

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini membutuhkan sentuhan pendidikan yang menggunakan esensi bermain dengan tujuan agar mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dengan optimal. Para pendidik dituntut untuk bisa menyajikan suatu kegiatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan peka terhadap situasi lingkungan sekolah. Karena dengan kegiatan dan media pembelajaran yang kreatif maka akan menarik minat anak dan menghasilkan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Kreativitas pendidik sangat dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran dari bahan-bahan yang ada, baik dari bahan bekas ataupun bahan yang ada di lingkungan sekolah seperti bahan alam. Bahan-bahan tersebut dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dalam peningkatan aspek perkembangan anak salah satunya yaitu aspek perkembangan motorik anak usia dini, karena melalui bermain dapat menstimulus anak untuk belajar dalam mengontrol gerak motoriknya (Sari, 2017).

Motorik adalah sebuah gerakan yang dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik anak usia dini adalah proses seorang anak untuk belajar terampil dalam menggerakkan anggota tubuh. Salah satu aspek yang dikembangkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu keterampilan motorik anak. Sebagaimana yang tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) No. 137 Tahun 2014 bahwa motorik adalah salah satu aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini, hal ini terdapat pada PERMENDIKBUD No. 137 pasal 10 ayat 1 meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan. Sedangkan motorik halus adalah kemampuan individu beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus yang mencakup kemampuan dan

kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.

Setiap anak mempunyai tahapan perkembangan motorik yang berbeda, salah satunya yaitu pada aspek perkembangan motorik halus. Perkembangan ini berdasarkan pada kemampuan intelektual anak secara individu. Perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek yang penting dalam kehidupan anak. Motorik halus dikatakan penting bagi anak, karena pada dasarnya setiap anak melakukan gerak berhubungan dengan kerja otot-otot kecil maupun koordinasi tangan dan mata yang terlibat dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya seperti memotong, menggenggam, menguleni, menulis, membuka tutup botol dan banyak lagi kegiatan sehari-hari lainnya yang membutuhkan keterampilan motorik halus (Muniroh, 2015).

Anak-anak mengalami pertumbuhan sangat pesat, hal tersebut dapat dilihat pada pertumbuhan motorik, koordinasi otot-otot dari kecepatan jasmaniahnya yang menunjukkan kemajuan yang signifikan. Pertumbuhan keterampilan motorik halus pada anak tidak akan berkembang begitu saja melainkan keterampilan tersebut harus dilatih secara berulang-ulang. Aktivitas memegang benda kecil, meronce, menggantung, menulis, meremas, mencetak, mengikat tali, mengancingkan baju dan lain sebagainya termasuk ke dalam aktivitas motorik halus pada anak usia dini karena kegiatan tersebut banyak menggunakan otot-otot halus seperti koordinasi mata dan tangan. Mengingat pentingnya aspek tersebut bagi anak, maka sangat perlu diberikan berbagai bentuk kegiatan sebagai cara untuk menstimulus motorik halus anak agar berkembang secara optimal. Dibutuhkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat merespon rangsangan atau stimulus-stimulus yang diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Juniyanasari, dkk. 2015; Susanti, dkk. 2016).

Pengembangan motorik halus merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar di lembaga pendidikan anak usia dini, hal ini sesuai dengan indikator pencapaian PERMENDIKBUD No. 137

Tahun 2014, dimana anak usia dini mempunyai tahapan pencapaian perkembangan sesuai tingkatan usia. Pada usia 4-5 tahun anak seharusnya sudah mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, dan lingkaran, menjiplak bentuk, mengoordinasikan mata dan tangan, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Sedangkan usia 5-6 tahun koordinasi motorik halus anak harusnya semakin meningkat. Tangan, lengan, dan tubuh bergerak bersama dengan koordinasi yang lebih baik dari mata. (Wahyuni, dkk. 2018).

Masa usia dini disebut sebagai waktu yang ideal untuk mengembangkan motorik halus anak. Hal tersebut dikarenakan yang pertama tubuh anak masih lentur ketimbang tubuh orang dewasa sehingga cukup mudah jika ingin mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Kedua, anak memiliki keberanian yang lebih besar dibandingkan orang dewasa karena dengan keberanian yang besar maka anak akan berani melakukan hal-hal baru yang mampu menstimulus keterampilan motorik halus anak. Ketiga, anak menyukai kegiatan pengulangan untuk ototnya terlebih lagi kegiatan tersebut menyenangkan bagi anak. Keempat, anak memiliki waktu yang lebih banyak untuk mempelajari kegiatan baru dibandingkan dengan orang dewasa yang kegiatannya sudah padat dengan masalah sehari-hari (Muniroh, 2015).

Anak perlu mendapatkan stimulus yang sesuai dengan usia perkembangan motorik anak, inilah gangguan motorik halus pada anak 5-6 tahun menurut Dr. Meta pada artikel Sukmasari (2015), bahwa anak yang memiliki keluhan saat mengalami kelelahan berlebih saat menulis, hasil tulisan yang kurang baik, pola pegang pensil yang salah, sulit melakukan kegiatan menggunting, melipat, meronce, memotong, membuka tutup botol, lempar tangkap benda, dan sering jatuh saat memegang merupakan beberapa gangguan pada keterampilan motorik halus anak. Penyebab gangguan ini bisa karena kurangnya stimulus yang diberikan pada anak untuk merangsang otot-otot halus pada jari-jemari dan lengan anak.

Stimulus tersebut bisa diberikan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode atau pendekatan dan media pembelajaran yang tentunya harus menarik bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi penulis selama melakukan kegiatan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di TK Al-Kahfi cabang Adipura, kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) dan media pembelajaran berbasis *Loose Parts*. Pembelajaran ini diyakini mampu membantu meningkatkan motorik halus anak sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), usia 5-6 tahun anak seharusnya sudah memiliki kemampuan untuk menggambar sesuai gagasan, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci, mampu melakukan kelenturan dan kekuatan jari-jemari dalam menggenggam benda, dan mengoordinasikan mata dan tangan (PERMENDIKBUD No.137 Tahun 2014; Pedoman Penyusunan RPP PAUD Tahun 2018).

Pembelajaran abad ke-21 dituntut untuk dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak, hal ini sejalan dengan tujuan pendekatan STEAM bahwa pendekatan STEAM merupakan pembelajaran yang terintegrasi untuk dapat mendorong anak dalam meningkatkan keterampilan dan seluruh aspek perkembangan yang anak miliki (Hadinugrahaningsih, 2017). Terintegrasi yang dimaksud yaitu membantu mempermudah anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena dalam praktiknya setiap kegiatan memiliki keterkaitan, sehingga dalam sehari pembelajaran anak sudah mempelajari macam-macam materi dengan tujuan untuk menstimulus aspek perkembangan anak.

Berdasarkan observasi selama kegiatan PPLSP berlangsung, penulis melihat bahwa pembelajaran dengan pendekatan STEAM lebih berfokus pada perkembangan kognitif anak. Sedangkan, untuk kegiatan

yang menstimulus perkembangan motorik halus anak perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis akan melakukan kajian terkait studi kasus pembelajaran dengan pendekatan STEAM sebagai stimulasi keterampilan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Kahfi cabang Adipura.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis buat, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana proses penerapan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi cabang Adipura?
- (2) Bagaimana guru memilih dan menyiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi cabang Adipura?
- (3) Bagaimana perkembangan keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi cabang Adipura?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

- (1) Untuk mengetahui proses penerapan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi cabang Adipura.
- (2) Untuk mengetahui guru memilih dan menyiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi cabang Adipura.
- (3) Untuk mengetahui kemampuan keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi cabang Adipura.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

(1) Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini dapat memberikan gambaran terkait penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan informasi mengenai teknik pelaksanaan, peran dan manfaat dari pendekatan STEAM.

(2) Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman kepada penulis mengenai cara melakukan penelitian, khususnya penelitian studi kasus eksploratif. Sehingga dapat lebih terampil dalam melakukan penelitian selanjutnya. Serta mendapat pengetahuan bagi penulis bagaimana meningkatkan motorik halus anak usia dini dengan pendekatan pembelajaran STEAM.

b. Bagi Anak Usai Dini

Hasil penelitian ini memberi manfaat bagi anak berupa pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak, serta diharapkan anak menjadi lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran, dan anak dilatih untuk meningkatkan motorik halus secara optimal.

c. Bagi Lembaga TK

Penelitian ini dapat menjadi pencapaian kualitas layanan pendidikan sekolah dalam segi sarana maupun prasarana yang dapat membantu mengembangkan aspek motorik halus anak usia dini.

d. Bagi Guru

Dengan melakukan penerapan pembelajaran dengan pendekatan STEAM ini diharapkan mampu membantu memotivasi guru untuk terus berkreasi dalam membuat inovasi kegiatan belajar mengajar, baik dalam prosesnya maupun media yang digunakan dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan

motorik halus anak usia dini, hal ini sebagai salah satu wujud dari kompetensi profesionalisme guru PAUD.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini menjelaskan gambaran susunan atau sistematika yang akan penulis susun dalam penelitian. Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing memuat komponen-komponen penelitian.

Penulisan skripsi ini diawali dengan BAB I yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian. Pada bagian latar belakang penelitian dipaparkan hal-hal mendasar yang menjadi latar belakang penelitian mulai dari permasalahan yang berkaitan dengan motorik halus anak, pembelajaran dengan pendekatan STEAM sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motorik halus anak. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis dapat merumuskan rumusan masalah. Bahasan berikutnya yaitu tujuan dan manfaat dari penelitian yang akan dilaksanakan. Penulisan BAB I diakhiri dengan penulisan struktur organisasi skripsi yang memuat komponen-komponen penulisan skripsi secara keseluruhan.

Bab II dalam skripsi ini meliputi bahasan tentang tinjauan pustaka dan penelitian yang relevan. Tinjauan pustaka memaparkan berbagai teori yang berhubungan dengan penelitian. Selanjutnya tinjauan pustaka merupakan bahasan tentang penelitian terdahulu yang mendukung dalam penelitian.

Bab III dalam skripsi ini membahas tentang metodologi penelitian. Dalam bab ini penulis memaparkan metodologi penelitian yang terdiri dari desain penelitian yang akan dipakai, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penilaian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, teknik analisis data.

Bab IV dalam skripsi ini memaparkan mengenai temuan dan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Pada bab ini

juga membahas pengolahan data yang dilakukan secara kualitatif dengan analisis rinci dari kegiatan yang sudah dilakukan, kuantitatif dengan analisis data menggunakan hasil presentase, dan triangulasi.

Penulisan skripsi diakhiri dengan penulisan kesimpulan dan rekomendasi pada bab V. Dalam bab ini akan dituliskan kesimpulan yang merupakan penjabaran secara singkat mengenai penelitian. Selanjutnya dalam rekomendasi akan dijabarkan mengenai hal apa saja yang belum terlaksana dalam penelitian sehingga penelitian berikutnya dapat terlaksana dengan baik.