

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah fase awal perjalanan pendidikan yang dialami setiap anak sebelum melanjutkan ke tingkat sekolah dasar. Program ini dikembangkan dengan tujuan khusus guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak sejak masa kelahiran hingga mencapai usia enam tahun. Menurut Sofyan (2018), tujuan utama PAUD ialah untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga mereka siap menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya serta berkembang secara menyeluruh, baik dari segi fisik, emosional, sosial, maupun kognitif.

UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor. 20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat 1 berbunyi, Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi. PAUD adalah suatu bentuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk mendukung tumbuh kembang fisik dan mental, agar anak siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Sisdiknas, 2003).

Paradigma modern yang diadopsi oleh banyak negara maju memandang masa anak usia dini (*early childhood*) sebagai fase fundamental dalam siklus perkembangan manusia, yang mencakup rentang usia 0 hingga 8 tahun. Pada periode ini, perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak mengalami pembentukan yang sangat mempengaruhi kesiapan mereka untuk menghadapi tantangan pendidikan selanjutnya. Delapan tahun pertama ini dikenal sebagai masa

keemasan (golden age), di mana anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dengan sangat cepat. Apabila pada fase ini anak mendapatkan rangsangan yang tepat dan optimal, berbagai potensi dan keterampilan penting dapat berkembang, yang nantinya menjadi bekal berharga bagi kehidupannya di masa depan.

Optimalisasi potensi anak usia dini sangat dipengaruhi oleh dinamika lingkungan serta dukungan integral dari orang dewasa, baik itu orang tua maupun pendidik. Dalam konteks pendidikan anak, peran orang tua dan guru sangat krusial dalam memahami dan mendorong ekspresi serta potensi kemampuan anak secara holistik. Salah satu aspek yang esensial untuk dikembangkan pada tahap ini adalah kreativitas, yang tidak hanya menjadi pilar bagi perkembangan kognitif dan emosional, tetapi juga sebagai landasan untuk inovasi dan adaptasi anak dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No.5 Tahun 2022 pasal 4 ayat 4 mengemukakan bahwa “Aspek perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dirumuskan secara terpadu dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan yang terdiri atas memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi, ekspresi pikiran dan perasaannya dalam bentuk tindakan sederhana dan karya yang dapat dihasilkan melalui kemampuan kognitif, afektif, rasa seni serta keterampilan motorik halus dan kasarnya”. Ismiatun dkk (2024) berpendapat bahwa kreativitas merupakan salah satu *soft skill* yang berupa keterampilan berkaitan dengan kemampuan melihat cara memecahkan suatu masalah dalam bentuk berpikir dimana siswa dituntut untuk berpikir logis, menalar dan menganalisis suatu masalah yang diberikan.

Memasuki era abad ke-21, laporan *Future of Jobs Report* yang dirilis oleh World Economic Forum (2016) mengungkapkan bahwa lebih dari sepertiga keterampilan yang dianggap esensial pada tahun 2015 telah mengalami perubahan yang signifikan. Laporan tersebut memuat daftar 10 keterampilan utama yang diperlukan pada tahun 2015 serta prediksi kebutuhan keterampilan pada tahun 2020. Dalam daftar tersebut, kreativitas menunjukkan peningkatan yang cukup drastis, dari posisi ke-10 pada tahun 2015 naik menjadi posisi ke-3 pada tahun 2020. Selain itu, World Economic Forum (2016) juga memperkirakan bahwa 65% anak-anak yang saat ini berada di jenjang sekolah dasar nantinya akan memasuki jenis pekerjaan yang sama sekali baru dan belum ada saat ini.

Keterampilan anak dalam menghadapi tantangan abad ke-21 menjadi aspek krusial untuk dikembangkan. National Education Association (NEA) menekankan pentingnya pengembangan empat kompetensi utama, yang dikenal sebagai Four Cs. Keempat kompetensi tersebut meliputi: (1) Berpikir kritis dan pemecahan masalah, yaitu kemampuan untuk menyampaikan argumen secara logis, berpikir secara sistematis, membuat keputusan yang tepat, serta menyelesaikan berbagai persoalan. (2) Komunikasi, yakni keterampilan dalam menyampaikan ide dan gagasan secara jelas baik secara lisan, tulisan, maupun bentuk nonverbal lainnya, serta kemampuan mendengarkan secara efektif. (3) Kolaborasi, mencakup kemampuan bekerja secara sinergis dalam tim, bersikap fleksibel, dan berbagi tanggung jawab guna mencapai tujuan bersama. (4) Kreativitas dan inovasi, yaitu kemampuan menghasilkan pemikiran kreatif, bekerja secara kreatif dengan orang lain, serta menerapkan ide-ide inovatif dalam praktik nyata (Ferdinandus & Desak, 2018).

Kusumawardani dkk (2018) berpendapat bahwa idealnya kreativitas anak usia 5-6 tahun anak memiliki kelancaran atau *fluency* (kelancaran) artinya anak bisa menghasilkan banyak ide dan gagasan tanpa takut mencoba hal baru, keluwesan atau *flexibility* (keluwesan) artinya anak bisa menemukan banyak cara yang berbeda untuk menyelesaikan masalah, keaslian atau *originality* (keaslian) artinya anak bisa menciptakan ide yang berbeda dari teman-temannya, penguraian atau *elaboration* (perincian) artinya anak bisa menambahkan detail untuk melengkapi ide dari sesuatu yang dihasilkan.

Hasil observasi oleh peneliti di bulan agustus dan september 2024 di TK Islam An-Nhizam Kota Jambi terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun ditemukan beberapa permasalahan dari berbagai kegiatan yaitu dari 17 orang anak terdapat 10 orang anak belum mampu mengekspresikan diri dan mengungkapkan gagasan saat guru mengajak bercerita mengenai tulisan dan gambar ayam (*fluency*), pada saat menggambar anak belum mampu menuangkan daya imajinasinya ditandai dengan anak yang masih ada meniru hasil gambaran temannya (*originality*), kemudian anak belum menunjukkan minat terhadap hal-hal baru dalam bereksplorasi masih terlihat anak yang takut gagal, belum mau bermain-main atau belum bersosialisasi, serta belum percaya diri (*elaboration*), dan anak belum mampu menyelesaikan masalah sederhana secara mandiri pada saat anak membuat karya atau bangunan dari balok masih membutuhkan bantuan dari guru dalam menyelesaikannya (*flexibility*).

Hasil wawancara dengan kepala sekolah mengenai data dan kondisi sekolah bahwa sekolah baru mulai menerapkan kurikulum merdeka sehingga model pembelajaran serta kegiatan belum berinovasi belum banyak diterapkan. Selanjutnya, hasil wawancara dengan perwakilan guru kelas diantaranya pada kelas

B2 keseluruhan terdapat 17 orang anak dan terdapat 10 orang anak mengalami permasalahan dalam kemampuan kreativitasnya. Kondisi ini menunjukkan bagaimana kreativitas anak tidak berkembang seperti seharusnya. Salah satu alternatif untuk menstimulus kemampuan kreativitas anak dengan menggunakan model pembelajaran berinovasi salah satunya desain pembelajaran STEAM.

STEAM ialah desain pembelajaran abad ke-21 yang berfokus pada pengembangan keterampilan lunak (*soft skills*). Model pembelajaran ini menggabungkan unsur sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika ke dalam satu rangkaian aktivitas yang melibatkan partisipasi anak. Oleh karena itu, diperlukan adanya kurikulum yang mampu mendukung pengembangan bakat serta keterampilan lintas bidang, bukan hanya menerapkan pendekatan konvensional yang cenderung membatasi pada satu bidang tertentu. Dengan adanya dukungan tersebut, diharapkan tercipta keterhubungan pembelajaran yang lebih luas, mendalam, serta mendorong daya kreativitas (Zubaidah, 2019).

Memasuki abad ke-21, terbuka berbagai peluang untuk merancang sistem yang bersifat kompleks, *non-linear*, dan holistik, yang mengharuskan adanya pendekatan lintas disiplin serta penerapan konsep dan pemanfaatan alat inovatif. Pendekatan STEAM diperkenalkan sebagai langkah untuk membentuk karakter, meningkatkan sensitivitas serta rasa empati anak, sekaligus menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan mereka. Sebagai media pembelajaran sekaligus sumber pengetahuan, STEAM memiliki peran krusial dalam mendukung pengembangan keterampilan anak. Melalui pendekatan STEAM diharapkan anak memiliki berbagai kemampuan belajar dan berinovasi yang meliputi lima kemampuan pada abad 21, yaitu 1) kemampuan berketuhanan contohnya mengajarkan anak

memahami nilai-nilai moral, toleransi dan kasih sayang terhadap sesama; 2) berkomunikasi anak dilatih untuk menyampaikan ide dan perasaannya secara jelas baik lisan maupun tulisan; 3) kolaborasi, anak terbiasa bekerja sama dalam kelompok dan menghargai pendapat orang lain dalam menyelesaikan proyek; 4) berpikir kritis, anak dilatih untuk memahami informasi, menemukan solusi, dan berani mengambil keputusan; dan 5) bertindak kreatif anak diberi ruang untuk bereksperimen dengan berbagai bahan dan ide, sehingga mampu menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat (Wahyuningsih dkk 2020).

Pendekatan STEAM dipandang sebagai komponen krusial dalam membentuk generasi yang memiliki literasi yang kokoh serta kompetensi untuk bersaing di bidang sains dan teknologi. Di Indonesia, pengembangan kurikulum pendidikan mulai diarahkan pada penguatan unsur-unsur STEAM agar sejalan dengan kebutuhan dunia industri (Maharani & Zulminiati, 2021). Lembaga pendidikan diharapkan tidak hanya menyampaikan pengetahuan dengan cara yang bersifat reduksionis atau terlalu sederhana, sebab dinamika kehidupan yang semakin kompleks menuntut individu memiliki kemampuan adaptasi yang baik. Dengan demikian, penting untuk merancang kurikulum yang tidak hanya inovatif tetapi juga mampu mengikuti dan merespons perubahan serta kemajuan zaman (Connor dkk., 2015).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam An-Nhizam Kota Jambi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang akan dibahas lebih lanjut dalam studi ini, yaitu:

1. Terdapat beberapa permasalahan kreativitas anak berusia 5-6 tahun:
 - 1) Anak belum mampu mengekspresikan diri dan mengungkapkan gagasan saat guru mengajak bercerita mengenai karyanya.
 - 2) Anak belum mampu menuangkan daya imajinasinya ditandai dengan anak masih ada yang meniru hasil gambaran temannya.
 - 3) Anak belum menunjukkan minat terhadap hal-hal baru dalam bereksplorasi masih terlihat anak yang takut gagal, belum mau bermain atau belum bersosialisasi, dan belum percaya diri.
 - 4) Anak belum mampu menyelesaikan masalah sederhana secara mandiri, pada saat anak membuat karya atau bangunan dari balok masih membutuhkan bantuan dari guru dalam menyelesaikannya.
2. Desain pembelajaran yang dipakai belum ada pembaharuan.
3. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan belum berinovasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada penjelasan mengenai latar belakang dan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, studi ini menitikberatkan pada aspek kreativitas anak usia 5-6 tahun, yang mencakup kemampuan berpikir lancar (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian ide (*originality*), kemampuan merinci (*elaboration*), serta penerapan model pembelajaran STEAM.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan model pembelajaran STEAM berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kreativitas anak berusia 5-6 tahun di TK Islam An-Nhizam Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penerapan model pembelajaran STEAM terhadap perkembangan kreativitas anak berusia 5-6 tahun di TK Islam An-Nhizam Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik dari segi teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan di bidang pendidikan formal maupun nonformal, serta menjadi acuan awal bagi peneliti lain yang ingin mengkaji permasalahan serupa.

2. Secara praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari melalui kegiatan penelitian ilmiah.

- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui penerapan model STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak berusia 5-6 tahun.

- c. Bagi anak, dengan adanya model pembelajaran STEAM ini dapat mempermudah anak untuk meningkatkan kreativitasnya secara optimal.
- d. Bagi institusi pendidikan, temuan penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan lebih lanjut, sekaligus menjadi pendorong bagi peningkatan kinerja guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

1.7 Definisi Operasional

1. Model pembelajaran STEAM adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan kelima disiplin ilmu untuk mendukung pembelajaran yang lebih berinovasi, di aplikasikan melalui pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi, eksplorasi, eksperimen, sehingga kaya akan rangsangan pada anak dalam kemampuan berfikir kreatif dan inovatif.
2. Kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam menciptakan ide, gagasan, dan karya yang bermakna melalui imajinasinya sendiri. Serta kemampuan anak dalam menghubungkan ide-ide yang terlihat tidak ada hubungan kemudian menciptakan sesuatu yang baru.