

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi perkembangan selanjutnya. Anak usia dini merupakan seorang manusia yang didalam dirinya mengalami peningkatan tahapan perkembangan yang demikian cepat, yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Fadillah, 2012:1216). Pada usia ini disebut juga dengan istilah masa keemasan (*Golden Age*).

Pada masa keemasan (*Golden Age*) ini, pentingnya pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan potensi yang telah dimiliki. Dalam hal ini, untuk mengembangkan atau menstimulasi perkembangan anak maka diperlukan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan perkembangan anak (aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni) secara maksimal.

Montesori dalam Susanto (2011:113) menyatakan bahwa anak usia dini sebagai periode sensitif. Pada masa ini, anak sedang berada pada masa sensitif maksudnya adalah anak cepat menguasai tugas tertentu. Masa ini sangat tepat dalam memberikan rangsangan/stimulus yang sesuai pada anak untuk meningkatkan potensi dalam diri anak. Pada tahap perkembangan ini, diperlukan pendidikan yang ditujukan untuk anak usia dini dengan tujuan agar anak dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Maksudnya ialah Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak untuk meliputi perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Suyadi dan Ulfah 2013:17). Salah satu aspek perkembangan anak yang ingin dikembangkan adalah perkembangan kognitif.

Menurut Sujiono (2014) perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat menyusun strategi secara kreatif berpikir kritis. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu segala proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Ruang lingkup pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif tidak hanya mengenal bilangan, mengurutkan huruf. Namun mengajarkan anak untuk mengenal pola besar dan kecil, mengenal sebab dan akibat peristiwa alam dilingkungannya, mengajarkan anak untuk aktif dan kreatif dalam menyelidiki

suatu peristiwa dan kejadian yang ditemui merupakan suatu pengetahuan yang perlu diberikan dalam meningkatkan kognitif anak. Kompetensi tersebut harus dapat dimiliki anak yang nantinya berguna sebagai pengetahuan dasar anak dalam mengenal benda (ciri-ciri, warna, pola, bentuk, tekstur) dan peristiwa alam dilingkungan sekitar anak.

Menurut Piaget, kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari, anak sudah memahami sebab-akibat, dan anak sudah mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. Montolalu menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab-akibat. Aspek perkembangan ini salah satunya yaitu anak dapat menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium.

Pengembangan kognitif dilakukan dengan menggunakan rancangan pembelajaran yang bermakna bagi anak, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) ini akan mendorong anak untuk mengeksplorasi potensi yang dimiliki sehingga memunculkan potensi atau karya berbeda dari setiap potensi yang dimilikinya. Berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak, salah satunya adalah bermain dengan menggunakan media yang ada

disekitar, yaitu dengan menggunakan media *Loose Part*. Istilah permainan ini adalah permainan yang mudah ditemukan disekitar anak yang mengacu pada bahan yang bebas, terbuka dan manipulative yang dapat digunakan oleh anak dengan berbagai cara. Penggunaan media *loose part* membuat anak lebih dapat bebas dan terbuka dalam bernain dan melakukan eksplorasi karena anak dapat bermain sesuai dengan pilihan, ide dan imajinasinya karena tidak tertuntut pada perintah/arahan guru dan orang tua. Pembelajaran *STEAM* dapat disesuaikan dengan tingkat tumbuh kembang anak.

Pembelajaran *STEAM* mendukung anak berpikir kritis dan kreatif. Dimana anak diharapkan dapat menjadi generasi emas yang produktif seperti dalam sains dan teknologi. Terutama pada jaman sekarang ini yang memerlukan skill dalam menghadapi era revolusi industri.

Berdasarkan observasi di TK Belajar Mandiri Bawomataluo Nias Selatan, ditemukan bahwa sesuai dengan indikator standar capaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B, terdapat 56% dari jumlah 23 anak, perkembangan kognitifnya masih belum berkembang dengan optimal. Kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, ketelitian, kefokusn dalam pemecahan suatu masalah masih sangat minim. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulus yang tepat dalam mengembangkan kognitif anak karena hanya terpaku pada pembelajaran yang monoton (*Calistung*).

Kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas, pemecahan masalah, berpikir logis/kritis, berpikir simbolik masih minim. Peneliti menemukan bahwasannya anak masih kurang dalam memberi dan menuangkan imajinasinya

dalam menciptakan suatu karya dengan menggunakan berbagai media, anak masih kurang atau belum bisa dalam memberikan dan menciptakan suatu karya sendiri menurut imajinasi yang dimilikinya, sebaliknya anak lebih pada meniru, baik itu dari guru maupun dari teman. Saat pembelajaran berlangsung, masih terdapat anak yang belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, anak lebih banyak diam dan mengikuti arahan guru, mengganggu teman sekelas dan menunjukkan rasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Peneliti juga menemukan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, proses pembelajaran tidak berlangsung dengan nyaman dan kondusif dikarenakan lingkungan/tempat yang kurang memadai, gedung ruangan kelas yang kecil yang hanya terdiri oleh satu ruangan sehingga kelas/kelompok A usia 3-4 tahun digabung dengan kelompok B usia 5-6 tahun. Serta tempat dimana orang tua menunggu anaknya yang terletak dekat dengan ruangan kelas sehingga mengganggu fokus anak.

Persepsi orang tua dalam memberikan pembelajaran pada anak lebih mengukur pada pencapaian anak dalam hal menulis, berhitung, dan membaca atau Calistung. Dalam dunia anak, pembelajaran dilakukan dengan bermain atau dengan istilah lain bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Dengan persepsi tersebut, membuat anak kehilangan kesempatan dalam mengembangkan diri, membuat anak kurang dalam mengeksplor diri dan menemukan hal baru hanya karena mendapat pembelajaran yang monoton (Calistung). Anak memerlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bukan pembelajaran yang monoton (Calistung) yang membuat anak cepat bosan dan pasif.

Terkait permasalahan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan Popy Lisni Lase, S.Pd selaku kepala sekolah sekaligus wali kelas dari kelas yang akan diteliti, beliau menyampaikan bahwa perkembangan kognitif anak masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru, dimana guru masih lebih menekankan pada perkembangan anak dalam hal menulis, membaca, dan berhitung (Calistung).

Proses pembelajaran yang digunakan juga terpaku pada modul dari mitra sekolah sehingga metode dan model pembelajaran yang diberikan bergantung pada modul tersebut. Walau terkadang guru juga menyelingi pembelajaran yang sedikit berbeda dari modul, namun metode yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga perkembangan kognitif anak belum terstimulasi dan berkembang secara optimal.

Untuk membantu anak dalam mengembangkan kognitifnya, peneliti menggunakan media *Loose Part* berbasis *STEAM* untuk mengembangkan kognitif anak, dimana anak memiliki potensi diri yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran *STEAM* mendorong anak dalam memunculkan rasa keingintahuan, keterbukaan, dan pengalaman anak (Perignat dan Katz-Buonincontro dalam Wahyuningsih) dan keaktifan bertanya sehingga anak dapat mengonstruksikan pengetahuan disekitarnya dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan, dan menyelidiki sesuatu yang ada disekitar anak (Munawar, 2019). Seperti penelitian yang dilaksanakan oleh Tabi'in tahun 2019 menunjukkan bahwa penerapan metode *STEAM* sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, tidak hanya mampu berpikir

kritis dalam memecahkan masalah tetapi juga anak mengalami perkembangan sosial yang sangat baik (Tabi'in 2019).

Penelitian lain oleh Nipriansyah tahun 2021 menunjukkan hasil bahwa pembelajaran STEAM dengan media *Loose Part* bisa meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Dibuktikan dari observasi yang dilakukan sebanyak 4 kali, semua anak mengalami perkembangan yang baik ketika belajar dengan media *loose part* pada pembelajaran STEAM diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran pada anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Media Loose Part Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Belajar Mandiri Bawomataluo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, ketelitian, kefokusannya dalam pemecahan masalah masih minim
- b. Guru belum mampu memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
- c. Metode pembelajaran kurang bervariasi
- d. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran monoton.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan masalah yang lebih luas, maka permasalahan yang diteliti adalah Pengaruh Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Media Loose Part Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Belajar Mandiri Bawomataluo Nias Selatan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose part* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Belajar Mandiri Bawomataluo Nias Selatan.
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis STEAM dengan Media *Loose Part* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Belajar Mandiri Bawomataluo Nias Selatan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai yakni :

1. Mengetahui pengaruh dari pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Part* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Belajar Mandiri Bawomataluo
2. Mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Part* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Belajar Mandiri Bawomataluo.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dampak positif serta dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan pembelajaran guna menunjang perkembangan kognitif anak dan memberikan pengalaman pada anak serta bisa menjadi sumbangsi pemikiran ilmiah tentang pengaruh pembelajaran STEAM dengan media *Loose Part* terhadap perkembangan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berkaitan dengan penerapan pembelajaran STEAM dengan media *Loose Part* dalam perkembangan kognitif anak. Serta menjadi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran serta mampu mengembangkan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Part* secara lebih bervariasi untuk mengembangkan lebih lagi kognitif anak.

c. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan bakat anak secara optimal dalam proses pembelajaran terutama dalam pengembangan kognitifnya serta memberikan pengalaman belajar anak secara langsung.

d. Bagi Sekolah

Membantu memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam menerapkan pembelajaran berbasis STEAM terhadap perkembangan anak.

e. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai referensi atau sumber acuan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya berkaitan dengan Pengaruh Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Media *Loose Part* terhadap perkembangan kognitif anak.

