

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Saat ini Corona menjadi topik utama dikalangan masyarakat. Di seluruh belahan bumi, ruang publik masih didominasi oleh corona. Dalam waktu singkat saja, ramai dibicarakan di mana saja, dan ramai disiarkan melalui media cetak maupun elektronik. (*SARS-COV-2*) *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* yang terkenal dengan nama virus corona adalah jenis virus yang menular ke satu manusia hingga ke manusia lainnya.

Hampir seluruh negara di dunia menetapkan kebijakan *lockdown* untuk meminimalisir penyebaran virus corona. Di Indonesia, juga memberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk mengurangi penyebaran virus tersebut. Seluruh kegiatan di luar rumah sementara harus dihentikan hingga virus ini berkurang.

Terkait hal tersebut, pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan para siswa diliburkan dan kegiatan belajar dilakukan dalam jaringan (*daring*) atau *online*. Kebijakan pemerintah ini diberlakukan di berbagai wilayah di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020.

Pembelajaran dengan sistem dalam jaringan (daring) adalah sistem pembelajaran tidak melalui tatap muka secara langsung antara siswa dengan guru, tetapi pembelajaran dilakukan melalui online dengan menggunakan jaringan internet. Terkait hal tersebut, guru harus memperhatikan agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, walaupun siswa berada di rumah. Solusinya, guru harus bisa mendesain media pembelajaran yang inovatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring (*online*).

Hal tersebut selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). Pemerintah akan memberlakukan pembelajaran daring dengan menggunakan perangkat *personal computer (PC)* atau laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet. Guru juga bisa melakukan pembelajaran secara bersamaan diwaktu yang sama dengan menggunakan grup yang ada di media sosial seperti *WhatsApp (WA)*, telegram, instagram, aplikasi *zoom* ataupun melalui media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru bisa mengawasi para siswa dalam mengikuti pembelajaran di waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Akibat virus corona dirasakan oleh seluruh sektor. Salah satunya adalah dunia pendidikan. Dapat dilihat dari beberapa kejadian sekitar,

banyak masalah yang terjadi akibat pembelajaran daring yang dirasakan oleh anak maupun orangtua anak. Salah satunya yaitu siswa yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring. Hal ini membuat siswa dan orangtuannya merasa kebingungan. Untuk mengantisipasi hal tersebut, banyak sekolah yang memberikan kebijakan kepada beberapa siswa yang tidak memiliki handphone untuk melakukan pembelajaran dengan berkelompok, sehingga mereka melakukan kegiatan pembelajaran bersama-sama. Mulai belajar dari *videocall* dengan gurunya, kemudian siswa diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengabsen para siswa melalui *VoiceNote*. Guru juga memberikan materi pembelajaran dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Permasalahan yang terjadi ternyata bukan hanya terdapat pada media pembelajaran saja tetapi juga masalah ketersediaan kuota pembelajaran yang membutuhkan biaya tidak sedikit bagi siswa dan guru sebagai fasilitas kebutuhan pembelajaran daring. Banyak orangtua siswa yang tidak sanggup dalam menambah anggaran untuk menyediakan kuota internet bagi kegiatan belajar anaknya. Selain itu, banyak diberitakan di media sosial yang menceritakan dampak positif maupun negatif dari pembelajaran daring selama pandemi. Dilihat dari pengalaman orangtua siswa dalam mendampingi anaknya belajar di rumah. Salah satunya, orangtua yang sering marah-marah karena

melihat anaknya sulit diatur pada saat belajar, sehingga mereka tidak sabar dan menginginkan anaknya untuk segera belajar kembali di sekolah. Seperti masalah yang ada di TK Putra Harapan 2 yaitu banyak orangtua yang kesulitan terkait adanya pembelajaran dengan sistem daring. Mereka mengeluh dengan penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru disaat pandemi. Mereka mengatakan bahwa anak-anak merasa bosan dengan metode pembelajaran yang selama ini diberikan oleh guru. Ditambah dengan sistem pembelajaran daring, anak-anak merasa malas untuk belajar bersama orangtuanya.

Metode yang dapat digunakan pada pembelajaran pendidikan anak usia dini sangat banyak. Seperti metode bercerita, demonstrasi, ceramah, pariwisata, bermain peran dan lain-lain. Tetapi banyak orang belum mengenal pembelajaran *steam* dengan media *loose parts*. Hal ini dikarenakan metode *steam* dengan media *loose parts* jarang digunakan oleh guru pada umumnya.

Permainan pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk merangsang kemampuan bermain dalam pembangunan anak adalah *Loose Parts Play*. *Loose Parts Play* adalah permainan menggunakan bahan yang dapat dibawa, dipindahkan, dirancang ulang, digabungkan, dipisahkan, disejajarkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara sesuai kreatifitas anak. Bahan tersebut adalah bahan yang bisa digunakan secara mandiri ataupun dikombinasi dengan bahan lainnya.

Bahan ini bisa berasal dari bahan sintetis maupun bahan alami. Contohnya : pasir, batu, kerikil, cangkang, ranting, kayu, palet, bola, ember, kain, keranjang, kotak, batang kayu, bunga , tali, ban, biji polong, dll. Anak bisa membuat suatu media pembelajaran melalui imajinasi dan inovasi mereka dengan menggunakan bahan-bahan yang telah disediakan.¹

Penerapan metode *steam* dengan media *loose parts* dalam pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak yang ditandai dengan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan membuat interaksi dengan lingkungan sekitarnya.² Selain itu tujuan dari pembelajaran *steam* berbasis *loose parts* pada pendidikan anak usia dini adalah terwujudnya pemikiran ilmiah dan kreatif sejak dini.³

Pembelajaran dengan konsep *loose parts* menjadi salah satu strategi bagi anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan dan kreativitas daripada menggunakan mainan hasil pabrik. Karena anak lebih bebas berkreasi dalam menggunakan bahan-bahan yang sederhana dari bahan alam. Orang tua juga lebih mudah mendampingi anak dalam

¹ Putri Mirabella, dkk. (2019). *Loose Parts Play* Menyongsong Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini di Era Society 5.0. Seminar Nasional PAUD. 06-12-2019. Hal. 182-185. Universitas PGRI Semarang. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/Snpaud2019/article/view/480/359>

²Wahyuningsih Siti, dkk. (2020). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4 Issue. 1 Hal. 295-301

³ Nugraheni, Alfrida Dewi. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis *Loose Parts* Pada PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019 “Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0”*. Hal. 512-518

belajar karena media yang digunakan lebih mudah didapat dan lebih murah.

Pengembangan kognitif dilakukan dengan rancangan pembelajaran yang dapat bermakna bagi anak, salah satunya adalah pendekatan *STEAM* yang saat ini sering diujicobakan. Pembelajaran berbasis *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) ini akan mendorong anak untuk belajar mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya, sehingga memunculkan karya yang berbeda dan tidak terduga dari setiap individu. Berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya adalah bermain menggunakan media yang ada disekitar.

Guru dapat merancang lingkungan main yang manipulatif sehingga anak dapat menemukan, membangun, mengevaluasi, dan memodifikasi konstruksi dan gagasan mereka sendiri melalui permainan sehingga rasa ingin tahu anak dapat meningkat. Banyak kegiatan yang dapat dirancang guru di sekolah salah satunya adalah bermain menggunakan media *loose part*.

Pembelajaran *STEAM* sejak dini sangat mendukung anak berpikir kritis seperti ilmuwan dan diharapkan anak sebagai penerus bangsa menjadi anak-anak yang produktif dan menjadi penggerak ekonomi seperti sains dan teknologi. Aspek perkembangan kognitif

anak usia dini memiliki beberapa cakupan yang luas, seperti mempelajari cara menyelesaikan masalah, memiliki sikap ingin tahu, mengenal benda-benda disekitar dan mengenal lingkungan sekitar. Sehingga dengan menggunakan metode *steam* dengan media *loose parts* sangat cocok untuk perkembangan kognitif anak.

Untuk itu, penulis menyusun skripsi ini supaya pembelajaran pada pendidikan anak usia dini di era pandemi covid-19 tetap berjalan dengan baik, tanpa menyulitkan orangtua membimbing dan mendampingi anak dalam melakukan pembelajaran di rumah.

Dari penjelasan diatas, penulis ingin melakukan penelitian apakah metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* efektif digunakan pada perkembangan kognitif anak saat pandemi covid-19, penulis melakukan penelitian ini dengan menggunakan metode kuantitatif dan pengamatan terkait dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* pada perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19, mengetahui kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* pada perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19, serta mengetahui langkah pelaksanaan metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* pada perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19.

Sehingga peneliti memilih judul “Efektivitas Metode Pembelajaran *Steam* Dengan Media *Loose Parts* Pada Perkembangan Kognitif Anak Di Era Pandemi Covid-19” sebagai penelitian.

B. Rumusan masalah

Apakah metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* efektif digunakan pada perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19 ?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* pada perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu sebagai pengembangan ilmu pendidikan, yang mengarah pada pendidikan anak usia dini, khususnya sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran di era pandemi covid-19 dan menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* pada perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu perkembangan kognitif anak melalui metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* anak di era pandemi covid-19.

b. Bagi peneliti

Mengetahui efektivitas metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* pada perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19 dan dapat digunakan sebagai patokan bagi penelitian selanjutnya. Peneliti selanjutnya bisa melakukan perbaikan dan penyempurnaan bagi penelitian ini sehingga dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

E. Definisi Istilah

1. Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan memiliki hasil yang baik. Kamus ilmiah mengartikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil penggunaan atau menunjang tujuan dari suatu hal. Efektivitas merupakan unsur utama dalam mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan dalam kegiatan, organisasi maupun program. Disebut efektif apabila suatu hal dapat tercapai tujuan

maupun sasaran seperti yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini ditekankan pada tingkat keberhasilan dari metode pembelajaran.⁴

2. Metode pembelajaran steam

Metode pembelajaran *steam* adalah metode edukasi holistik.⁵ Untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam menyimpulkan fakta-fakta ilmiah dengan cara meningkatkan ketertarikan mereka dalam menghubungkan pelajaran di sekolah dengan kehidupan sehari-hari.⁶

Pembelajaran *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*). *STEAM* adalah pengembangan dari pendidikan *STEM* yang menambahkan unsur seni (*Art*) dalam kegiatan pembelajarannya. *STEAM* menstimulasi rasa ingin tahu dan motivasi anak dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi tentang kerjasama, pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis tantangan, pembelajaran berbasis proyek dan penelitian. Kegiatan pembelajaran yang sesuai bagi pendekatan *STEAM* yaitu kegiatan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Penggunaan pembelajaran berbasis proyek

⁴ Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan". *Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 01 No 01 (Februari 2012), h. 3

⁵ Yakman, G.(2008).STEAM Education: An Overview of Creating a Model of Integrative Education, Proceeding of PATT on 19th ITEEA conference, pp.335–358.

⁶ Kang, M., Park, Y., Kim, J., & Kim, Y. (2012).Learning Outcomes of the Teacher Training Program for STEAM Education, International Conference for Media in Education, Beijing, China

berfokus pada anggapan bahwa pemecahan masalah tidak akan selesai jika tidak ditinjau dari berbagai titik.⁷

Dalam penelitian ini ditekankan pada kemampuan kreatif siswa dalam pemecahan masalah, melakukan kerjasama, menyelesaikan pembelajaran mandiri, melakukan pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian dengan mengaitkan konsep pembelajaran di sekolah dengan kehidupan sehari-hari.

3. Media loose parts

Loose parts adalah barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Hal ini akan membantu anak mencapai aspek perkembangan melalui kegiatan bermain karena barang dapat digunakan secara terbuka, bisa dilepas atau dibongkar pasang sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak.⁸

Loose Part merupakan bahan-bahan terbuka yang mudah ditemukan di alam terbuka dan kehidupan sehari-hari yang dapat dipisah, namun bisa di satukan kembali, bisa dibawa, digabungkan, diajarkan maupun dipindahkan.⁹

⁷ Mentari dkk. Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic (STEAM) dalam Pembelajaran Asam Basa. Arikel Universitas Negri Jakarta 2018

⁸Siantajani, Y. 2020. Loose Parts. Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. Semarang; PT sarang Seratus Aksara

⁹ Dr. Yulianti Siantayani M.Pd. Director of Sinau Teacher Developent Center, Early Childhood Education Specialist, One Day Trining Playing With Loose Part

Dalam penelitian ini ditekankan pada media yang berbentuk kotak dengan memuat berbagai kegiatan sehingga anak dapat memilih kegiatan sesuai dengan keinginan dan kreativitas anak. Bahan tersebut adalah bahan yang dapat digunakan secara mandiri ataupun dikombinasikan dengan bahan lainnya. Bahan ini berasal dari bahan alami berupa kayu.

4. Pandemi covid-19

Penyakit Coronavirus 2019 atau yang terkenal dengan COVID-19, merupakan penyakit yang berasal dari Wuhan, Cina. Awalnya penyakit ini dianggap sebagai pneumonia yang belum diketahui penyebabnya. Namun dengan berkembangnya teknologi, penyebab penyakit ini diumumkan oleh Pengendalian dan Pencegahan Penyakit Tiongkok (CDC Cina) pada 08 Januari 2020, sebagai virus corona baru yang belum pernah ada sebelumnya

Seiring bertambahnya waktu, penyebaran virus ini semakin meluas, bahkan pada tanggal 31 Januari 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengumumkan bahwa COVID-19 merupakan suatu keadaan darurat bagi kesehatan masyarakat dan menjadi suatu perhatian internasional yang memiliki risiko tinggi. Kemudian

WHO pada tanggal 11 Maret 2020 mengumumkan bahwa COVID-19 sudah menjadi pandemik.¹⁰

5. Aspek perkembangan kognitif anak

Pada penelitian ini, akan membahas metode pembelajaran steam dengan media loose parts untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19. Dalam penelitian ini ditekankan pada kemampuan berfikir logis dan simbolik anak. Dalam hal tersebut kemampuan berfikir logis anak lebih ditekankan pada kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran; Mengenal pola ABCD-ABCD. Sedangkan kemampuan berfikir simbolis anak ditekankan pada aspek Menyebutkan lambang bilangan 1-10, Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dan Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan

¹⁰ Li, Q., Guan, X., Wu, P., Wang, X., Zhou, L., Tong, Y., Ren, R., Leung, K.S., Lau, E.H., Wong, J.Y. and Xing, X., 2020. Early transmission dynamics in Wuhan, China, of novel coronavirus–infected pneumonia. *New England Journal of Medicine*

mengetahui sesuatu. Menurut Jean Piaget, tahap-tahap tersebut antara lain :

- 1) Tahap sensori-motor : 0 – 2 tahun
- 2) Tahap pra-operasional : 2 – 7 tahun
- 3) Tahap operasional konkrit : 7 – 11 tahun
- 4) Tahap operasional formal : 11 tahun ke atas

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah dalam proses penyusunan penelitian ini adalah :

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini berisi kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi sumber landasan

dalam mendukung penelitian ini, diantaranya yaitu teori efektivitas dan metode pembelajaran steam, media loose parts, aspek perkembangan kognitif anak dan pandemi covid-19 serta kerangka konseptual.

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini berisi jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel dan indikator penelitian, sumber dan jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

ANALISIS DATA DAN

Bab ini berisi deskripsi umum obyek penelitian, data hasil

penelitian, analisis dan pembahasan.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.