

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan terus berkembangnya zaman yang dinamis, dunia masa depan menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan abad ke-21. Abad ini dikenal sebagai era pengetahuan, di mana informasi menyebar dengan sangat cepat melalui kemajuan teknologi. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya perlu menguasai ilmu pengetahuan, tetapi juga dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis dan keterampilan belajar yang baik. Keterampilan abad ke-21 yang penting untuk dimiliki meliputi kemampuan memecahkan masalah (problem solving), berpikir kritis (critical thinking), bekerja sama (collaboration), berkomunikasi secara efektif, serta berkreasi dan berinovasi (creativity and innovation)(Yusri, 2021).

Di tengah pesatnya perkembangan era digital yang kompleks, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan yang luas, tetapi juga perlu memiliki keterampilan serta sikap yang adaptif terhadap perubahan zaman serta memiliki kemampuan berpikir kritis dan memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi (Wulansari et al., 2023). Kecakapan berpikir kritis adalah interpretasi dan evaluasi yang terampil dan aktif terhadap observasi dan komunikasi, informasi dan argumentasi (Kartini et al., 2023). Selanjutnya Fisher menyebutkan untuk membangun kemampuan berpikir kritis seorang anak harus meliputi; *curios (asking deep and interesting questions)*; *collaborative (through generating and building on ideas)*; *critical (through giving reasons and evidence)*; *creative (through*

generating and building on ideas); and *caring (through developing awareness of self and care of others)* (Fauziah et al., 2022). Berpikir kritis memiliki enam indikator diantaranya yaitu: 1) mengidentifikasi masalah, 2) mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, 3) menyusun sejumlah alternatif pemecahan masalah, 4) membuat ke-simpulan, 5) mengungkapkan pendapat, dan 6) mengevaluasi argumen. Menurut Santrock, berpikir adalah memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Perlakuan ini sering dilakukan dalam membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif dan memecahkan masalah. John Dewey mengemukakan bahwa berpikir kritis secara esensial sebagai sebuah proses aktif, dimana seseorang berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan daripada menunggu informasi secara pasif. Pentingnya kemampuan berpikir kritis adalah keniscayaan, kemampuan berpikir kritis adalah salah satu modal dasar atau modal intelektual yang sangat penting bagi setiap orang dan merupakan bagian yang fundamental dari kematangan manusia. Menurut para ahli tentang berpikir dan berpikir kritis yang menjadi bagian dari lingkup kognitif, ada kesesuaian dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang diuraikan di Permendikbud nomor 137 pasal 10 tahun 2014, tentang lingkup perkembangan kognitif usia 5-6 tahun. Ada tiga capaian yang harus distimulus perkembangannya, yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis serta berfikir simbolik.

Selain kecakapan berpikir kritis, kecakapan berpikir kreatif menjadi kemampuan yang perlu dikembangkan sejak anak usia dini. Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk dapat memberikan berbagai solusi

terhadap suatu masalah, termasuk solusi yang bersifat inovatif (Pitaloka & Sinaga, 2023). Menurut Mutjahida dan Munawar semua anak memiliki kemampuan berpikir kreatif tetapi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya guru harus menyediakan sumber daya lingkungan (Pitaloka & Sinaga, 2023). Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir dan mengkombinasikan ide-ide lama dengan ide-ide baru sehingga menciptakan suatu pemahaman yang baru artinya kemampuan berpikir kreatif dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi seseorang di sekitar lingkungannya (Pitaloka & Sinaga, 2023). Aspek kemampuan berpikir kreatif diambil dari teori Torrance yakni berpikir lancar (*fluency*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir fleksibel (*flexibility*), dan berpikir merinci/elaborasi (*elaborative*) (Eriani et al., 2022). Sehingga dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide baru yang meliputi kemampuan berpikir lancar, berpikir orisinal, berpikir fleksibel, dan berpikir merinci/elaborasi.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Bunda Pengantara Rahmat Ngedukelu diperoleh perkembangan berpikir kritis dan berpikir kreatif yang dilihat melalui ciri perilaku anak belum berkembang dengan baik hal ini tampak dari cara anak bermain atau membuat kerajinan tangan masih mengikuti cara yang sama dengan yang ditunjukkan oleh guru tanpa mau mencoba dengan cara yang baru sesuai dengan idenya. Anak juga terlihat kebingungan saat membuat kreasi yang berbeda dengan yang dicontohkan oleh guru. Permainan yang berulang juga membuat anak menjadi kurang tertantang dan tidak mengunggah rasa ingin tahu anak, anak tidak memiliki ide membuat karya sesuai imajinasinya. Hal ini

menyebabkan terbatasnya kemampuan berpikir kreatif, dan dalam hal kemampuan berpikir kritis terlihat anak belum terbiasa mengajukan pertanyaan, rasa ingin tahu anak masih kurang, kemampuan mengeluarkan pendapat belum maksimal, kemampuan menganalisa sesuatu masih rendah, kemampuan untuk mengatasi dan memecahkan masalah masih rendah serta belum berkembangnya anak dalam membuat kesimpulan. Untuk mengatasi masalah yang terjadi terkait belum berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif anak usia dini secara baik maka pendidik harus mengembangkan rasa ingin tahu anak melalui rangsangan berbagai pertanyaan yang menarik, memfasilitasi pembelajaran agar terbangun kerja sama yang baik, kritis, kreatif dan terbangunnya rasa empati serta memberi ruang kepada anak selama proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran, metode dan media yang dipakai belum dapat sepenuhnya memfasilitasi anak-anak di TK Bunda Pengantara Rahmat Ngedukelu untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif anak. Mencermati kondisi demikian maka untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif di TK Bunda pengantara Rahmat Ngedukelu memerlukan strategi pembelajaran yang tepat.

Strategi pembelajaran yang tepat salah satunya melalui pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*)(Fauziah,2022). Yaitu untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan membutuhkan kreativitas guru PAUD dalam mengelola pembelajaran. Pembelajaran STEAM adalah pembelajaran yang memadukan sains, teknologi, engineering, seni, dan matematik. Pembelajaran yang kreatif akan membuat siswa aktif membangkitkan kreativitasnya dan juga kemandiriannya

(Fauziah, 2022).

Pembelajaran yang kreatif dalam Pembelajaran STEAM menjadi fokus terhadap pembelajaran terbaru di era abad ke 21. Keterampilan disiplin ilmu STEAM yang dikenal dengan bagaimana penyesuaian masalah yang difokuskan seiring pesatnya perubahan dunia Pendidikan terutama dengan menggali keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh anak usia dini karena pada dasarnya Anak Usia Dini memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi, melalui pembelajaran berbasis STEAM anak diberi kesempatan dengan belajar menjelajah dunia mereka dimulai dari lingkungan sekitarnya. Membiasakan anak untuk berperan langsung pada kegiatan belajar yang akan mendorong anak aktif dan kreatif dalam penyelesaian masalah dengan cara mereka sendiri. Anak Usia Dini merupakan pembelajar aktif dan penanya kreatif seperti halnya orang sains (Novitasari, 2022).

Anak usia dini sangat senang melakukan eksplorasi dan eksperimen untuk memenuhi rasa ingin tahunya sehingga anak mampu memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman tersebut yang mana pemahaman yang baik tentang bidang teknologi dan kreatifitas harus ditanamkan sejak dini, sehingga dapat memberikan bekal bagi anak untuk bersaing di masa yang akan datang. Periode emas ini sekaligus merupakan periode kritis bagi anak dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode yang akan datang. Periode ini hanya datang sekali dan tidak dapat ditunda kehadirannya, sehingga apabila terlewat berarti habislah peluangnya. Salah satu faktor terpenting dalam mengimplementasikan STEAM adalah tersedianya media yang sesuai. Dan media yang sesuai yang dapat digunakan dalam pembelajaran

STEAM salah satunya adalah media loose part. Loose part merupakan media ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini karena media Loose part dapat menciptakan kreasi tanpa batas, meningkatkan kreativitas anak. Komponen bahan ajar mudah di dapat disekitar anak dan tidak akan pernah habis, selain mudah didapatkan media loose part juga sangat baik untuk memperkenalkan alam dengan anak (Susanti, 2022).

Komponen loose parts adalah salah satu dari sedikit media yang dapat digunakan dalam pendidikan STEAM karena fleksibel, mudah digunakan, dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan diri dan terlibat dalam eksplorasi. Penggunaan Loose part ini menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain (Fauziah, 2022). Menurut Wahyuningsih & Pudyaningtyas, komponen loose part adalah benda sehari-hari yang sudah tersedia di lingkungan alam seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga, dan benda alam lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Steam Dengan Media Loose Part Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Anak Kelompok B Di TK Bunda Pengantara Rahmat Ngedukelu”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian maka penulis mengidentifikasi masalah di atas sebagai berikut:

- 1) Belum maksimalnya Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik terhadap kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif anak kelompok B di TK Bunda Pengantara Rahmat Ngedukelu
- 2) Strategi pembelajaran yang di gunakan oleh pendidik belum tepat sesuai kebutuhan anak
- 3) Kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik bersifat monoton dan konvensional sehingga anak anak tidak termotivasi untuk berpikir kritis dan berpikir kreatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan ini pada Pengaruh Pembelajaran Berbasis STEAM menggunakan media loose part terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loosepart* terhadap kemampuan berpikir kritis anak kelompok B di TK Bunda Pengantara Rahmat Ngedukelu?
- 2) Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loosepart* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak kelompok B di TK Bunda Pengantara Rahmat Ngedukelu?

- 3) Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loosepart* terhadap kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif anak kelompok B di TK Bunda Pengantara Rahmat Ngedukelu secara bersama?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loosepart* terhadap kemampuan berpikir kritis anak kelompok B di TK Bunda Pengantara Rahmat Ngedukelu.
- 2) Menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loosepart* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak kelompok B di TK Bunda Pengantara Rahmat Ngedukelu.
- 3) Menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loosepart* terhadap kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif anak kelompok B di TK Bunda Pengantara Rahmat Ngedukelu secara bersama.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharap memberikan manfaat sebagai berikut:

- (1). Menjadi referensi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam ilmu Pendidikan anak usia dini

(2). Memberikan masukan terkait metode pembelajaran berbasis STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak usia dini.

2) Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

(1). Bagi anak

Dengan adanya penerapan pembelajaran STEAM dalam pembelajaran anak dapat terlibat aktif, berkolaborasi dan pembelajaran menjadi menyenangkan

(2). Bagi pendidik

Melalui pembelajaran berbasis *STEAM* pendidik dapat merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan tidak monoton dengan mengintegrasikan beberapa aspek perkembangan

(3). Bagi Akademik

Dapat dijadikan sebagai acuan bagi para mahasiswa ataupun pendidik untuk dapat mengimplementasikan *STEAM* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif pada anak.

