

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sejak dahulu sampai saat ini pendidikan mendapat peran penting dalam pembangunan bangsa sehingga diperlukan peningkatan dalam segala aspeknya (Rohmah, 2016). Peningkatan aspek ini dapat dimulai dari hal yang paling mendasar dalam pendidikan. Seperti halnya berupaya dalam menciptakan generasi yang berkualitas (Husain & Kaharu, 2021). Untuk menciptakan generasi tersebut, tentunya berkaitan dengan pendidikan anak usia dini. Seperti dalam Al-Qur'an surat Al-A'laq ayat 1-5.

اَقْرَأْ بِاِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ﴿٣﴾  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

*Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*

Ayat di atas memiliki sebuah makna yang mana pendidikan itu bertujuan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan ini dapat diperoleh diawal yakni melalui pendidikan anak usia dini. Hal ini disebabkan karena pendidikan anak usia dini dapat memperkenalkan anak pada segala hal. Seperti halnya anak diperkenalkan abjad, mengeja kata demi kata hingga anak mampu membaca dengan sendirinya. Selain itu menurut pendapat Afifah dan Yahya menyatakan bahwa melalui pendidikan anak usia dini dapat membantu anak dalam menyiapkan jenjang selanjutnya baik di tingkat SD hingga anak tersebut mencari pekerjaan ('Afifah & Yahya, 2020). Perihal ini sejalan dengan pendapat Nurfadillah dan Rakhman yang menyatakan bahwa PAUD ialah pendidikan dasar dalam membantu memperkenalkan anak pada segala hal serta membantu menyiapkan masa depan anak (Nurfadillah & Rakhman, 2020).

PAUD dalam menerapkan pembelajarannya senantiasa berusaha memberikan stimulasi yang dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Pemberian stimulasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Diawali dari pemberian stimulasi yang berkaitan dengan penanaman karakter yang baik, kekuatan fisik motoriknya, kemampuan kognitif, bahasa serta aspek perkembangan yang lainnya. Dalam pemberian stimulasi ini, PAUD juga membutuhkan atensi yang lebih. Paling utama ialah dari pemerintah dan selanjutnya dari pendidik AUD. Atensi ini dapat diberikan dengan salah satu cara yakni dalam memenuhi tugas dan kewajiban. Bersumber pada UU RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV Pasal 11 menyatakan bahwa pemerintah dan pemerintah daerah memiliki hak dan kewajiban dalam memberikan layanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara. Sebaliknya para pendidik, dapat memberikan kontribusinya dengan cara membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Perihal ini sejalan dengan UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab XI Pasal 39 menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas dalam merencanakan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Saat ini dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tentunya tidaklah sulit (Effendi & Wahidy, 2019). Hal ini dikarenakan pembelajaran di abad 21 ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi (Muhson, 2010). Selain ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, pembelajaran di abad 21 juga ditandai dengan munculnya tuntutan dan tantangan baru (Husain & Kaharu, 2021). Seperti halnya tuntutan yang mengharuskan pendidik menggabungkan 5 bidang yakni sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dalam proses pembelajaran (Apriliana et al, 2018). Penggabungan 5 bidang ini tentunya dapat diterapkan oleh pendidik melalui pembelajaran berbasis STEAM. STEAM diartikan sebagai suatu pembelajaran yang menggabungkan sains, teknik, teknologi, seni dan

matematika (Agustina et al, 2020). Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM ini, anak didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengajukan pertanyaan, sehingga anak bisa membangun pengetahuan di sekitar dunianya dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana sesuatu itu bekerja (Zephanya et al, 2020).

Di Indonesia sendiri, pembelajaran STEAM sudah diterapkan sejak tahun 2014. Penerapan ini sudah dilakukan di Taman Kanak-kanak dan di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (Agustina et al, 2020). Selain sudah diterapkan sejak tahun 2014, pembelajaran berbasis STEAM juga merupakan bentuk penyempurnaan dari pembelajaran berbasis STEM (Metafisika & Pangastutia, 2020). Perbedaan mendasar antara pembelajaran berbasis STEM yang dahulu dengan pembelajaran berbasis STEAM yang sekarang ialah terdapat kata “*Art*” didalamnya. Penambahan kata “*Art*” ini diyakini para ilmuwan terdahulu bahwa *Art* dapat memberikan stimulasi yang bagus dalam membangkitkan keingintahuan anak (Gunawan et al, 2020). Selain membangkitkan keingintahuan anak, *Art* juga memiliki peranan yang sangat penting khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Karena melalui *Art* anak bisa berkespresi dan berimajinasi. Disamping semua kelebihan itu, sampai saat ini *Art* dan sains masih dianggap rendah oleh orang tua terdahulu. Orang tua masih meyakini bahwa *Art* dan sains tidak bisa memberikan suatu hal yang berharga, baik untuk pendidikan selanjutnya bahkan untuk menghadapi tuntutan pekerjaan dikemudian hari. Orang tua juga meyakini, bahwa membaca, menulis dan menghitung atau yang dikenal calistung, lebih memiliki nilai yang tinggi dibandingkan *Art* dan sains. Sehingga masih banyak orang tua yang selalu menuntut anak-anaknya untuk bisa membaca, menulis dan menghitung. Pada akhirnya tuntutan ini bukan hanya pada anak-anaknya saja, melainkan juga pada para pendidik anak usia dini yang mana pada setiap pembelajarannya, pendidik diharuskan untuk fokus pada calistung saja.

Pembelajaran berbasis STEAM merupakan solusi bagi para pendidik untuk mengatasi tuntutan dari orang tua maupun tuntutan perkembangan abad

21 (Kosasih & Jaelani, 2020). Hal ini dilatar belakangi karena pembelajaran berbasis STEAM memiliki tujuan yang selaras dalam menjawab tuntutan dari orang tua dan perkembangan abad 21. Tujuan tersebut ialah untuk memberikan kesadaran akan pentingnya penggabungan *sains, technology, engineering, arts* dan *mathematics* dalam pembelajaran. Kesadaran mengenai 5 bidang pada abad 21 dianggap penting untuk ditanamkan sejak dini. Hal ini dilatar belakangi karena pada abad 21, pendidikan mengalami banyak tuntutan dan tantangan. Seperti halnya, dalam menyiapkan dunia kerja dikemudian hari.

Saat ini dunia kerja bukan hanya fokus pada keterampilan membaca dan menulis saja. Namun, penguasaan dalam teknologi, kreativitas, penguasaan bahasa asing dan berbagai macam keterampilan lain pun menjadi acuan untuk mendapatkan pekerjaan yang diinginkan (Nurjanah, 2020). Menurut Limbong salah satu cara dalam menumbuhkan kreativitas dan pengenalan akan perkembangan teknologi dapat dimulai dari pengenalan media selama pembelajaran berlangsung, salah satunya melalui media *loose part* (Limbong et al, 2019). Menurut Sadiyah dan Lestari, media *loose part* merupakan media yang dapat menumbuhkan kreativitas serta dapat memperkenalkan anak pada teknologi, sains, matematika, teknik dan seni (Sadiyah & Lestari, 2020). Media *loose part* dapat menjadi salah satu strategi untuk anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan. Dari segi manfaat yang didapatkannya, *loose parts* lebih banyak manfaatnya dibandingkan mainan buatan pabrik (Wijaya et al, 2020). Hal ini disebabkan karena mainan buatan pabrik sudah langsung terbentuk dan tercantum cara dalam penyusunnya. Berbeda halnya dengan media *loose part* yang mana anak dapat mendesain ulang, menyusun, merobek serta mencampurkan beberapa benda dengan cara yang tidak terbatas, sehingga anak terdorong untuk aktif dan kreatif (Alifudin & Suhanadji, 2020). Aktif dan kreatif ini merupakan ciri dari berhasilnya penggunaan media *loose part*. Namun, dalam penerapannya, pendidik anak usia dini masih belum banyak berinovasi. Selain itu, masih banyak pendidik yang selalu memberikan arahan dalam penggunaan media

*loose part* tersebut. Sehingga bentuk keterampilan yang seharusnya dimiliki sejak anak masih berusia dini mengalami keterhambatan. Untuk itu, media *loose part* sudah seharusnya dibebaskan dalam penggunaannya. Hal ini bermaksud agar anak dapat mengembangkan segala bentuk keterampilan yang dimilikinya yang mana keterampilan tersebut akan berguna saat anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya hingga anak mencari pekerjaan.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics*) Pada Media *Loose Part* Di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan”. Peneliti mengambil judul penelitian ini dikarenakan TK Bougenvil sudah menerapkan pembelajaran STEAM pada media *loose part*. Maka dari itu, peneliti ingin lebih mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran STEAM pada media *loose part* di TK Bougenvil.

#### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengambil fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *loose part* di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan.
2. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis STEAM pada media *loose part* di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan.
3. Bagaimana dampak penggunaan media *loose part* untuk AUD pada pembelajaran berbasis STEAM di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan.

#### **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini disesuaikan dengan fokus penelitian yang ada, yakni:

1. Bagaimana penggunaan media *loose part* di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan?
2. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis STEAM pada *media loose part* di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan?
3. Bagaimana dampak penggunaan media *loose part* untuk AUD pada pembelajaran berbasis STEAM di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan?

#### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penggunaan media *loose part* di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan.
2. Mendeskripsikan implementasi pembelajaran berbasis STEAM pada media *loose part* di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan
3. Mendeskripsikan dampak penggunaan media *loose part* untuk AUD pada pembelajaran berbasis STEAM di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan.

#### E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini. Adapun pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini:

1. Bagi Lembaga TK Bougenvil Kabupaten Kuningan  
Penelitian ini dapat digunakan oleh pihak lembaga sebagai data evaluasi dan memperkaya teori mengenai pembelajaran berbasis STEAM pada media *loose part*.
2. Bagi Guru  
Penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk memperluas ilmu pengetahuan mengenai penerapan pembelajaran berbasis STEAM pada media *loose part*.
3. Bagi Siswa  
Penelitian ini dapat digunakan oleh siswa untuk memperluas informasi mengenai manfaat yang dapat diperoleh dalam pembelajaran STEAM pada media *loose part*, seperti dengan pembelajaran berbasis STEAM keterampilan pada siswa akan terlatih.
4. Bagi peneliti  
Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti untuk memperluas ilmu pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis STEAM pada media *loose part*.