

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh semua orang, namun kemampuan dalam berfikir kreatif tidaklah sama satu dengan lainnya. Kreativitas dapat dipelajari dan diasah dengan berbagai macam faktor seiring berjalannya waktu. Dalam (Maulana dan Mayar, 2019) menyatakan bahwa kreativitas seseorang akan berkembang dengan baik apabila terdapat ketenangan dan kenyamanan lingkungan dan kondisi. Terutama pada lingkungan keluarga, karena merupakan tempat belajar pertama bagi seseorang. Selain faktor lingkungan dan kondisi, stimulus-stimulus yang ada diberikan orangtua pada anak usia dini juga berpengaruh terhadap perkembangan kreativitasnya.

Anak usia dini merupakan masa yang sangat baik untuk pengembangan kreativitas, dengan rentang usia 0-6 tahun. Usia tersebut dinamakan masa keemasan dimana perkembangan anak sedang berkembang baik fisik maupun mentalnya. Hal ini karena seluruh anggota tubuhnya mulai berfungsi dan mereka mulai mengetahui hal-hal baru di lingkungannya. Masa pertumbuhan ini tidak boleh dilewatkan dengan percuma, namun harus memanfaatkannya dengan semaksimal mungkin guna menyongsong generasi yang kreatif dan inovatif. (Monica dan Mayar, 2019)

Dalam (Imamah dan Muqowim, 2020) menjelaskan bahwa banyaknya permasalahan yang dialami oleh para pendidik anak usia dini, seperti kurangnya inovasi dan kreativitas dalam mengajar serta peralatan pembelajaran yang kurang mendukung membuat proses belajar mengajar kurang mampu untuk mendorong anak berfikir kritis dan kreatif. Saat ini pada era revolusi 4.0 perlu adanya penyesuaian perubahan sistem pembelajaran. Dengan tujuan supaya anak dapat memenuhi keterampilan yang harus dimiliki seperti: dapat

berfikir kreatif, keterampilan berinovasi, berfikir kritis dalam menghadapi permasalahan, dan keahlian dalam berkomunikasi ketika berkolaborasi dengan yang lainnya.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui kemampuan berfikir kreatif anak usia dini di KB 'Aisyiyah Surya Melati Kasihan Bantul. Salah satu cara untuk mengasah daya kreativitas anak usia dini yakni dengan melalui belajar sambil bermain seperti metode pembelajaran dengan muatan STEAM dan *loose parts*. Muatan STEAM merupakan salah satu pendekatan pembelajaran untuk anak usia dini yang mengkombinasikan lima macam ilmu, yaitu *science, technology, engineering, art, dan mathematics*. Muatan ini dipadukan dengan *loose parts* atau bisa disebut dengan benda-benda yang terbuka, mudah dipindahkan, dan bisa digabungkan dengan yang lainnya, sehingga dapat digunakan untuk bahan pembelajaran yang dapat mengasah tingkat kreativitas (Nurul dan Zahratul, 2021). Karena karakteristik anak usia dini yang aktif, suka bermain, dan imajinatif sehingga sangat cocok untuk pengembangan kreativitasnya.

Dalam (Zubaidah, 2019) STEAM dirancang untuk menyiapkan bekal kemampuan anak usia dini untuk bersaing pada abad 21 karena unsur yang terdapat dalam muatan STEAM dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari misalnya seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, keterampilan kreatif, kerjasama dalam tim, serta pembelajaran mengenai teknologi. Selain itu menurut Permanasari dalam (Imamah dan Muqowim, 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan STEAM pada anak usia dini terdapat unsur matematika, sains untuk melatih anak berfikiran logis dan juga kreatif. Sehingga dalam pengaplikasian kehidupannya mereka dapat memahami kejadian-kejadian secara nalar dan kritis. Muatan STEAM juga sangat mudah untuk diajarkan pada anak usia dini dilihat cara pelaksanaannya yang asik, tidak membosankan dan juga dapat menarik perhatian anak untuk belajar sambil bermain. Sehingga anak tidak merasa terbebani atau terpaksa harus mengikuti pembelajaran (Khairi, 2018).

Dalam hal ini Kelompok Bermain ‘Aisyiyah surya melati sudah menerapkan metode pembelajaran dengan muatan STEAM dan *loose parts*, menurut guru sekaligus kepala sekolah Kelompok Bermain ‘Aisyiyah Surya Melati muatan ini diakui dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Selain itu mudah diterapkan baik di sekolah maupun ketika pembelajaran di rumah oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui apakah dalam pengaplikasiannya dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini atau tidak.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini peneliti menemukan kasus menarik yang dapat ditarik sebagai permasalahan, yaitu : Muatan STEAM dan *loose parts* sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang salah satu fungsinya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas dapat ditarik sebagai rumusan masalah sebagai berikut :

1.3.1 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan muatan STEAM dan *loose parts* di Kelompok Bermain ‘Aisyiyah Surya Melati?

1.3.2 Bagaimana gambaran kreativitas anak usia dini setelah pembelajaran dengan muatan STEAM dan *loose parts* ?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Menjelaskan proses pembelajaran dengan pendekatan muatan STEAM dan *loose parts* di Kelompok Bermain ‘Aisyiyah Surya Melati.

1.4.2 Mengetahui gambaran kreativitas anak usia dini setelah diterapkan metode pembelajaran dengan muatan STEAM dan *loose parts*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan teori dalam ilmu konseling dan pendidikan.

1.5.2 Manfaat praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidik untuk menjadi bahan pertimbangan dalam melaksanakan pendampingan belajar.