

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini dilihat dari rentang usia dalam sistem pendidikan nasional adalah anak yang memiliki usia 0-6 tahun. Anak berkembang dibentuk oleh sumber ketahanan serta kerentanan. Pengalaman kumulatif anak merupakan penentu dari perkembangan. Peluang perkembangan anak usia dini digunakan untuk membangun landasan penting bagi kesuksesan akademik, kesehatan dan kesejahteraan umum (Wulansari, 2017). Usia dini merupakan periode yang penting dan fundamental pada perkembangan manusia. Pada tahap ini, terdapat periode keemasan di mana potensi anak berkembang dengan cepat. Hal ini meliputi masa eksplorasi, identifikasi/imitasi, peka, bermain, dan tahap awal membangkang (Suryana, 2014:3). Namun, masa ini juga merupakan periode kritis di mana potensi anak harus dirangsang secara maksimal dan optimal. Jika tidak, kesempatan tersebut tidak dapat diulang pada masa berikutnya.

Stimulasi atau rangsangan penting untuk membantu anak mencapai tahapan perkembangan yang sesuai dengan usianya, rangsangan ini sesuai dengan tingkat perkembangan dan minat anak agar mereka siap memasuki usia berikutnya dengan ketrampilan dan kepercayaan diri yang baik. (Gunarti, 2016:29). Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun”. Tujuan dari pendidikan ini adalah membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini fokus pada pembentukan dasar dari pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, seperti bahasa, fisik motorik, kecerdasan (meliputi daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional, dan komunikasi (Bahasa). Pendidikan

ini disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak yang unik dialami oleh anak usia dini (Shantika, 2017: 27).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi pada anak usia dini adalah kemampuan kognitif, kemampuan kognitif ini, berkaitan erat dengan tingkat kecerdasan atau intelegensi seorang anak. Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak seiring dengan pertumbuhan dan pengalaman mereka. Ini melibatkan kemampuan anak dalam mengingat, memperhatikan, berpikir, memecahkan masalah, berimajinasi, dan menyusun strategi kreatif. Selama perkembangan kognitif, anak belajar bagaimana mengorganisir informasi, membuat hubungan dan koneksi antara konsep, mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, memperoleh bahasa yang lebih kompleks, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Nurani, 2013:11). Fungsi kognitif memungkinkan seseorang untuk berpikir, mengingat, menganalisis, belajar, dan secara umum melakukan aktivitas mental yang tinggi (*higher mental processes*) (shantika, 2017:38). Proses perkembangan kognitif ini sangat penting dalam membentuk pola pikir, penalaran, dan kemampuan belajar anak, dan berperan dalam kemampuan mereka untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai tugas dan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu kemampuan dari perkembangan kognitif adalah ketrampilan berpikir kritis, dimana tingkatan berpikir kognitif dimulai dari level terendah menuju level tertinggi. Pada Grafik *Taksonomi Bloom*, yang mencakup tingkat-tingkat berpikir secara kognitif, memberikan gambaran tentang tingkat kompleksitas dalam berpikir dan memecahkan masalah. Konsep *High Order Thinking Skills (HOTS)* yang meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mencipta atau merancang, dan mengevaluasi, menggambarkan tingkatan berpikir yang lebih tinggi (Huda, 2013). Perkembangan konsep pada anak bergantung pada daya ingat dan daya pikir yang kuat. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang melibatkan manipulasi dan transformasi dalam memori, untuk membentuk konsep, alasan, dan pemecahan masalah. Dengan memperkuat kemampuan berpikir

kritis, anak dapat mengembangkan kemampuan analitis, sintesis, evaluatif, dan kreatif dalam memecahkan masalah, membuat keputusan, dan berpikir secara lebih kompleks. Hal ini penting dalam mengembangkan kemampuan belajar yang efektif dan mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari serta pendidikan lebih lanjut.

Kemampuan berpikir kritis pada anak bukan sekadar berpikir secara keras, melainkan lebih tentang kemampuan untuk berpikir secara efektif dan mendalam. Anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi dan mempertanyakan dunia di sekitarnya. Mereka menggunakan pertanyaan-pertanyaan 5W + 1H (bagaimana, apa, siapa, kapan, mengapa, dan di mana) sebagai alat untuk memahami suatu situasi atau masalah. Mereka juga terampil dalam mengumpulkan bukti-bukti dan informasi yang relevan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik lagi mengenai suatu hal. Selain itu, mereka yang memiliki kemampuan berpikir kritis juga cenderung mampu mengemukakan pendapat dan memiliki konsep ide baru. Mereka tidak takut untuk berpikir di luar kotak, mencari solusi alternatif, dan mengambil keputusan berdasarkan pemikiran yang rasional. Melalui latihan dan pembiasaan, anak-anak dapat mengembangkan dan memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka. Ini membantu mereka menjadi individu yang lebih mandiri, kreatif, dan mampu mengatasi persoalan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pemahaman terhadap kondisi kognitif anak serta kemampuan belajar mereka yang tinggi, bisa disimpulkan bahwa stimulasi kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini penting untuk persiapan masa dewasa dan membiasakan keterbukaan terhadap informasi. Kurangnya pendidikan berpikir kritis dapat mengarahkan anak pada kegiatan tanpa arah yang jelas. Oleh sebab itu, sangat penting bagi anak-anak mendapatkan pendidikan yang membangun kemampuan berpikir kritis sejak dini.

Menurut hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada kelompok A PAUD Tunas Pertiwi masih banyak ditemukan anak yang belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dengan baik. Dari 14 anak,

ada 9 anak (64,29%) yang belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis, sementara 5 anak lainnya (35,71%) telah terlihat memiliki kemampuan berpikir kritis sesuai yang diharapkan dimiliki oleh anak. Tetapi masih terdapat beberapa kendala pada proses pembelajaran, yaitu anak kurang bisa mengajukan beberapa pertanyaan, walaupun guru telah memberikan kesempatan. Hal ini ditandai anak cenderung menerima apa yang diberikan oleh guru serta lebih terlihat pasif, saat guru memberi kesempatan kepada anak bertanya, hanya beberapa anak berani mengajukan pertanyaan sementara anak yang lain hanya diam. Begitu pula kemampuan anak saat mengemukakan pendapat masih kurang, hal ini terlihat pada aktivitas pembelajaran berlangsung hanya beberapa anak yang mampu menyampaikan ide atau pendapatnya dan beberapa anak tidak bisa memberikan alasan atas pemilihan jawaban yang sudah dipilihnya. Pada saat melakukan kegiatan hasil karya hanya beberapa anak yang mampu memiliki ide atau konsep baru, yang lain masih cenderung memiliki hasil yang sama dengan temannya. Ketika kegiatan penutup anak masih terlihat anak kurang aktif, hal ini terlihat dari hasil evaluasi kemampuan anak memberikan simpulan tentang kegiatan pembelajaran masih di dominasi oleh guru.

Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan proses berpikir anak dan memupuk kemampuan berpikir kritis anak sejak usia dini. Berpikir kritis membantu meningkatkan kemampuan kognitif dan daya pikir anak, serta membantu mereka membangun pertahanan diri terhadap serangan informasi, menganalisis argumen dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Guru membantu mereka menjadi lebih kritis terhadap informasi yang mereka temui. Ini membantu anak-anak mengembangkan ketrampilan analitis yang kuat dan memilih informasi dengan bijak. Secara keseluruhan, guru memainkan peran kunci dalam membantu anak-anak mengembangkan ketrampilan berpikir yang penting untuk menghadapi dunia yang kompleks dan terus berkembang.

Guru perlu memperhatikan metode dan teknik yang digunakan dalam mendorong kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Model pembelajaran

klasikal dengan metode tanya jawab dan ceramah pada kegiatan awal dan akhir masih dominan digunakan, sedangkan pemanfaatan lingkungan sekitar sekolah dalam pembelajaran masih kurang. Kegiatan pembelajaran yang terpusat dalam kelas juga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kreativitas serta imajinasi mereka tidak terasah dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil karya anak yang seragam dan belum mencapai potensi maksimal. Oleh karenanya, dibutuhkan upaya dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih variatif dan melibatkan lingkungan sekitar sehingga dapat mendorong anak untuk belajar berpikir lebih kritis dan mendorong kemampuan kreativitas mereka.

Upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis ini sangat cocok bila menggunakan pendekatan pembelajaran secara langsung. Pendekatan pembelajaran ini melibatkan lingkungan anak sebagai obyek belajar yang bertujuan supaya anak mampu memberdayakan lingkungan mereka sendiri sebagai sarana belajar sejak awal (Munawar dkk, 2019). Salah satu aktivitas yang dapat membuat anak senang dan tertarik adalah dengan memberikan kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran metode *STEAM*, dimana pembelajaran yang disampaikan mengangkat materi dekat dengan kehidupan sehari-hari serta tema yang diambil juga dekat dengan dunia anak. Penerapan *STEAM* mempunyai beberapa prinsip yang akan dikembangkan dalam pembelajaran tematik di PAUD: 1) kedekatan 2) kemenarikan 3) kesederhanaan 4) keinsidentalitas. Prinsip *STEAM* adalah pembelajaran yang memiliki muatan *sains, teknologi, engineering, art*, matematika, merancang secara terpadu dan dapat melibatkan anak dalam memecahkan masalah serta mengambil kesimpulan dari hasil belajar mereka. Konsep pembelajaran *STEAM* adalah praktek yang nilainya setara dengan teori, menyiratkan bahwa anak-anak harus berpikir menggunakan otak dan tangan untuk belajar. Hal ini disiapkan agar anak dapat mengimbangi dunia yang dinamis (Prameswari dkk, 2020)

Penerapan pembelajaran *STEAM* yang terintegrasi dengan bidang keilmuan sehari-hari melalui pendekatan saintifik memiliki potensi untuk

mengembangkan anak menjadi individu yang imajinatif, inovatif, dan kreatif. Pembelajaran *STEAM* melibatkan disiplin ilmu yang lintas bidang, sehingga memungkinkan anak untuk memahami hubungan antara berbagai konsep dan menerapkannya dalam konteks kehidupan mereka. Oleh sebab itu, sangat penting bagi pendidikan AUD memberikan pembangunan otak yang optimal melalui penerapan pembelajaran *STEAM*. Hal ini akan memberikan anak kesempatan mengembangkan potensi kognitif, kreativitas, serta ketrampilan berpikir mereka sejak dini, hal tersebut akan membawa dampak positif dalam perkembangan mereka secara keseluruhan.

Media pembelajaran dan permainan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. konteks pembelajaran yang beragam dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari membantu anak memahami relevansi pembelajarannya. Permainan juga efektif dalam mengaktifkan anak dan mengembangkan ketrampilan sosial dan kognitif mereka. Kombinasi media pembelajaran, konteks pembelajaran, dan permainan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan bagi anak. Kerucut pengalaman Dale adalah konsep yang menyajikan berbagai tingkatan pengalaman pembelajaran. termasuk pengalaman langsung, baik melalui benda tiruan, drama, demonstrasi, karyawisata, media visual, media lambang, maupun media verbal. Kombinasi dari tingkatan ini dapat memperkaya pemahaman dan pengalaman belajar anak (suprihatiningrum, 2017).

Media pembelajaran *Loose parts* memainkan peran penting dalam mengembangkan berbagai keterampilan dan karakteristik positif pada anak, seperti hubungan sosial, keterampilan kepemimpinan, kepercayaan diri, dan kemandirian. *Loose parts play* melibatkan bahan permainan yang dapat dimanipulasi secara bebas, digabungkan, dan dibuat ulang dengan berbagai cara. Kelebihannya adalah bahan-bahan tersebut mudah didapatkan di sekitar lingkungan, dapat mendorong kreativitas serta imajinasi anak, dan fleksibel dibandingkan dengan mainan buatan pabrik. Penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan *STEAM* mempunyai peranan penting. Metode ini mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, seperti

sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika, melalui kegiatan bermain anak. Melalui kegiatan pembelajaran metode *STEAM*, anak dapat terstimulasi kemampuan berpikir yang kreatif, kritis, dan komunikatif. Pembelajaran dengan media *Loose Parts* dan pendekatan *STEAM* memberikan pengalaman bermain yang menarik sambil membangun pemahaman anak tentang konsep-konsep dalam berbagai disiplin ilmu.

Pembelajaran berbasis *STEAM* menggunakan media *Loose Parts* memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini. Dampak tersebut meliputi peningkatan minat dan pemahaman anak terhadap teknologi, kemampuan memecahkan masalah di dunia nyata, rasa ingin tahu, keterbukaan untuk mengalami, dan pembangunan pengetahuan melalui eksplorasi dan penyelidikan. Dengan pembelajaran ini anak memperoleh pengalaman yang relevan dan bermakna, serta membangun fondasi yang kuat dalam kognitif, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Permasalahan di atas menggambarkan bahwa salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak usia dini ialah kemampuan anak dalam berpikir kritis. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut di atas adalah dengan cara menerapkan konsep pembelajaran berbasis *steam* dengan media *loose parts*. Karena anak seharusnya mampu melakukan penelitian atau percobaan sendiri, guru/pendidik hanya memfasilitasi dan menuntun atau mengarahkan anak untuk menjalankan penelitian atau percobaannya.

Melihat pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis anak, peneliti berkeinginan mengangkat permasalahan tersebut dalam suatu penelitian yang berjudul **“Upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis anak melalui pembelajaran *Steam* Menggunakan Media *Loose Part* Di Paud Tunas Pertiwi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat 9 anak (64,29%) yang belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis dari 14 anak yang ada di kelas A PAUD TUNAS PERTIWI.
2. Rendahnya kemampuan mengajukan pertanyaan kritis dan mengemukakan pendapat dalam melakukan aktivitas belajar
3. Rendahnya kemampuan mengobservasi, menganalisis untuk menemukan sendiri jawaban permasalahan.
4. Rendahnya kreatifitas dan imajinasi anak dalam membuat hasil karya

1.3 Rumusan masalah

1. Bagaimana upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis anak di PAUD Tunas Pertiwi?
2. Bagaimana hasil penerapan pembelajaran *steam* dengan menggunakan media *loose parts* terhadap kemampuan berpikir kritis anak di PAUD Tunas Pertiwi?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak di PAUD Tunas Pertiwi.
2. Mengetahui hasil penerapan pembelajaran menggunakan metode *steam* dengan media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis anak usia dini di PAUD Tunas Pertiwi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis mengharapkan ada manfaat yang bisa diperoleh. Adapun beberapa manfaat yang diharapkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan menambah pengetahuan tentang konsep model pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, membantu membangun ketrampilannya dengan menggunakan panca indranya, dapat memberikan pengalaman kepada anak tentang proses terjadinya sesuatu, dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan.
- b. Bagi guru, membantu guru memperbaiki pembelajaran, membantu guru berkembang secara profesional, memungkinkan guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam merencanakan pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu sekolah untuk berkembang lebih baik lagi, dengan adanya peningkatan kemampuan guru dan kemajuan lembaga pendidikan.

1.6 Definisi Operasional

1. Pembelajaran *STEAM*

Pembelajaran metode *STEAM* merupakan penggabungan lima disiplin ilmu meliputi *Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematics*. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi dan memecahkan masalah secara inovatif.

2. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memberikan argumen terhadap situasi atau informasi yang dihadapi. Ini melibatkan pengumpulan data, pemahaman konteks, identifikasi asumsi, pengenalan pola atau hubungan, dan pembuatan argumen berdasarkan bukti yang relevan.

3. Media *Looseparts*

Loose Parts merupakan media pembelajaran yang terdiri dari bahan-bahan yang dapat dipindahkan dan digunakan dengan beragam cara. Hal ini memberikan fleksibilitas kepada anak-anak untuk berkreasi dan berimajinasi dalam pembelajaran. *Loose Parts* merangsang keterlibatan aktif anak, membangun hubungan antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata, dan mengembangkan keterampilan mereka secara unik dan personal.



