kreativitas dan inovasi. Dan dapat disimpulkan bahwa kreativitas termasuk kedalam ketekunan,rajin,dan mengasah serta mengeluarkan ide-ide yang ada didalam fikiran setiap orang. Banyak contoh kreatif yang bisa kita ambil tetapi kita jarang menelaahnya dan mencontohnya.

Kreativitas penting diberikan kepada pendidikan anak usia dini. Karena bisa menstimulasi kreatifitas dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi. Karena pembelajaran yang harus dipersiapkan pada zaman sekarang harus mengikuti perkembangan yang sudah menggunakan pengetahuan dan ilmu teknologi yang juga berkembang. Maka dengan itu harus ada penyesuaian kegiatan pembelajaran dengan perkembangan dunia global seperti saat ini. Dengan perkembangan teknologi yang berkembang pada masa sekarang mengubah cara kita dalam berkomunikasi, cara berfikir, cara makan, cara berpergian, cara berinteraksi dan lain sebagainya.

Seperti yang disampaikan (Inti Hartati, 2020:5). Dalam pencapaian perkembangan anak usia dini,diperlukan stimulasi yang dapat mengarah sesuai dengan kondisi dimana anak hidup dizamannya. Pembelajaran yang harus

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

dipersiapkan untuk mendorong anak-anak untuk menghadapi abad sekarang adalah berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic (STEAM)*. Karena dengan pembelajaran *STEAM* yang dapat melatih anak untuk berpikir tingkat tinggi, menyelesaikan masalah, mempunyai daya kreatif yang tinggi dan mampu bekerja sama, serta memiliki komunikasi yang efektif. Pembelajaran *STEAM* yaitu sebuah pendekatan yang mengembangkan kemampuan anak yang dapat menganalisis sebuah gejala melalui pendekatan ilmiah. Pendekatan ini akan dapat membawa dampak yang baik, yang besar bagi kognitif,fisik motoric,sosial emosional pada anak.

STEAM adalah sebuah penemuan, dipandang sebagai sebuah pendekatan yang mampu mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengajukan pertanyaan sehingga anak-anak bisa membangun pengetahuan disekitar dunianya dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana sesuatu itu bekerja (Munawar, 2019:45). Dari pernyataan diatas bisa disimpulkan STEAM bisa membantu melatih anak didik agar menggunakan berbagai pembelajaran, baik sains, teknologi, teknik, seni maupun matematika sehingga menjadi sebuah strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hidup agar tetap mampu bertahan pada zaman yag serba canggihpada saat ini dan dengan media pembelajaran yang mudah didapatkan.

Pembelajaran STEAM ini setidaknya memiliki beberapa kelebihan dalam proses pelaksanaannya, antara lain: pembelajaran STEAM menunjukkan hasil yang positif dalam pengetahuan science anak; pembelajaran STEAM mengajarkan siswa untuk berfikir untuk menyelesaikan masalah secara aktif, kreatif, inovatif; melalui teknologi, anak mampu mengkreasikan ide-idenya kedalam teknologi terkini; pembelajaran STEAM dapat menjebatani konsep yang abstrak secara matematis kedalam sains, teknologi, inkuiri dan seni; terintegrasinya seni/art kedalam STEAM akan memupuk kreativitas kreativitas siswa dalam menciptakan alat belajar yang menyenangkan; dengan pembelajaran STEAM siswa dapat megaplikasikan hasil pembelajaran yang diperoleh kedalam kehidupan sehari-hari (Hadinugrahaningsih, 2017:12-13).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Dampak dari penggunaan pendekatan STEAM dalam proses pembelajaran anak usia salah satunya berupa pengembangan kreativitas anak, atau sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dalam kegiatan sehari-hari. Manfaat pembelajaran STEAM antara lain membantu anak memahami cara melakukan kegiatan, dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut : anak bisa menggunakan pengetahuan dan keterampilan, anak didorong untuk mengakui dan menghormati keterampilan serta kepentingan mereka sendiri dan orang lain. Mereka belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan baik dalam tim berdasarkan peran yang mereka lakukan dengan baik.

Usia dini merupakan usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak. Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa kecuali, walaupun setiap manusia berbeda dalam macam potensi yang dimiliki.

Berdasarkan dari pada uraian diatas dapat dikatakan bahwa potensi pada diri anak (kreativitas) kemmapuan yang dimiliki nya ditandai dengan senang meniru, karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah diperoleh dengan cara meniru. Dengan demikian, agar potensi tersebut mampu berkembang sesuai dengan harapan, tentulah dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menggunakan metode dan strategi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Untuk menumbuh kembangkan kreativitas tersebut, maka diperlukan adanya stimulus dengan menggunakan strategi dan metode pembelajaran. Adapun metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode juga merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Dalam mengembangkan kreativitas anak, metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya. Dalam megembangkan kreativitas anak

metode yang di pergunakan juga mampu mendorong anak dan mencari serta menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu mereka memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru.

Dalam kemampuan kreativitas pada anak usia dini termasuk TK, adalah pembelajaran yang didalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pada anak usia dini mengutamakan hasil, dan bersifat lentur. Misalnya dalam pembelajaran STEAM yang menerapkan semua aspek yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Diketahui dari hasil studi awal yang dilakukan pada TK Syarif Ar-Rasyid dalam peningkatkan kreativitas, belum menggunakan strategi pengajaran yang sesuai. Karena selama ini pihak sekolah belum menerapkan metode pembelajaran STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dalam meningkatkan kreativitas anak, pihak sekolah hanya melakukan kegiatan dalam kelas saja, seperti mewarnai, menulis, melipat, dan hanya bermain bebas seperti ayunan dan perosotan, sehingga kreativitas anak belum meningkat sesuai yang diharapkan.

Dari beberapa permasalahan tersebut penulis mengajukan salah satu metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak. Adapun metode yang penulis gunakan adalah metode pembelajaran STEAM dengan media Loose Parts. Bentuk kegiatan yang dapat memberi kesenangan dan kepuasan bagi anak adalah sesuatu ide yang baru yang mampu meningkatkan kreativitas anak. Begitu besar nilai dalam memunculkan ide-ide baru dalam pelaksanaan program kegiatan bagi anak TK merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa dibatalkan.

Dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, untuk itu penulis berinisiatif untuk menggali bagaimana potret pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran STEAM dalam rangka meningkatkan kreativitas anak. Dalam menunagkan dalam sebuah judul penelitian “Upaya Meningkatkan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran STEAM di TK Syarif Ar-Rasyid".

1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian ini agar permasalahan yang dibahas tidak melewati batas pokok permasalahan seperti dalam uraian latar belakang. Batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Masih ada beberapa anak yang tidak mampu dalam berifkir kreatif dalam pembelajaran
2. Media yang digunakan oleh guru kurang mendukung pembelajaran sehingga anak masih kurang dalam memberikan pendapat dalam belajar.
3. Belum diterapkan Pembelajaran STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Syarif Ar-Rasyid.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum diterapkan pembelajaran STEAM di TK Syarif Ar-Rasyid.
2. Bagaimana tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun setelah diterapkan pembelajaran STEAM di TK Syarif Ar-Rasyid.
3. Apakah media yang digunakan melalui pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Syarif Ar Rasyid.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang di atas tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak sebelum diterapkan pembelajaran STEAM di TK Syarif Ar-Rasyid.
2. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak setelah diterapkan pembelajaran STEAM di TK Syarif Ar Rasyid.

3. Untuk mengetahui apakah media yang digunakan dengan pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Syarif Ar Rasyid.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat bagi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini dapat berlangsung untuk mengoptimalkan kajian pembelajaran dengan menggunakan pendekatan mengajar PAUD yang menggunakan pembelajaran *STEAM* yang dilegkapi dengan media STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Meningkatkan pengetahuan guru mengenai penggunaan pembelajaran *STEAM* untuk meningkatkan kreativitas anak. Serta memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengajar melalui pembelajaran *STEAM* ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

b. Bagi peserta didik

1) Dapat memberikan pengetahuan bagi anak dalam menghadapi globalisasi pada zaman ini untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan pembelajaran *STEAM*.

2) Anak dapat melatih kreativitas untuk bekal pendidikan yang lebih lanjut dan kehidupan sehari-hari.

c. Bagi sekolah

1) Pembelajaran *STEAM* diharapkan dapat berguna untuk menjadi salah satu pembelajaran bagai satu lembaga untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2) Dapat menambah wawasan mengenai bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan pembelajaran *STEAM*.

d. Bagi peniliti

1) Agar peneliti tahu bagaimana penggunaan pembelajaran *STEAM* dapat meningkatkan kreativitas anak.

2) Agar peneliti tahu bagaimana pembelajaran *STEAM* yang dapat meningkatkan kreativitas anak serta apakah dengan menggunakan pembelajaran *STEAM* mampu meningkatkan kreativitas anak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN