

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan strategi yang mampu memajukan kualitas masyarakat dan memajukan kehidupan bangsa. Dalam proses pendidikan peserta didik diberikan nilai-nilai pengetahuan yang baik bagi keberlangsungan hidupnya. Pendidikan atau sekolah merupakan tempat atau rumah kedua bagi anak karena sekolah adalah tempat anak memperoleh ilmu pengetahuan, bermain, belajar dan berkumpul dengan teman-temannya (Anita Damayanti, 2020).

Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia, yang mana manusia mencari dan mengumpulkan informasi demi keberlangsungan hidupnya di masa yang akan datang. Pentingnya pendidikan telah disebutkan di dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, terdapat pada Bab 1 Pasal 1 bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Amos Neoloka, 2017).

Menurut Handerson dalam (Munib, 2015) pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan manusia dapat memperbaiki kehidupannya, mencukupi kebutuhan hidupnya dan mampu mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Manusia yang produktif dan kreatif dihasilkan dari proses pendidikan yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas adalah penentu maju dan mundurnya suatu bangsa. Pendidikan dilakukan untuk membentuk generasi muda yang lebih baik dari generasi sebelumnya.

Karena itulah diperlukan pendidikan. Begitupun pendidikan yang diberikan pada anak usia 0-6 tahun dianggap sangat penting bagi pembekalan anak di masa mendatang sebelum melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun merupakan upaya pembinaan yang dilakukan dengan

memberikan dorongan kepada anak-anak untuk membantu anak tumbuh dan berkembang secara mendalam. Pendidikan pada anak dapat dilakukan melalui jalur sekolah formal, non-formal dan kasual seperti Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (Kober), Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), Pos PAUD dan lembaga anak lainnya (Agni Firdaus, 2018).

Pendidikan pada usia dini adalah hal yang harus dilakukan, mengingat usia dini adalah usia cemerlang dimana anak merupakan generasi awal yang perlu mendapatkan stimulasi tinggi. Terdapat 6 aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan dan dioptimalkan dengan baik. Aspek-aspek tersebut ialah: aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa dan aspek perkembangan seni.

The Partnership for 21st century mengidentifikasi empat “*Learning and Innovation skills*”, terdapat empat hal pokok yang harus didapatkan, yaitu: *creativity, critical thinking, communication, collaboration* (Bishop, 2017). Keterampilan pada abad 21 dikenal dengan 4Cs, dalam bahasa Indonesia dapat kita ingat dengan 4K, yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, dan kerjasama (Siti Wahyuningsih, 2020).

Kreativitas merupakan suatu kondisi atau keadaan yang sangat khusus dan tidak mudah untuk dirumuskan secara tuntas dan sering dikaitkan dengan prestasi seseorang. Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang nantinya akan menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu hal (Solso, 1996). Kreativitas yang dimiliki oleh satu individu dengan individu lainnya tentu tidaklah sama karena setiap individu memiliki tingkat daya cipta yang berbeda. Menurut (Munandar 1995), kreativitas merupakan kemampuan atau kelebihan seseorang untuk menciptakan suatu hal yang berbeda dan unik. Individu yang memiliki kemampuan ini mampu mengkombinasikan hal-hal apapun baik melalui bahan, data, informasi atau komponen yang ditemukan dan kemudian dibuat menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat (Hidayat H. S., 2015).

Kreativitas pada anak akan muncul ketika anak memiliki semangat tinggi dan juga motivasi yang besar dalam mewujudkan imajinasinya. Anak yang

memiliki sikap kreatif akan mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah-masalah yang ditemuinya, bagi anak yang memiliki sikap kreatif memecahkan masalah menjadi suatu tantangan dan kegemarannya (Damayanti, dkk., 2020).

Setiap anak pada kondisi normal akan terlihat sama karena terlahir dengan memiliki sifat-sifat unik seperti sifat yang kreatif, senang melakukan eksplorasi, senang untuk menyelidiki sesuatu, dan menemukan hal-hal baru. Namun anak-anak memiliki perbedaan pada perkembangan kreativitasnya, perbedaan tersebut yang membedakan anak satu dengan anak lainnya. Hal tersebut dapat terjadi tergantung pada stimulus yang didapatkannya ketika awal masa perkembangan (Anon, 2016).

Menurut Krogh (2008) pembelajaran yang dilakukan untuk merangsang potensi pada anak usia dini dilakukan dengan berbagai macam jenis dan yang selalu divariasikan. Pada abad ke-21 ini disiapkan model pembelajaran yang dianggap mampu menyongsong anak usia dini dalam menghadapi kemajuan zaman. Metode belajar ini dikenal dengan *STEAM (Science, Thechnology, Engineering, Art and Mathematics)*.

Sciences, sering dijumpai sebagai mata pelajaran yang cenderung dibiarkan dan tidak jarang juga diabaikan oleh guru. Tetapi hal itu berbanding terbalik dengan apa yang diinginkan oleh anak-anak. Anak-anak tentunya memiliki minat yang tinggi pada suatu hal, dan sains menimbulkan rasa penasaran dan membuat mereka semangat dalam belajar. Kegiatan yang harus dilakukan guru ketika proses pembelajaran sains kepada anak usia dini ialah : 1) merencanakan pengalaman tentang sains yang berkaitan dengan perkembangan fisik, sosial dan moral, emosional, dan kognitif pada anak, 2) guru mengembangkan kurikulum sains yang berorientasi pada kebutuhan masing-masing anak, dan 3) guru mulai merencanakan unit pembelajaran sains pada pembelajaran lainnya (Wahyuningsih, dkk., 2020).

Menurut Jackman (2009) di era 4.0 ini manusia tidak bisa lepas dari kemajuan teknologi yang begitu cepat. Hal ini terjadi karena teknologi tidak akan bisa hilang dari kehidupan manusia di muka bumi ini. Teknologi berfungsi sebagai penyeimbang keterampilan manusia dari masa ke masa, maka dari itu guru, pendidik, orang tua harus memberikan dan mengajarkan teknologi yang benar dan tepat kepada anak-anak sebagai bekal di masa depan (Alam dan Perry, 2002).

Menurut Siantajani (2018), *engineering* dapat diartikan sebagai rekayasa teknologi. Tahapan *engineering* dimulai dari identifikasi masalah, dilanjutkan dengan memecahkan masalah tersebut. Terdapat satu contoh, seorang anak memiliki pengalaman mengenai proses ketika mencoba mencari tahu bagaimana cara membuat pondasi rumah balok yang dibuatnya kuat (Wahyuningsih, dkk., 2020).

Arts merupakan seni ekspresif yang di dalamnya terdapat aktivitas menggambar, melukis, memahat sebuah patung, memainkan musik, karya arsitektur, sastra, bermain peran atau drama dan juga seni tari. seni mampu menambah wawasan dan pengalaman seseorang, pengalaman itu mampu dijadikan sebuah pembelajaran dalam kehidupannya sehari-hari. Jika berbicara mengenai seni pada anak usia dini tentunya anak memiliki jiwa seni yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang dewasa, karena pada usia dini terdapat aspek perkembangan seni yang harus dioptimalkan sebaik-baiknya (Musayyadah, 2019).

Menurut Michael & Wortham (2007), anak-anak kecil tidak memandang dunia secara terpisah, seperti matematika dan literasi. Guru pada anak usia dini akan membantu pengembangan matematika pada anak melalui kegiatan bermain dan belajar yang dilewati oleh anak-anak (Wahyuningsih, dkk., 2020).

STEAM dikenal dengan teknik pendekatan pembelajaran terapan dari beberapa disiplin ilmu. *STEAM* mencakup 5 disiplin ilmu, yaitu: Sains (*Science*), Teknologi (*Technology*), Teknik (*Engineering*), Seni (*Arts*), dan Matematika (*Mathematics*). Ke 5 disiplin ilmu ini terintegrasi satu sama lain sehingga menciptakan metode pendekatan pembelajaran yang bagus untuk anak. *STEAM* mengajarkan kemampuan akademik pada anak melalui pembangunan kemampuan intelektual ketika anak berinteraksi dengan benda-benda di sekitarnya.

Helen mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode *STEAM* mampu membuat anak berpikir kritis, komprehensif dan mampu menstimulus anak supaya anak mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya (Lestari, 2020). Menurut Munawar dkk (2019), konsep pembelajaran *STEAM* ini menekankan bahwa ketika anak belajar menggunakan benda-benda konkret yang ada di sekitarnya anak akan mudah untuk mempelajari dan mengamati benda tersebut

yang kemudian melakukan kegiatan yang terkait dengan penemuan berdasarkan pengamatannya sendiri (Prameswari, 2020). Dengan demikian anak akan mudah memahami bahan ajar jika melewati metode yang menyenangkan.

Untuk mengasah kreativitas anak tentunya membutuhkan media atau alat. Media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya "mediator" adalah penyampai pesan antara sumber pesan (*asource*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media pembelajaran adalah ide yang dibuat untuk menyampaikan materi. Adanya media pembelajaran, penyampaian materi kepada anak akan lebih mudah dan anak menjadi lebih cepat menangkap materi pembelajaran tersebut. Guru harus mampu menciptakan media yang unik dan juga berbeda dari yang lain sehingga membuat anak semakin semangat dalam belajar (Hidayat H. d., 2018).

Media berasal dari kata "medius" yang berarti "tangan", "pengantar" "perantara". Dalam bahasa Arab, media adalah pelimpahan atau penyampai pesan yang dikirim oleh pengirim kepada penerima, sedangkan menurut Gerlach dan Elu (1971) dalam Arsyad (2013) secara keseluruhan media adalah orang, bahan atau peristiwa yang dapat membuat seseorang mendapatkan pengetahuan baru. Media digunakan oleh anak untuk memperoleh informasi, meningkatkan kemampuan dan mengolah daya berpikir.

Media sangat penting di bagi keberlangsungan proses pembelajaran, dengan adanya media maka pembelajaran menjadi lebih baik dan juga menarik perhatian anak. Media juga mampu membangun motivasi yang positif agar anak semangat dalam belajar. Adanya media membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Burnard dan Swan (Elsevier, 2010) menyatakan bahwa potensi dalam menciptakan suatu benda atau karya bisa muncul melalui penataan ruang yang kreatif dan menarik simpati, baik di dalam rumah maupun di luar rumah. Hal ini akan memberikan efek positif bagi anak dan membuat anak senang dalam belajar. Pembelajaran akan dianggap menyenangkan oleh anak jika kegiatan belajarnya melibatkan benda-benda yang ada di sekitarnya (Aziza & Ageng, 2020).

Benda-benda media *loose parts* adalah bahan lepas atau bahan bebas yang tidak mempunyai hubungan antara satu sama lain. Media *loose parts* merupakan

unsur pokok dari pembelajaran yang menggunakan metode *STEAM*. Media ini dapat ditemukan di mana pun baik oleh orangtua, guru maupun anak di sekitar rumahnya. Media *loose parts* mampu membuat anak berimajinasi tanpa batas sesuai dengan gagasan dan juga keinginannya sendiri. *Loose Parts* terdiri dari 7 komponen yang dapat diraba oleh anak dengan tekstur yang berbeda-beda. Ketujuh komponen tersebut adalah: 1) Bahan alam, adalah bahan-bahan yang dapat ditemukan secara langsung di alam, seperti lumpur, pasir dan daun; 2) Bahan plastik: yaitu barang atau benda yang terbuat dari plastik; 3) Logam, yaitu barang atau benda yang berasal dari logam diantaranya baut, paku, sendok, uang koin; 4) Kayu dan bambu, barang-barang yang terbuat dari kayu atau bambu yang sudah tidak digunakan; 5) Benang dan kain, contohnya seperti kain perca, tali, pita dan lain-lain; 6) Kaca dan keramik, yaitu benda-benda yang berasal dari kaca dan keramik seperti botol kaca, ubin keramik, cermin dan gelas kaca; dan 7) bekas kemasan, benda-benda yang bersumber dari bekas kemasan juga dapat dijadikan media *Loose parts* contohnya seperti kardus, gulungan benang, bungkus makanan dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi di RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, diperoleh gambaran bahwa peserta didik yang ada di RA Widuri Asy-Syifa memiliki kemampuan kreativitas yang kurang baik. Hal tersebut dapat dilihat ketika kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan tugas mewarnai majalah, anak-anak masih cenderung mencontoh dan belum berani menambahkan warna. Selain itu terlihat beberapa anak yang merasa bosan, jenuh dan ada anak yang sibuk dengan mainannya sendiri sehingga tidak mengerjakan tugas mewarnai tersebut. Hal lain yang membuat penulis tertarik karena adanya anak yang ketika jam pembelajaran berakhir anak tersebut belum menyelesaikan tugas mewarnai, anak menghampiri guru dan meminta guru untuk menyelesaikan tugas mewarnai, hal tersebut memperlihatkan bahwa anak kurang memiliki rasa kemandirian.

Disamping itu di sekolah anak sering diarahkan untuk mencontoh apa yang dibuat oleh guru dan menggunakan bahan dan alat yang digunakan guru, sehingga tingkat kreativitas anak tidak muncul. Untuk mengatasi masalah ini, pembelajaran

STEAM dengan media *loose parts* menjadi inovasi yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak.

Terkait dengan revolusi industri 4.0, *The Partnership for 21st century* telah mengidentifikasi empat “*Learning and Innovation skills*”, bahwa terdapat 4 hal pokok yang harus dimiliki oleh seseorang yaitu : *creativity, critical thinking, communication, collaboration* (Bishop J. P., 2017). Hal ini selaras dengan teori Bloom yang mengemukakan bahwa kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif anak adalah kreativitas (Wahyuningsih, 2020).

Menurut Siantajani (2020) *STEAM* adalah pendekatan integrasi yang memberikan pengalaman dan wawasan secara langsung kepada anak untuk terlibat dalam masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan anak sehari-hari. Dengan pembelajaran *STEAM* anak akan mampu memecahkan masalah-masalah yang ditemuinya. Kehidupan di era revolusi industri 4.0 ini memerlukan terobosan-terobosan dan inovasi baru dalam pemecahan masalah (*problem solving*). Masalah yang terjadi tidak mampu terpecahkan oleh satu bidang disiplin ilmu saja. *STEAM* yang terdiri dari *Science, Technology, Engineering, Arts* dan *Mathematics* dianggap mampu menjadi terobosan bagi pendidikan di Indonesia.

Dalam riset yang dilakukan oleh *The Center for Childhood Creativity di Bay Area Discovery Museum* pada tahun 2018 menemukan bahwa:

1. Pemikiran *STEAM* telah ada sejak manusia lahir.
2. Untuk menjadi pemikir *STEAM* yang kuat, maka diperlukan kegiatan bermain yang banyak.
3. *STEAM* memperkuat perkembangan bahasa anak.
4. Pembelajaran aktif yang dipimpin oleh anak secara langsung akan membangun keterampilan dan minat anak pada *STEAM*.
5. Kesuksesan *STEAM* diawali oleh mindset.
6. Potensi pemikiran abstrak anak dapat dikembangkan melalui dukungan orang tua, guru dan lingkungan.

Selain hal itu *STEAM* masih dianggap hal yang baru dikalangan pendidikan anak usia dini, dan RA Widuri Asy-Syifa belum menggunakan metode *STEAM*

dengan media *Loose parts*. Hal inilah yang membuat penulis berkeinginan membuat penelitian dengan judul : “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode *STEAM* dengan Media *Loose Parts* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan juga pandangan sekilas mengenai objek penelitian di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa pokok permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana kreativitas anak dalam menciptakan hasil karya sebelum diterapkan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimana proses penerapan metode *STEAM* menggunakan media *Loose Parts* di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan hasil karya pada setiap siklus?
3. Bagaimana kreativitas anak dalam menciptakan hasil karya setelah diterapkan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kreativitas anak dalam menciptakan hasil karya sebelum diterapkan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* di Kelompok B RA

Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

2. Untuk mengetahui proses penerapan metode *STEAM* menggunakan media *Loose Parts* di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan hasil karya pada setiap siklus?
3. Untuk mengetahui kreativitas anak dalam menciptakan hasil karya setelah diterapkan metode *STEAM* dengan bahan *Loose Parts* di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang pada setiap siklus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk memberikan perbaikan pembelajaran, manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ialah manfaat yang dapat diambil secara teori dalam penelitian yang serupa. Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah referensi bagi dunia pendidikan, terkhusus pendidikan anak usia dini mengenai pemanfaatan *STEAM* dan *Loose Parts* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) di RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.
- b. Hasil dari penelitian ini digunakan sebagai dasar pijakan Metode *STEAM* dan *Loose Parts* memberikan suatu peningkatan terhadap kreativitas anak di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ialah manfaat yang diambil langsung oleh pihak-pihak yang berhubungan dengan berlangsungnya penelitian. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi guru Kelompok B di RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, dapat memberikan inovasi dan juga ide baru dalam media pembelajaran bagi anak sehingga tercapainya stimulasi pembelajaran anak yang optimal dan efektif.
- b. Bagi anak-anak Kelompok B di RA Widuri Asy-Syifa dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, dapat menumbuhkan semangat dan motivasi dalam proses pembelajaran anak sehingga stimulasi yang diberikan oleh guru dapat diserap oleh anak dengan mudah dan optimal.
- c. Bagi sekolah RA Widuri Asy-Syifa ini diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi pihak sekolah agar sekolah berupaya untuk memfasilitasi media pembelajaran yang lebih unik meskipun dari barang sederhana sehingga anak lebih mampu mengembangkan kreativitasnya.

E. Kerangka Berpikir

Belajar dan mengajar merupakan proses yang di dalamnya terdapat kegiatan demi melaksanakan suatu kurikulum lembaga pendidikan dengan harapan mampu mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan memiliki untuk merubah perilaku intelektual, moral dan sosial seseorang agar dapat mandiri dan bernilai bagi masyarakat di sekitarnya. Tujuan ini dapat dicapai dengan adanya proses pengajaran dan pembelajaran (Nana Sudjana, 2010).

Media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang berarti "perantara". Perantara yang dimaksud adalah penyampai pesan antara sumber pesan (*asource*) pada penerima pesan (*a receiver*). Media pembelajaran adalah suatu hal yang diciptakan untuk mempermudah penyampaian materi, dengan adanya media pembelajaran maka penyampaian materi pada anak akan lebih mudah dan anak menjadi lebih cepat menangkap materi pembelajaran tersebut. Guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang unik dan juga berbeda dari yang lain sehingga membuat anak semakin semangat dalam belajar (Hidayat H. d., 2018).

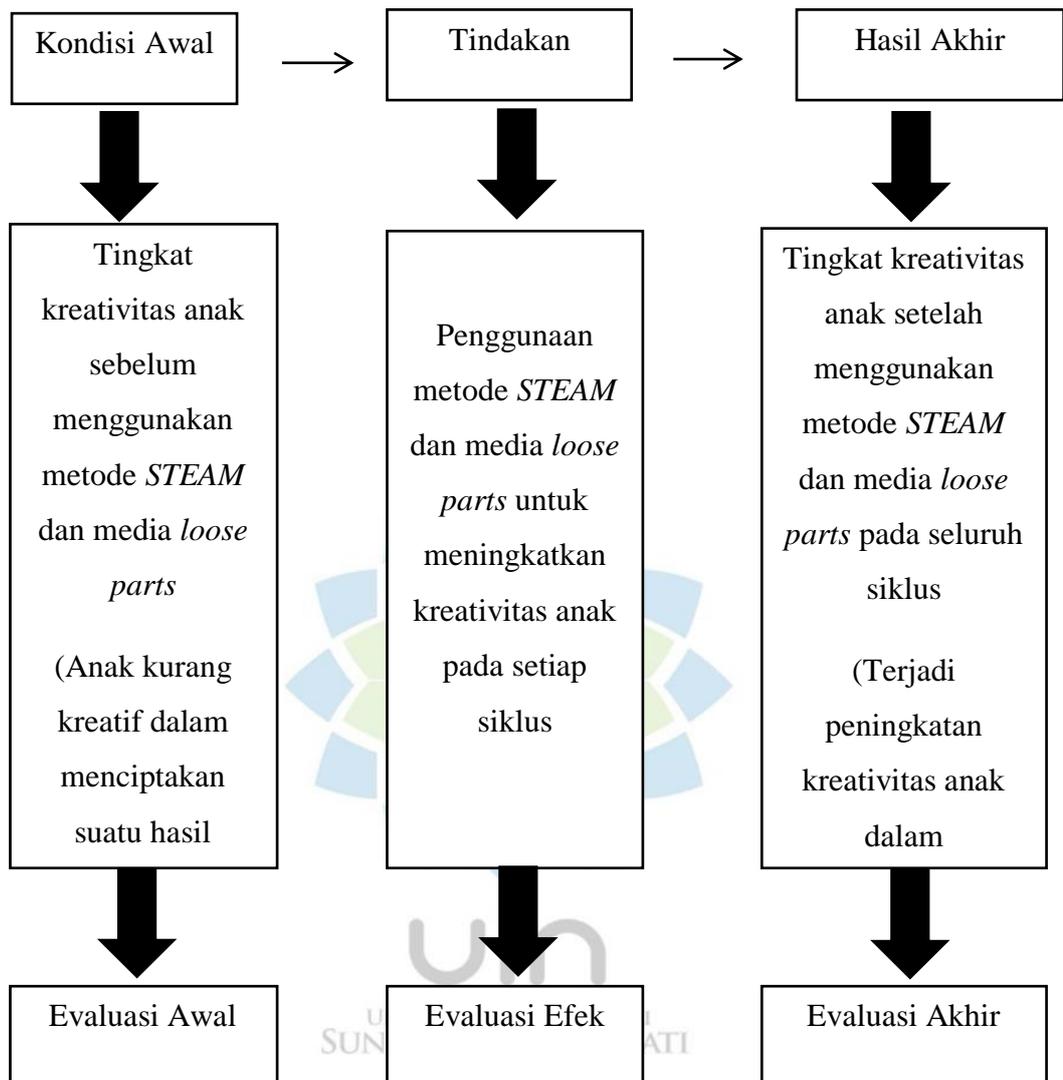
Media sangatlah penting bagi keberlangsungan proses pembelajaran. Media menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga perhatian anak benar-benar fokus dan tertuju pada materi pembelajaran. Media juga membuat

pembelajaran menjadi lebih bervariasi, sehingga anak tidak akan merasakan bosan. Penggunaan media yang baik juga bergantung pada pembawaan pembelajaran oleh guru. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu hal yang mampu membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan.

STEAM digunakan untuk fokus mengenai pemahaman tentang sifat integrasi antara disiplin ilmu sains, teknologi, teknik, seni dan juga matematika yang nantinya akan berperan penting bagi keberhasilan anak pada masa yang akan datang. *Loose parts* atau lepasan adalah unsur yang penting bagi proses pembelajaran berbasis *STEAM* (Siti Wahyuningsih, 2020).

Dalam pembelajaran *STEAM* tentunya tidak terlepas dari media *Loose parts*, karena *Loose parts* merupakan komponen *STEAM*. *Loose parts* adalah barang-barang yang sangat mudah ditemukan di sekitar tempat tinggal anak. Dalam kehidupan sehari-hari sering ditemukan *Loose parts*, contohnya seperti bebatuan kecil, daun-daunan, bunga, kancing ataupun manik-manik, bahkan barang-barang bekas dapat dijadikan *Loose parts* dalam pembelajaran. *STEAM* dan *Loose parts* diharapkan mampu menjadi sarana yang mengasyikan bagi anak dalam menciptakan kreativitasnya.

Hal tersebut membuat penulis menemukan suatu permasalahan yang dirancang dan distimulasi pada proses pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan metode *STEAM* anak usia 5-6 tahun melalui media bahan *Loose parts*.



Gambar 1. 1

Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu rumusan masalah dalam penelitian, kemudian rumusan masalah penelitian tersebut dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2010). Hipotesis dianggap sebagai alternatif tindakan yang tepat untuk penelitian melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hipotesis juga dianggap sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan

masalah penelitian sebelum adanya jawaban yang empirik dengan data (Mulyasa, 2009).

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah: Penggunaan metode *STEAM* dengan media *Loose parts* diduga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengenai Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode *STEAM* dengan bahan *Loose parts* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang). Berdasarkan eksplorasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati dari Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan judul penelitian *Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM dengan Media Loose Parts*". Penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan proses dan pembelajaran jarak jauh berbasis *STEAM* yang dapat meningkatkan kreativitas berkarya pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Juara Bekasi pada Tahun 2020. Penelitian ini bersubjek pada 12 orang anak. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Hasil dari penelitian ini terbukti dengan adanya ketuntasan kreativitas pra-tindakan sebesar 31%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 56,50% dan peningkatan pada siklus II sebesar 83,70%. Disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh berbasis *STEAM* menggunakan *Loose parts* dapat meningkatkan kreativitas berkarya pada anak usia 5-6 tahun.

Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti kreativitas pada anak melalui *STEAM* dan *Loose Parts*. Metode penelitian yang dilakukan sama yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan perbedaannya penelitian ini memiliki subjek 12 anak, dan dilakukan dengan cara jarak jauh.

2. Penelitian yang dilakukan oleh N Halimatu Sadiyah dan Ririn Hunafa Lestari dari IKIP Siliwangi Cimahi. Penelitian ini diterbitkan pada bulan Mei 2020 di jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaktif) dengan judul *Upaya Meningkatkan Pengetahuan Sains Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan sains pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati 04 melalui pembelajaran *STEAM*. Subjek penelitian ini pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) yang berjumlah 15 orang dengan menggunakan prasiklus, siklus I dan siklus II dengan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Prosentase pengetahuan sains melalui pembelajaran *STEAM* pada prasiklus yaitu 10%, siklus I 26% dan siklus II 72%. Dari semua data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran *STEAM* sangat berpengaruh positif dalam meningkatkan pengetahuan sains anak usia dini.

Persamaan penelitian di atas membahas penelitian mengenai *STEAM*. Metode Penelitian yang digunakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Perbedaan pada penelitian ini berfokus pada pengetahuan sains anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Wahyuningsih, Andriani Rahma Pudyaningtyas, Rofi Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, Upik Elok Endang Rasmani, Novita Eka Nurjanah dari Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini diterbitkan dalam Jurnal Obsesi (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini) tahun 2020. Penelitian ini berjudul "*Efek Metode STEAM Pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*". Penelitian yang dilakukan berbentuk eksperimen yang memiliki tujuan untuk menguji efektivitas dari metode *STEAM* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Desain eksperimen ini menggunakan pretest dan post test dengan jumlah responden 25 orang anak. Hasil dari penelitian ini anak yang lancar dalam keterampilan berpikir, dan mampu berpikir fleksibel dikategorikan anak yang memiliki kreativitas tinggi. Persamaan penelitian ini membahas metode *STEAM* yang diterapkan

pada anak usia dini. Perbedaan penelitian ini lebih berfokus pada keterampilan berpikir anak.

