

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin berkembang dan majunya perkembangan pendidikan di abad 21 ini juga semakin banyak pembelajaran dengan berbagai metode baru dengan media menarik yang diberikan di PAUD dengan istilah-istilah yang baru didengar. Konsep utamanya adalah ketika muatan kurikulum 2013 yang diterapkan di PAUD menggunakan pendekatan saintifik dan tematik yang terintegrasi dapat dipadukan dengan pembelajaran berbasis STEAM, karena pada dasarnya kurikulum 2013 selaras dengan kegiatan pembelajaran memberikan konteks secara nyata dalam tampilan tema-tema yang ada. Terutama memperkuat anak-anak dengan lingkungan terdekat mereka. Dalam standar kompetensi kurikulum TK/RA disebutkan bahwa tujuan pendidikan di TK/RA adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan kesenian untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan NO.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Formal atau Non Formal menjelaskan anak usia dini 5–6 tahun diharapkan sudah mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan

¹ *Permendikbud No. 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD*, Permendikbud, Jakarta

dalam Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Aspek perkembangan anak usia dini terdapat enam bidang pengembangan antara lain; Perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan kognitif, perkembangan fisik dan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional juga perkembangan seni. Perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.²

Gerakan motorik halus memiliki kedudukan yang cukup besar dalam tumbuh kembang anak usia dini, gerakan motorik halus yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Semakin dini anak diberikan stimulasi dan latihan yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik anak maka hasilnya akan semakin baik karena perkembangan motorik mempunyai peranan penting dalam aspek perkembangan lainnya, anak yang telah terlatih fisiknya akan lebih banyak memiliki kesempatan untuk berkembang melakukan berbagai kegiatan, dalam melakukan berbagai kegiatan sesuatu yang baru yang belum pernah dilakukan anak-anak untuk menambah pengetahuannya.³ Fondasi yang kuat sejak dini akan mengembangkan peluang untuk hasil positif, sedangkan fondasi yang lemah akan membutuhkan pembaruan, pertimbangan klinis, atau mediasi lain yang lebih mahal dari pada memberikan perkembangan otak sejak dini. Sebagaimana Firman Allah dalam Q. S. Al-Baqarah Ayat 164 yang berbunyi:

² *Permendikbud No. 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD*, Permendikbud, Jakarta

³ Yuliana Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PT Indeks, Jakarta, 2009, hal. 160.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالْأَنْهَارِ وَاللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلُكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآءِ يُتْلَقُونَ

Artinya: “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan”.

Sesuai hadits di atas, maka pendidikan memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan perkembangan anak agar mereka memiliki kepribadian yang lebih baik dimasa depannya. Pendidikan akan berhasil apabila anak-anak mendapatkan stimulasi yang tepat pada semua aspek perkembangannya, salah satu aspek perkembangan itu adalah aspek perkembangan fisik motorik anak. Dengan kata lain peran seorang pendidik tidak hanya sebagai guru yang mampu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dan salah satu faktor yang perlu diperhatikan pendidik adalah media pembelajaran/bermain. Alat bantu sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi anak dalam kegiatan belajarnya dengan menggunakan berbagai konteks pembelajaran dan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata bagi anak sehingga dapat menganalisis dan menggabungkan pengetahuan yang telah diperoleh dan pengetahuan yang baru saja diperoleh dari pendidik, maka anak secara alami akan mengolah

struktur kognitifnya untuk berkembang sejalan dengan afektif dan psikomotornya. Untuk mencapai keberhasilan motorik halus anak maka kegiatan dalam pembelajaran yang diberikan oleh pendidik harus menarik bagi anak dan divariasikan dengan media pembelajaran yang mudah ditemukan anak.

Pendidik menilai bahwa *loose parts* dapat membantu anak untuk membangun hubungan, mengembangkan keterampilan, kepemimpinan, mendapatkan kepercayaan diri, dan kemandirian. *Loose Parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, didesain ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* yang mudah didapat anak di lingkungannya akan mendorong anak-anak menjadi lebih kreatif dan imajinatif dibandingkan alat permainan buatan pabrik. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan STEAM dengan media *Loose Parts* memegang peranan penting. Pembelajaran ini mengintegrasikan sains (*science*), teknologi (*technology*), teknik (*engineering*) seni (*art*) dan matematika (*mathematics*) dalam kegiatan main anak sehingga dapat membangun kemampuan anak untuk berpikir kreatif, kritis, dan komunikatif.⁴

Pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* mempunyai dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini diantaranya, meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap teknologi dan kemampuan memecahkan masalah di dunia nyata. Selain itu

⁴ Hasbi Sjamsir (*et al*), *Penerapan Metode STEAM berbasis Loose Parts Dalam Optimalisasi Motorik Halus AUD*, CV. Amerta Media, Samarind, 2021, hal. 3

pembelajaran STEAM dengan media *Loose Parts* mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterbukaan untuk mengalami dan bertanya sehingga anak membangun pengetahuan disekitar mereka dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan, dan menyelidiki sesuatu yang ada disekitar mereka. Dengan kata lain konsep pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* merupakan pembelajaran yang memiliki relevansi dan juga makna bagi anak usia dini.⁵

Penulis tertarik untuk memilih *Loose Parts* menjadi *Variabel* yang dipilih untuk diteliti karena *Loose Parts* merupakan juga bahan lepasan atau bahan yang mudah didapatkan di lingkungan anak, dan *Loose Parts* dapat menjadi media yang menarik didalam kegiatan yang dirancang guru untuk pembelajaran anak usia dini. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk mengetahui lebih jauh bagaimana implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam melatih kemampuan fisik motorik halus anak usia dini. Untuk itu penulis mengadakan penelitian di salah satu lembaga pendidikan Raudhatul Athfal yang sudah menggunakan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam pembelajarannya. Untuk itu penulis mengadakan penelitian di salah satu lembaga pendidikan Raudhatul Athfal yang sudah menggunakan pembelajaran STEAM. Sesuai dengan latar belakang tersebut penulis mengangkat judul:

⁵ Yulianti Sintajani, *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*, PT.Sarang Seratus Aksara, Semateng, 2020, hal. 33

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM
DENGAN MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM MELATIH MOTORIK
HALUS ANAK PADA USIA 5-6 TAHUN DI RA MATLAUL ISLAM
SUKOSEWU BOJONEGORO.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dalam hal ini dapat difokuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam melatih kemampuan motorik halus anak di RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam melatih motorik halus anak di RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam melatih kemampuan motorik halus anak di RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam melatih motorik halus anak di RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro.

D. Signifikansi Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat yang diharapkan penulis adalah :

1. Manfaat teoritis

Bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang pendidikan terutama pendidikan untuk anak usia dini sehingga dapat melatih kreativitas anak dengan cara yang baik dan tepat.

2. Manfaat social praktis

Maksudnya hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan atau masukan bagi semua pihak yang berkepentingan, khususnya bagi lembaga pendidikan anak usia dini.

E. Definisi Operasional

STEAM adalah pembelajaran yang mendorong anak untuk berpikir lebih luas tentang sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran terpadu yang menyenangkan, bermakna dan inspiratif.

Loose Part adalah permainan edukasi untuk anak-anak, berupa benda-benda di sekitar yang mudah ditemukan pada bahan alam (pohon, biji, daun, bunga) dan bahan bekas (botol plastik, tutup botol, sedotan). yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Motorik Halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melatih kemampuan otot kecil dan koordinasi

mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan seperti, membuat garis, melipat kertas, menggunting sesuai pola, menempel, menggambar, mewarnai dan melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan pembelajaran ini mengacu pada pedoman permendikbud No.137 tahun 2013 tentang standar pendidikan anak usia dini dan observasi di lembaga RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro.

F. Orisinalitas Penelitian

Berikut ini ada beberapa hasil penelitian terdahulu, diantaranya :

No	Penelitian dan Tahun Penelitian	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Azky Farida. 2020	Penggunaan media <i>loose parts</i> untuk mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini, Di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur Jawa Barat	Media <i>Loose Parts</i> dan Kreativitas	Kualitatif	Hasil Penelitiannya menjadikan anak-anak di PAUD Al-Musfiroh memiliki kreativitas yang tinggi, baik dalam pembuatan produk (hast karya) maupun dalam menyelesaikan masalah.
2	Dewi Robiatun Muharomah	Pengaruh Pembelajaran STEAM (<i>Science, Techno</i>	Pembelajaran STEAM	Kuantitatif	Hasil penelitian adanya

	, 2017	logy, Engineering, Art, and Mathematics) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Konsep Evolusi, Di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung			pembelajaran STEAM melatih kemampuan kreatif peserta didik dalam mengaitkan 4 bidang ilmu eksakta sehingga peserta didik memiliki wawasan yang mendalam dan dinamis dalam menyelesaika n isu global
3	Titania Widya Prameswari dan Anik Lestarinigr um, 2020	STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4- 5Years, Di TK Pertiwi Bogor	Pembelaj aran STEAM, Media Loose Parts dan Kemamp uan 4C anak	Kualitatif	hasil penelitiannya adanya peningkatan hasil kemampuan 4C anak yang meliputi kemampuan dalam aspek komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif.
4	Beatrica Aulia Rahmawati, 2020	Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis,	Pembelaj aran STEAM dan Berpikir	Kualitatif	Hasil penelitian tersebut siswa di SD My Little Island Malang telah

		Di SD My Little Island Malang.	Kritis		memiliki kemampuan berpikir kritis sesuai dengan indicator yang diharapkan
5	Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo, 2019	Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekasi, Di TK Kota Bima	Kreativitas dan Media Barang Bekasi	Kualitatif	Hasil penelitian menjadikan anak-anak di TK Kota Bima memiliki kreativitas yang tinggi sesuai dengan indicator yang diharapkan

Tabel 1.1
Penelitian terdahulu

G. Sistematika Pembahasan

Agar penelitian ini dapat dipahami secara utuh dan berkesinambungan, maka perlu disusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I : Merupakan bab pendahuluan yang mencakup konteks penelitian, penegasan judul, alasan pemilihan judul, batasan penelitian, focus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II : Pada bab ini akan dibahas mengenai kajian teori yang memaparkan tentang: Pengertian pembelajaran STEAM, pengertian media *Loose Parts*, macam-macam media *Loose Parts*, pengertian motorik halus, faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus, implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts*.

Bab III : Pada bab ini akan dibahas mengenai metode yang akan digunakan antara lain meliputi: Jenis dan pendekatan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi peneliti, jenis dan sumber data, prosedur pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV : Pada bab ini akan disajikan pemaparan data dan temuan hasil peneliti yang meliputi gambaran umum Raudhatul Athfal Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro meliputi letak geografis, struktur kelembagaan, motto, visi, misi, keadaan siswa, guru, sarana dan prasarana. Temuan hasil peneliti meliputi: Implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* untuk melatih kemampuan motorik halus anak di RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro, faktor pendukung dan penghambat pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* di RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro.

Bab V : Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.



UNUGIRI