

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang sangat pesat dari masa ke masa telah mendorong terjadinya revolusi industri. Revolusi industri menuntut dunia pendidikan turut memperbaiki sistem mutunya secara dinamis. Di Era Revolusi Industri 4.0, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu aspek penting yang disorot. PAUD perlu dipersiapkan lebih lanjut agar dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas yang nantinya dapat merespon dan siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Anak Usia Dini merupakan generasi penerus bangsa yang pada dasarnya bersifat unik, aktif, egosentris, imajinatif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan eksploratif.

The Partnership for 21st century mengidentifikasi empat “*Learning and Innovation skills*”, yang merupakan 4 hal paling pokok yang harus dimiliki, yaitu : *creativity, critical thinking, communication, collaboration* (Bishop & Ph). Keterampilan abad 21 sering disebut dengan istilah 4Cs, dalam bahasa Indonesia dikenal dengan 4K, yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, dan kerjasama. Hal ini senada dengan teori Bloom bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh karena itu, keterampilan abad 21 terutama

kegiatan kreativitas perlu diberikan kepada anak sedini mungkin agar mereka siap merespon tantangan kehidupan di masa yang akan datang.

Kreativitas merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki dan dikembangkan pada diri anak sedini mungkin karena pada masa ini anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga sangat tepat bagi pendidik ataupun orang tua untuk menstimulasi perkembangan kreativitas anak sejak dini.

Kreativitas sangat penting karena kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang serta dapat mempermudah dalam mencari jalan keluar dari suatu permasalahan, selain itu kreativitas yang ditumbuhkan pada diri anak sejak dini dapat menjadikan anak memiliki kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa karya nyata, gagasan dan pemikiran yang baru, serta memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang beragam, sehingga anak akan lebih siap dalam menghadapi tantangan kehidupan pada abad 21.

Sistem pendidikan di Indonesia yang lebih menekankan akademik, lebih menekankan pada hasil bukan proses, dan menekankan calistung (baca, tulis, hitung) menjadi salah satu permasalahan yang menghambat berkembangnya kreativitas anak, padahal pada abad 21 ini sangatlah penting memiliki keterampilan 4c yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, kerjasama untuk menghadapi tantangan kehidupan di abad 21 yang serba mengalami perubahan dan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Itulah mengapa tidak hanya kemampuan akademik saja yang penting untuk dikembangkan, tetapi juga keterampilan atau *softskills*.

Salah satu pembelajaran pada anak usia dini yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak dilakukan melalui pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM). Pendekatan ini adalah pengembangan dari pembelajaran inkuiri yang merupakan pondasi dari pendekatan STEAM dan implementasi dari kurikulum 2013 PAUD yaitu pendekatan saintifik (dalam Kompasiana, 2020).

Isi dari Kurikulum 2013 yang diterapkan di PAUD dengan menggunakan pendekatan saintifik dan tematik terintegrasi dapat dipadukan dengan pembelajaran berbasis STEAM, karena pada dasarnya kurikulum 2013 selaras dengan kegiatan pembelajaran memberikan konteks secara nyata dalam tampilan tema yang utamanya menguatkan anak dengan lingkungan terdekatnya. Pendidik dapat menggunakan berbagai konteks pembelajaran dengan mengaitkan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran mampu memberikan pengalaman nyata bagi anak. Pengalaman nyata yang didapatkan oleh anak, akan membuat anak mampu menganalisis dan menggabungkan pengetahuan yang telah didapatkan dengan pengetahuan baru yang diberikan oleh pendidik kemudian akan diolah anak secara alamiah, sehingga struktur kognitif anak berkembang optimal sejalan dengan afektif dan psikomotornya.

Pendekatan STEAM menggabungkan lima bidang ilmu secara bersamaan yaitu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika yang penerapannya membangun cara berpikir logis, sistematis dan kritis dapat menjadikan anak mampu memecahkan masalah dengan berbagai cara,

memiliki pemikiran yang kreatif, dan inovatif, memiliki kreativitas yang tinggi, memiliki kemampuan komunikasi yang baik, dan mampu bekerjasama, sehingga anak akan sukses dan siap menghadapi tantangan kehidupan di abad 21 yang selalu mengalami perubahan dan perkembangan teknologi yang sangat pesat (dalam pauddikmassumut, 2020).

Pendapat di atas didukung oleh hasil penelitian Wahyuningsih dkk (2020) yang menyatakan bahwa efektivitas pendekatan STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak dalam cara berpikir dan anak lebih mampu memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi menjadi lebih efektif.

Pendapat di atas juga didukung oleh Agustina, Mugara, dan Rohmalina. (2020) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas di PAUD dapat dilakukan dengan kegiatan bermain melalui rancang bangun instalasi penjernihan air sederhana, integrasi pembelajaran STEAM dengan pengembangan kreativitas di PAUD dapat membentuk pribadi anak yang kreatif dan menjadi bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan dasar.

Kegiatan STEAM yang melibatkan eksperimen, penemuan, membangun, atau mengumpulkan benda-benda adalah gagasan pembelajaran berbasis permainan yang disukai anak. Anak akan belajar tanpa merasa atau menyadari bahwa dirinya sedang belajar. Peran pendidik atau orangtua sangat diperlukan untuk memberikan dukungan yang diperlukan pada saat pembelajaran. Pengalaman STEAM yang berkualitas tinggi memberi peluang untuk mengembangkan pemikiran kritis, kreatif, keterampilan memecahkan masalah yang membangun fondasi untuk bagaimana pemikiran di masa depan.

Penggunaan *loose parts* dengan memanfaatkan bahan-bahan alam yang ada akan menjadikan anak kreatif dan imajinatif, karena anak dapat berkreasi sesuai dengan ide dan imajinasinya, sehingga imajinasi, kreativitas, bahasa dan pengetahuan anak akan berkembang optimal.

Peneliti telah melakukan observasi di berbagai lembaga pendidikan, salah satunya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalipetung pada anak usia 5-6 tahun. Hasil observasi di temukan bahwa ada beberapa permasalahan yang terjadi, diantaranya :

1. Kreativitas anak di lembaga tersebut tampak rendah, hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga tersebut masih berpusat pada guru, bukan pada anak.
2. Kegiatan yang diberikan oleh guru untuk menstimulasi perkembangan anak terutama kreativitas masih terbatas, karena kegiatannya terlalu banyak menggunakan kertas dan alat tulis saja, kegiatan yang dikemas setiap harinya sebatas mewarnai lembar kerja anak (LKA), menggambar dan menjiplak, tidak dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan, sehingga menjadikan anak cepat merasa bosan dan mengantuk.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalipetung kurang menarik, anak lebih banyak duduk dan mengerjakan lembar kerja anak (LKA), apabila diberikan tugas untuk mewarnai atau berkreasi membuat suatu bentuk anak lebih sering meniru seperti yang dicontohkan oleh guru dan kurang mengkreasi sesuai

dengan imajinasi mereka, sehingga anak kurang mengembangkan kreativitasnya dan kurang mendapatkan pengalaman bermain sambil belajar yang bermakna.

Permasalahan diatas dikarenakan pemahaman guru mengenai STEAM yang masih kurang, sehingga kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak kurang saintifik. Pembelajaran yang lebih sering dilakukan di dalam ruangan, kurangnya penggunaan teknologi dan kurangnya memanfaatkan lingkungan yang ada juga menjadi permasalahan dalam menstimulasi perkembangan anak terutama kreativitas anak. Kemudian guru yang masih menekankan hasil daripada proses menyebabkan kreativitas anak menjadi terhambat dan terbatas. Masih terdapat anak yang tidak bersemangat dan meminta guru untuk mengerjakan tugas anak pada saat anak diberikan tugas dalam pembelajaran juga menjadi permasalahan kurangnya kreativitas.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui dan meneliti pengaruh pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini. Penggunaan pendekatan STEAM sangat cocok untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak karena pembelajaran berbasis STEAM merupakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Melalui pembelajaran STEAM guru akan mengajak anak untuk mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan baru, mengajak anak untuk memecahkan masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut, sehingga kemampuan berfikir kritis dan kreativitas anak dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah pendekatan STEAM berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang penulis harapkan adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritik

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan penulis serta pembaca mengenai hal yang berkaitan dengan pendekatan STEAM dan pengaruhnya terhadap kreativitas anak usia dini.
- b. Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian lebih lanjut dan masalah lain yang ada kaitannya dengan pendekatan STEAM maupun kreativitas anak usia dini.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Anak Usia Dini

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak melalui pendekatan STEAM.

b. Bagi Orang Tua

Mendapatkan pengetahuan mengenai pentingnya kreativitas dan membantu orang tua dalam menerapkan pendekatan STEAM pada kegiatan bermain anak di rumah.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan baru bagi peneliti mengenai pengaruh pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak yang dapat dijadikan pengalaman untuk menerapkannya dalam pembelajaran di masa yang akan datang.

d. Bagi Guru dan Sekolah

Memberikan wawasan baru bagi guru mengenai pengaruh pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak, membantu guru dalam menerapkan pendekatan STEAM pada pembelajaran di sekolah, dan dapat meningkatkan mutu sekolah.