

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini memiliki rentang waktu usia yang berharga, pada masa ini anak sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang berkembang sangat pesat. Sehingga setiap aspek perkembangan anak harus dituntaskan. Masa anak usia dini sering disebut dengan golden age atau masa keemasan.¹ Salah satu bidang pengembangan yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru dan orang tua adalah kemampuan untuk *problem solving* yaitu kemampuan mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.²

Kemampuan *problem solving* merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki anak pada abad 21. Kemampuan *problem solving* tumbuh di usia dini dan akan berkembang serta berkontribusi pada kemampuan untuk bertindak secara mandiri. Selain untuk melatih kemampuan mencari solusi, kemampuan menyelesaikan masalah dapat berdampak pada perkembangan kemampuan lainnya seperti kemampuan berpikir kritis dan sistematis, kreatif, dan komunikasi. Pada pendapat lain, dikatakan bahwa kemampuan *problem solving* bermanfaat untuk anak

¹ Heti Triwahyuni et al., "Meningkatkan Kemampuan Problem Solving melalui System Thinking dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (December 31, 2023): 7707–14, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4062>.

² Lina Dani Lestari, "Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain," *Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 2 (November 3, 2020): 100–108, <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>.

ketika mengeksplorasi dunianya atau saat anak mengerjakan tugasnya di sekolah.³

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka stimulasi kepada anak usia dini untuk menumbuhkan kemampuan *problem solving* sangat penting untuk dilakukan. Stimulasi perkembangan kemampuan *problem solving* pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang dimana anak diajak untuk berproses melalui kegiatan perkembangan mengamati, bermain, berlatih keterampilan tingkat tinggi secara kreatif, mampu bekerjasama dengan kelompok, serta saling berkomunikasi dalam menyelesaikan tugas.⁴ Berpikir ilmiah yang sudah terbentuk dalam diri anak butuh adanya keterampilan berpikir secara kreatif dalam memecahkan suatu masalah. Karena sejatinya pondasi dari ilmu pengetahuan dan kemampuan tidak hanya tentang produk, tetapi juga proses yang terjadi di dalamnya.⁵

Pada hakikatya setiap anak memiliki potensi dalam kemampuan *problem solving* namun dalam tingkatan yang bervariasi, seperti halnya yang dialami oleh anak di Kelompok usia 5-6 Tahun RA Roudlotul Huda Baleturi. Setelah dilakukan observasi, perkembangan kemampuan *problem*

³ Suci Utami Putri and Abdurrohman Ahmad Taqiudin, "Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Problem solving Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (July 18, 2021): 856–67, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>.

⁴ ikaningtyas purnamasari, Handayani dewanti, and ali formen, "Stimulasi Keterampilan HOTS Dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM," 2020.

⁵ Nur Indah Sukmawati and Nur Ika Sari Rakhmawati, "Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematic) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Critical Thinking And Problem Solving) Pada Anak Usia Dini" 2, no. 1 (2023).

solving anak di kelompok usia 5-6 Tahun RA Roudlotul Huda Baleturi kurang terstimulasi secara maksimal. Hal ini ditandai dengan belum terlihatnya kemampuan *Problem solving* seperti anak yang kesulitan dalam menghadapi masalah sehari-hari dan cenderung bergantung pada orang lain untuk menyelesaikan masalah, anak kurang kreatif dalam mencari ide, tidak bisa mengerjakan tugas sampai selesai, tidak mampu mengidentifikasi masalah dengan jelas dan memahami akar penyebabnya. Setiasih (2010) mengatakan bahwa kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 Tahun tidak akan tercapai secara optimal jika dikembangkan melalui strategi pembelajaran yang berpusat pada guru dan pemberian tugas, akan tetapi harus dilakukan melalui pembelajaran yang mampu melibatkan pikiran anak secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan yang menyenangkan.⁶ Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan *problem solving* adalah dengan menggunakan strategi yang tepat. Lalu peneliti memilih strategi Pembelajaran STEAM berbasis HOTS.

Pembelajaran STEAM dapat dilakukan dimanapun anak berada, baik itu di sekolah maupun di rumah, karena prosesnya terjadi dalam kegiatan sehari-hari anak. Ketika berada di rumah, anak bisa melakukan pembelajaran STEAM dengan dampingan dari orang tua. Tidak hanya guru, orang tua juga didorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran

⁶ Rina Fardiana, Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. Tahun 2014

anak ketika di rumah. Ketika anak berada di sekolah, maka keterampilan HOTS terstimulasi saat guru bertanya guna memancing pemikiran anak mengenai topik yang diberikan. Penerapan STEAM berbasis HOTS dalam pembelajaran PAUD yaitu sebagai kegiatan awal, anak dibacakan cerita yang akan membangkitkan anak untuk ikut berpartisipasi, kemudian guru sebagai fasilitator memberikan pertanyaan lanjutan guna menstimulasi anak.⁷ Melalui pendekatan STEAM berbasis HOTS mendorong siswa untuk mengeksplorasi semua kemampuan yang mereka miliki dengan cara mereka masing-masing. Melalui proses pendekatan STEAM dapat memunculkan kolaborasi, kerjasama, komunikasi, serta karya yang berbeda dari setiap individu atau kelompok. STEAM mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan membuka pengalaman. STEAM sendiri merupakan sumber belajar yang berhubungan dengan berbagai aktivitas pembelajaran di dalamnya.

Berdasarkan hasil pra-survey yang dilakukan pada tanggal 05 Februari 2024 pada kelompok usia 5-6 Tahun RA Roudlotul Huda Baleturi bahwa 50% dalam kemampuan memecahkan masalah masih rendah. Hal ini terlihat dari masih banyak anak yang kesulitan dalam menghadapi masalah sehari-hari dan cenderung bergantung pada orang lain untuk menyelesaikan masalah, anak kurang kreatif dalam mencari ide, tidak berani untuk mencoba, tidak mampu mengidentifikasi masalah dengan

⁷ Sukmawati and Rakhmawati, "Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematic) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Critical Thinking And Problem Solving) Pada Anak Usia Dini."

jas dan memahami akar penyebabnya. Menurut hasil observasi dan wawancara peneliti dengan ibu Wiwin eka marbuana S,Pd guru kelompok B. Sebenarnya RA Roudlotul Huda Sudah menerapkan STEAM tapi tanpa stimulasi HOTS sehingga kurang maksimal dalam menstimulus kemampuan *problem solving* anak serta pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik karena masih didominasi oleh buku majalah dan lembar kerja siswa. Dalam penelitian tindakan kelas yang akan peneliti lakukan, maka peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran STEAM berbasis HOTS dalam meningkatkan kemampuan *problem solving*.

Dengan menuangkan dalam sebuah judul; “Efektivitas Pembelajaran STEAM Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Roudlotul Huda Baleturi Prambon”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di RA Roudlotul Huda Baleturi?
2. Apakah pembelajaran STEAM berbasis HOTS yang di gunakan efektif dalam meningkatkan *problem solving* usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Huda Baleturi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di RA Roudlotul Huda Baleturi
2. Untuk menguji efektivitas pembelajaran STEAM berbasis HOTS dalam meningkatkan problem solving usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Huda Baleturi

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memperkuat teori tentang kemampuan problem solving yang ditingkatkan melalui pembelajaran STEAM berbasis HOTS atau menambah khasanah pengetahuan tentang peningkatan kemampuan *problem solving*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk:

- a. Guru : guru dapat mengetahui alternatif metode pembelajaran apa yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan *problem solving* anak.
- b. Anak : dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak melalui pembelajaran STEAM berbasis HOTS
- c. Peneliti : Sebagai bahan informasi yang aktual (terkini) tentang

strategi pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak.

E. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalahpahaman beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan klarifikasi pengertian sebagai berikut:

1. Pembelajaran STEAM berbasis HOTS

Pembelajaran STEAM berbasis HOTS merupakan suatu cara dalam pembelajaran yang menggunakan proyek-proyek kolaboratif yang melibatkan penerapan konsep-konsep ilmiah, teknologi, rekayasa, seni dan matematika dalam konteks nyata untuk membentuk pengalaman pembelajaran yang holistik dan relevan bagi siswa.

2. *Problem Solving*

Dalam konteks pembelajaran *problem solving* merupakan langkah-langkah konkret yang digunakan untuk mengajarkan siswa cara mendekati, menganalisis dan menyelesaikan masalah.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan referensi dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian yang sekarang. Maka dari itu, peneliti menelaah hasil penelitian sebelumnya, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Najamuddin, Rohyana Fitriani dan Mega Puspandini Universitas Hamzanwadi, Indonesia, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) Berbasis *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Problem solving Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar STEAM berbasis *Loose Part* dalam meningkatkan kemampuan problem solving anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya efektivitas bahan ajar STEAM berbasis *Loose Part* terhadap perkembangan kemampuan problem solving anak usia 5-6 tahun karena terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah bahan ajar STEAM berbasis *Loose Part*.⁸
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Ratna Sari, M. Thoha B.S Jaya, Gian Fitria Anggraini. 1 FKIP Universitas Lampung, dengan judul “Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem solving Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan problem solving anak melalui media puzzle dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan problem solving anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh

⁸ Najamuddin, Fitriani, and Puspandini, “Pengembangan Bahan Ajar *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics* (STEAM) Berbasis *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini.”

antara penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* anak.⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Setyaningtyas, Haru Harun Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul “*Brain Based Learning* Efektif Meningkatkan Kemampuan *Problem solving* Konsep Bilangan Anak Usia Dini ”. Tujuan penelitian ini menguji efektivitas *brain based learning* terhadap kemampuan *problem solving* konsep bilangan anak usia dini Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif quasi eksperimen dengan *nonequivalent groups pretest-posttest control design*.¹⁰

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika. Sistematika merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

Penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi
 - a. Halaman Sampul Depan

⁹ Sari, B.S Jaya, and Fitria Anggraini, “PENGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN.”

¹⁰ Putri Setyaningtyas and Harun Harun, “Brain Based Learning Efektif Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Konsep Bilangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (March 24, 2020): 1021–28.

- b. Halaman Judul
 - c. Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing
 - d. Halaman Pengesahan
 - e. Halaman Motto
 - f. Halaman Persembahan
 - g. Halaman Kata Pengantar
 - h. Halaman Daftar Isi
 - i. Halaman Daftar Tabel
 - j. Halaman Daftar Gambar
 - k. Halaman Daftar Lampiran
 - l. Abstraksi.
2. Bagian Utama Skripsi:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Kegunaan Penelitian
- E. Definisi Operasional
- F. penelitian terdahulu
- G. sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI

- A. Kemampuan *Problem solving*
- B. Pembelajaran STEAM berbasis HOTS

C. Hubungan antar variabel.

D. Landasan teori

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

B. Setting Penelitian

C. Prosedur Penelitian

BAB IV PAPARAN HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN:

A. Paparan Hasil Tindakan

1. paparan Pra siklus

2. Paparan Tindakan Siklus 1

3. Paparan Tindakan Siklus

B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

