

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak usia Dini merupakan pendidikan dimulai dari usia 0 sampai 6 tahun. Usia dini merupakan masa yang disebut dengan Golden age, gimana masih itu merupakan masa setiap aspek perkembangan seperti sosial emosional, kognitif, bahasa, motorik halus dan motorik kasar, serta kreativitas yang ada di dalam diri anak dapat berkembang dengan pesat titik anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 sampai 6 tahun yang berada pada masa keemasan (golden age). Menurut Lina Amelia,dkk.(2020). Masa keemasan merupakan masa yang sangat penting bagi tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak di mana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek-aspek perkembangan.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan mutlak yang harus dipenuhi oleh setiap manusia Di sepanjang kehidupannya. Menurut undang-undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, meninggikan 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, terletak keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat titik pendidikan merupakan suatu kegiatan mutlak yang harus dipenuhi oleh setiap manusia di sepanjang kehidupannya. Tampak adanya pendidikan mustahil bagi manusia untuk dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita yang kita impikan titik Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Jenjang dalam

menempuh pendidikan dimulai dari tingkat PAUD titik SD, SMP, SMA, Sampai perguruan tinggi. Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai masa keemasan titik anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding dengan usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang luar biasa. Usia tersebut adalah fase kehidupan yang unik, dan berada pada proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, kematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohani anak yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Pendidikan Anak usia Dini merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dalam kemajuan bangsa, Karena peran pendidikan anak usia dini menjadi pondasi awal dari kemajuan sebuah bangsa, apabila pendidikan anak usia dini baik maka, baik pula generasi selanjutnya. Berdasarkan undang-undang sisdiknas pasal 1 nomor 16 pendidikan Anak usia Dini PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut titik pendidikan Anak usia Dini dapat diselenggarakan pada jalur formal, non formal, maupun informal.

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini baik di pos PAUD, kelompok bermain dalam kurung (KB), maupun taman kanak-kanak (TK), yang dimaksudkan untuk membantu anak mencapai tahap perkembangannya secara optimal dan disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Rangsangan-rangsangan yang diberikan seharusnya dapat mengembangkan aspek perkembangan anak secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosional, seni, moral

agama, dan fisik motorik. Salah satu cara yang dapat mengembangkan aspek perkembangan tersebut yaitu dengan pengenalan media loose parts yang bermuatan steam. Dunia anak usia dini adalah dunia yang penuh dengan rasa ingin tahu terhadap semua yang ada di sekitar mereka, dan umumnya anak akan begitu bersemangat dalam menggali pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam disekitarnya oleh sebab itu perlu diintegrasikan dalam dunia pendidikan untuk menjawab setiap pengetahuan yang ingin digali oleh anak usia dini.

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa sehingga penting untuk menstimulus mereka untuk dapat memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan di abad 21. Keterampilan abad 21 sering disebut 4C, dalam bahasa Indonesia singkatan 4K yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, dan kerjasama. Menurut Reagan dalam Nurjanah, pembelajaran abad ke-21 mendefinisikan empat “kemampuan pembelajaran dan inovasi” yang merupakan 4 hal terpenting yang harus dimiliki peserta didik [1]. Pendidikan sains, teknologi, teknik, Seni, dan matematika (STEAM) menurut Bybee dalam Margorini & Rini adalah pendekatan terintegrasi yang mengajarkan teknologi dan teknik berbasis sains dan matematika di taman kanak-kanak hingga kelas 12 [2]. Konteks Pendidikan STEAM umumnya gambarkan pada jenjang taman kanak-kanak hingga Pendidikan menengah atas, namun Pendidikan STEAM umumnya menekan pada pengaturan Pendidikan dasar dan menengah atas, akibatnya perhatian terbatas untuk menggunakan STEAM dalam PAUD. Namun Dewan Riset Nasional menekankan pentingnya memasukkan Pendidikan STEAM di taman kanak-kanak hingga kelas tiga. Pendekatan STEAM efektif digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan merujuk pada pengalaman pembelajaran abad ke-21, pengembangan *soft skills* yang terkait dengan pemahaman holistik dapat terintegrasi dalam bidang sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Pembelajaran STEAM juga mengajarkan siswa menyelesaikan tantangan di dunia nyata, mendorong mereka untuk memperluas keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, tidak hanya memahami konsep tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan terutama keterampilan berpikir kritis. Hubungan antara STEAM dan *Loose Parts* sering dibahas dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD) dan pendidikan dasar, dengan fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas melalui pembelajaran yang terintegrasi.

STEAM adalah akronim dari *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*. Pendekatan ini menggabungkan kelima disiplin ilmu tersebut dalam satu kerangka pembelajaran yang interdisipliner. Tujuannya adalah untuk mendorong pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas melalui pengintegrasian ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika. Stimulasi Kreativitas dan Pemecahan Masalah: Menggunakan *loose parts* dalam konteks STEAM memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis. Mereka belajar merancang, menguji, dan memodifikasi ide-ide mereka melalui manipulasi bahan yang fleksibel.

Pembelajaran Berbasis Proyek: *Loose parts* sering digunakan dalam proyek berbasis STEAM, di mana anak-anak dapat mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah, teknologi, atau artistik melalui aktivitas hands-on yang melibatkan obyek-obyek ini. Di sisi lain, bermain dengan *loose parts* membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar serta kemampuan kognitif seperti pengenalan

pola, pengukuran, serta perhitungan, yang penting dalam pendidikan STEAM. Manusia selalu dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan, termasuk perubahan dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini (PAUD). Jika dahulu pendidik terbiasa dengan pembelajaran konvensional yang terkesan kaku dan menegangkan, maka seiring dengan bertambahnya sarjana dan ahli pemerhati anak membuat pembelajaran semakin berkembang.

Pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru yang menyebabkan anak pasif dan fokus pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) mulai bergeser pada peran guru sebagai fasilitator yang membuat pembelajaran berpusat pada anak sehingga anak menjadi lebih aktif. *Loose parts* dapat merangsang kreativitas anak lebih banyak daripada mainan plastik modern pada umumnya, mengingat bahwa permainan terbaik adalah yang.

Proses Observasi Awal:

1. Anak mampu mengekspresikan ide, gagasan dalam berbagai karya dan menggunakan berbagai media. Proses observasi: Guru/peneliti memperhatikan bagaimana anak menyampaikan ide saat kegiatan menggambar, bermain peran, atau merakit benda. Anak diberi kesempatan menggunakan beragam media seperti kertas, balok, plastisin, atau benda loose part.

Hal yang diamati:

- Apakah anak menyampaikan gagasan secara lisan maupun nonverbal (misalnya melalui gambar atau bentuk rakitan)?
- Apakah anak mencoba berbagai media untuk menuangkan idenya?

2. Anak mampu mengenali dan melihat antar pola dan simbol serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Proses observasi: Anak diberi aktivitas yang melibatkan pola (misalnya menyusun balok berdasarkan warna/ukuran, menyusun angka, atau mengelompokkan benda).

Hal yang diamati:

- Apakah anak mengenali perbedaan bentuk, warna, ukuran, atau simbol tertentu?
- Apakah anak mampu menggunakan pola/symbol untuk menyelesaikan tugas (misalnya menyusun urutan, mencari pasangan)?

3. Anak mampu menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan kreatif

Proses observasi: Anak diberi masalah sederhana, misalnya “bagaimana cara membuat menara lebih tinggi” atau “bagaimana cara menghubungkan dua benda agar tidak jatuh.”

Hal yang diamati:

- Apakah anak bertanya, mencoba alternatif solusi, atau memberikan alasan terhadap pilihannya?
- Apakah anak mampu memodifikasi atau menemukan cara baru dari bahan yang tersedia?

4. Anak mampu mengekspresikan karya seni dalam merancang atau membangun dari suatu bahan yang telah tersedia

Proses observasi: Anak diajak merakit benda menggunakan bahan loose part (misalnya stik es krim, botol bekas, batu, kancing, kardus).

Hal yang diamati:

- Apakah anak dapat menghasilkan bentuk tertentu sesuai kreativitasnya (misalnya rumah, jembatan, hewan)?
- Apakah anak bisa menjelaskan atau memberi nama hasil karyanya?

5. Anak mampu menunjukkan kemampuan awal dalam merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab

Proses observasi: Anak diperkenalkan pada bahan sederhana yang bisa dirancang menjadi bentuk teknologi mini (misalnya mobil-mobilan dari botol, jembatan dari stik es krim, atau alat sederhana lainnya).

Hal yang diamati:

- Apakah anak mencoba merakit bahan menjadi suatu alat yang berfungsi?
- Apakah anak memahami penggunaan alat dengan aman (tidak membahayakan diri/teman)?
- Apakah anak bertanggung jawab merapikan kembali bahan setelah digunakan?

Penelitian Menurut (Syafi'i & Dianah 2021). pemanfaatan loose part dan loose part ini penting untuk melatih anak berfikir secara kritis dan membangun cara berfikir logis dan sistematis. Melalui metode ini anak akan merasa senang jika diajak bermain. Steam juga mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, bertanya, dan juga menyelidiki titik dengan begitu anak akan mudah untuk meningkatkan daya kreativitasnya ketika bermain.

Sejalan dengan itu, Nur Fadilah, Nurmalina, & Amalia (2020) nyatakan bahwa median lo cepat dapat bisa digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi aspek-

aspek perkembangan anak seperti dalam hal memecahkan masalah sederhana dan mengembangkan kreativitas, meningkatkan daya konsentrasi. Selain itu mereka menambahkan, ia juga dapat digunakan untuk menstimulasi motorik halus dan motorik kasar anak, mengembangkan keterampilan size permulaan anak, mengembangkan bahasa atau literasi anak, perkembangan seni, juga bisa mengembangkan logika berpikir matematika anak dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil Observasi saya selama PPL di Tk Save The Kids terlihat bahwa kemampuan dalam mestimulasi berfikir kritis anak masih rendah. saya melihat juga bahwa anak-anak kurang di kenalkan media belajar melalui bahan bahan bekas, bahan bahan yang ada di sekitar lingkungan mereka. Dari 17 anak hanya 7 anak yang mulai memiliki kemampuan berfikir kritis, sedangkan 10 anak lagi kemampuan dalam mestimulasi berfikir kritis kurang meningkat.

Berdasarkan Permasalahan di atas, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul " pengembangan media loose parts bermuatan steam untuk menstimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 4-6 tahun di TK save the kids.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kevalidan media loose pants bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Save The Kids?
2. Bagaimanakah kepraktisan media loose pants bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Save The Kids?

3. Bagaimanakah keefektifan media loose pants bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Save The Kids?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui kevalidan media loose pants bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Save The Kids?
2. Untuk Mengetahui kepraktisan media loose pants bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Save The Kids?
3. Untuk Mengetahui keefektifan media loose pants bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Save The Kids?

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat untuk semua pihak.

Yang terlibat di dalam penelitian ataupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis: memberikan kontribusi dalam metode pembelajaran dan dapat menambahkan wawasan serta pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan aktivitas Pengembangan Media Loose Parts Bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK SAVE THE KIDS.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Anak Didik

1. Dapat mengembangkan kemampuan Berfikir kritis melalui media loose parts
2. Proses belajar mengajar lebih menyenangkan bagi anak

1.4.2.2 Bagi guru

1. Memberikan gambaran kepada guru permainan media loose parts bermuatan steam untuk mestimulasi berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK SAVE THE KIDS banda aceh.
2. Memberikan informasi kepada guru mengenai pentingnya media loose parts pada kelompok B.

1.4.2.3 Bagi sekolah

Sebagai masukan bagi segenap komponen pendidikan anak usia dini untuk memberikan proses pembelajaran yang berfokus pada perkembangan berfikir kritis pada anak .

1. Proses belajar mengajar lebih menyenangkan bagi anak
2. Memberikan informasi kepada guru mengenai pentingnya berfikir kritis pada anak kelompok B.