

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Usia dini merupakan usia awal yang paling penting dan mendasar sepanjang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia ini memberikan pendidikan sejak dini sangat penting untuk mengembangkan kemampuan anak. Pendidikan pada anak sejak dini sangat penting karena pendidikan usia dini merupakan dasar untuk tahap tumbuh kembang anak selanjutnya.¹

Usia dini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk menerima berbagai rangsangan dalam mengembangkan seluruh potensi anak. usia dini disebut dengan masa-masa keemasan (*golden age*) memiliki makna yang sangat penting bagi kehidupan anak dimasa yang akan datang.

Pada pembelajaran berbasis STEAM sejatinya sudah mulai pada tahun 2001. Keterampilan abad 21 sudah dikenalkan pada tahun 2002. Keduanya sudah sesuai dengan kurikulum 2013, pembelajaran berbasis *HOTS*, serta sesuai dengan pembelajaran di era industri 4.0.²

¹ Senja Nurmala Dewi, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan. (Skripsi- Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018)

²Inti Farhati Adeng Supriyadi, *Ide perencanaan pembelajaran berbasis steam 2020*, Iii, Pulogadung, Bestari

Pembelajaran dengan metode dan pendekatan STEAM karena dengan pendekatan ini dipercaya akan mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan yang aplikatif dan dapat mengembangkan daya kreativitas tanpa meninggalkan pentingnya kecerdasan sosial. Metode dan pendekatan STEAM mendukung siswa dalam berfikir kritis, mengasah keterampilan berkomunikasi, mendorong daya analisis, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan berfokus pada kebutuhan anak dan menyelesaikan suatu masalah di kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and Matematic*) diakui sebagai pembelajaran yang bisa untuk mengintegrasikan keterampilan- keterampilan (*hard skills* maupun *soft skills*) yang dibutuhkan oleh peserta didik. STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and Matematic*) mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekelilingnya melalui kegiatan mengamati, menyelidiki, dan menanya. STEAM dianggap sebagai pembelajaran yang berharga dan bermakna bagi anak. Guru dan pendidik meyakini bahwa dengan pembelajaran STEAM siswa akan lebih aktif dan mampu berfikir kritis dalam membangun pengetahuannya. Penambahan “Arts” (sehingga disingkat STEAM)

akan memberikan kesempatan anak dalam menggambarkan konsep STEAM dengan cara-cara yang kreatif dan imajinatif.³

Pengembangan kreatifitas perlu dikembangkan sejak dini karena dapat mempengaruhi perkembangan aspek- aspek anak usia dini, jika pengembangan kreativitas anak tidak ditingkatkan sejak dini maka akan mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan kelancaran berfikir anak karena untuk menciptakan sebuah bakat diperlukan kecerdasan yang sangat tinggi. Disini anak diberikan pengalaman untuk memperoleh barang bekas menjadi sebuah kreativitas seperti menciptakan sebuah barang baru yang dapat digunakan kembali. Kreativitas untuk menunjang keberhasilan belajar pada anak usia dini dan pentingnya peningkatan kreatifitas.⁴

Dalam observasi yang peneliti lakukan pada kelompok B3 TK Islam Terpadu Wildani Lamongan ditemukan sebuah permasalahan yaitu guru kelas B3 di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan Hal ini berarti anak tidak diajak untuk melakukan kegiatan yang menstimulasi kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis yang seharusnya hal tersebut distimulasi pada pendidikan abad 21 ini. Dengan kata lain, anak tidak diberikan pengalaman dalam melakukan penyelidikan, memecahkan masalah, dan bereksplorasi. Kegiatan ini

³Siti Wahyuni Dkk, *Pemanfaatan Loosepart Dalam Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini*, 2020, 2684-7442, 3.

⁴Sri Mulyati Dan Amalia Aqmarina Sukmawijaya, *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2013,2, 2089-3086, 125.

tidak mendukung perkembangan anak untuk berkarya sehingga perkembangan anak tidak optimal. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dimana bukan pada kebutuhan belajar anak (*teacher- cantered*) hal ini berdampak pada capaian perkembangan anak dimana kemampuan berfikir, imajinasi, dan kreativitas anak belum tercapai secara optimal. Dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran sentra kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan yang dicontohkan dan arahan dari guru. Penggunaan berbagai media sudah diterapkan oleh guru, namun hasil capaian perkembangan anak yang berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi dan kolaborasi, berfikir kritis, dan kreativitas peserta didik belum berkembang secara optimal.

Oleh sebab itu diperlukan adanya ide baru yang dirasa sangat penting oleh penulis untuk dikolaborasikan dengan model pembelajaran sentra yang dilakukan di TK tersebut oleh karena itu untuk memberikan solusinya penulis mengangkat judul tentang “Pembelajaran STEAM untuk anak usia Dini Menggunakan Media *Loosepart (Study Narrative)* di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan dengan menggunakan metode kualitatif.

B. Batasan Masalah

Batasan Masalah atau Identifikasi Masalah adalah ruang lingkup masalah yang membatasi suatu masalah supaya pembahasan yang

dilakukan oleh peneliti tidak terlewat batasan suatu masalah yang menjadi fokus sebuah penelitian yang akan dilakukan. Selain itu dengan adanya batasan masalah ini penelitian yang akan dilakukan lebih terarah dan tidak keluar jalur.

Di dalam sebuah penelitian yang menjadi batasan masalah menurut peneliti adalah bagaimana pembelajaran Steam untuk Anak Usia Dini menggunakan Media *Loosepart (Study Naratif)* khususnya pada Kelompok B3 yang berjumlah 14 anak, 5 anak perempuan dan 9 anak laki-laki di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah batasan suatu masalah yang menjadi konsentrasi tujuan suatu penelitian.⁵ Melalui suatu uraian latar belakang dan batasan masalah diatas, yang menjadi Fokus Penelitian dalam penelitian ini adalah "*Pembelajaran Steam untuk Anak Usia Dini menggunakan Media Loosepart (Study Naratif) Di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan*" dengan objek penelitian 14 anak B3 dan Penelitian hanya dilakukan di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan "

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk itu tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah ingin Pembelajaran Steam untuk

⁵Sugiono, Memahami Penelitian Kualitatif, Alfabet, Bandung, 2005., 141

Anak Usia Dini menggunakan Media *Loosepart (Study Naratif)* Di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat dilihat dari sisi pengetahuan adalah sebagai sumbangsi pemikiran dalam ilmu pengetahuan terutama yang berhubungan dengan pembelajaran STEAM media *Loosepart*.
 - b. Dapat menjadi salah satu karya tulis ilmiah yang dapat menambah ilmu tentang pembelajaran STEAM media *Loosepart* dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B.
 - c. Dan juga dilihat dari sisi lembaga tempat penelitian adalah sebagai upaya menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi lembaga lain. Dimana penelitian ini memperkenalkan pada guru atau pendidik tentang Penerapan pembelajaran Steam dengan media *loosepart* pada kelompok B.
2. Manfaat Praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan oleh para pendidik anak usia dini dalam melaksanakan pembelajaran setiap harinya.

- b. Bisa memberi informasi kepada berbagai pihak yang kaitannya dengan lembaga yang menerapkan pembelajaran STEAM media *Loosepart*.
- c. Bisa memberi masukan kepada para pendidik di lembaga lain dalam pelaksanaannya penerapan pembelajaran berbasis STEAM media *Loosepart*, dan melalui penelitian ini diharapkan mampu membuat anak untuk lebih kreatif dan inovatif dalam belajar, dan anak-anak akan lebih senang dan percaya diri.

F. Sistematika Pembahasan

Supaya mempermudah para pembaca untuk memahami isi proposal skripsi, maka penulis menyajikan sistematika proposal skripsi, yaitu:

1. Konteks Penelitian, berisikan mengenai permasalahan yang melandasi terangkatnya judul penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.
2. Batasan Masalah, berisi tentang ruang lingkup masalah yang peneliti lakukan untuk fokus diteliti.
3. Fokus Penelitian, berisi tentang cakupan atau topik-topik yang akan peneliti lakukan.
4. Tujuan Penelitian, merupakan tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

5. Manfaat Penelitian, merupakan manfaat yang di dapat dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.
6. Sistematika Pembahasan, menggambarkan alur logis dari struktur pembahasan proposal skripsi.
7. Kajian Teori, membahas teori yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.
8. Kajian Pustaka, membahas tentang penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.
9. Kerangka Konseptual, dalam hal ini menggambarkan alur berfikir penelitian yang disajikan dalam bentuk bagan.
10. Jenis dan Pendekatan Penelitian, membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian yang akan dilakukan.
11. Subjek Penelitian,
12. Sumber dan Jenis Data, berisi tentang sumber data dari penelitian yang dilakukan yang terdiri dari data primer dan data sekunder.
13. Teknik Pengumpulan Data, membahas tentang teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam proses penelitian.
14. Teknik Analisis Data, membahas tentang teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam proses penelitian.