

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah Pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak dimasa berikutnya akan sangat ditentukan oleh bermacam stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini (Essa, 2011, dalam Kartini & Waridah, 2018 hlm.192). UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang di tujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan pembelajar alami, anak dapat belajar apa saja serta sangat senang dalam belajar. Anak belajar sesuai dengan tahap kematangan dan perkembangannya, sehingga anak tidak bisa dipaksakan. Anak memulai sesuatu dari yang konkret sampai abstrak, dengan menstimulusnya secara tepat dapat memberikan pembelajaran yang bermakna. Merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan potensi anak (Marwiyati.S, 2017, hlm.2). Pada dasarnya pembelajaran Anak Usia Dini merupakan belajar sambil bermain. Bermain adalah dunia anak dalam menjelajahi, mengamati, menemukan serta mengekspresikan kesenangan mereka. Sebagai pendidik, harus memiliki kemampuan kreativitas dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar anak usia dini (Musayyadah dkk., 2019, hlm. 101).

Proses pembelajaran yang digunakan di dalam kurikulum 2013 PAUD salah satunya adalah Pendekatan Saintifik. Pendekatan saintifik yaitu metode ilmiah yang logis dan sistematis. Diawali dengan anak yang bertanya, karena ada objek yang dilihat dan didengar, anak akan merespon sehingga meenimbulkan masalah, ketika guru mengkomunikasikan atau menjawab pertanyaan anak, maka akan dikaitkan dengan materi yang diajarkan. Kemudian, ajaklah anak untuk bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah, seperti berdiskusi dengan anak satu sama lain. Dalam hal ini, pendidik harus bersifat merata tidak berpihak pada satu kelompok saja. Sehingga keterampilan yang diperoleh anak akan muncul, seperti

menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan berekspresi (Mastiah & Ason, 2016, hlm.157).

Pendekatan saintifik dalam konteks pembelajaran abad 21 yang sedang berkembang saat ini dapat dipadukan dengan pembelajaran berbasis STEAM, melalui pembelajaran STEAM (*science, technology, engineering, art, and mathematic*) anak di dorong untuk belajar sambil bermain yang bermakna. Pendidik membebaskan anak untuk memilih ragam main yang mereka inginkan dengan didalamnya mempunyai aturan tersendiri, sehingga anak menikmati bermain sambil belajar dengan sangat antusias (Musayyadah dkk., 2019, hlm.100).

STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong anak lebih kreatif dalam dalam pemecahan masalah,berfikir logis dan berfikir simbolik. STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) dalam proses pembelajaran dikemas dengan mengkombinasikan sains, teknologi, teknik, matematik, dan seni. Dengan pendekatan STEAM anak di rangsang berfikir kritis dalam proses pembelajaran (Musayyadah dkk., 2019, hlm.100).

Terlepas dari proses penerapan pembelajaran STEAM yang difokuskan pada pembiasaan generasi dalam pemecahan masalah untuk menyambut tantangan dimasa depan, peran guru dalam proses pembelajaran adalah kunci tercapainya tujuan pembelajaran oleh anak. Dalam UU Guru dan Dosen Republik Indonesia No.14 Tahun 2005 menegaskan guru adalah Pendidik professional memiliki tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Lebih lanjut, Seorang guru harus mempunyai kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta kemampuan mencapai tujuan pendidikan nasional. Saat ini, pemerintah sedang merumuskan rencana pengembangan kompetensi guru melalui program sertifikasi. Sertifikasi guru merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Kartomo & Slameto, 2016 hlm.219). Dengan kata lain sertifikasi guru adalah untuk mendapatkan guru yang baik dan profesional, yang memiliki kompetensi untuk melaksanakan fungsi dan tujuan sekolah khususnya, serta tujuan pendidikan

pada umumnya, sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan tuntutan zaman (Mulyasa, 2009, hlm.17).

Pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum mempersiapkan secara matang perubahan pembelajaran bermuatan STEAM. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Anjasari (2019) menjelaskan bahwa masih terdapat guru yang belum siap dalam penerapan pembelajaran STEM, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor penghambat, diantaranya adalah rendahnya pemahaman guru terhadap konsep dan implementasi pembelajaran STEM, rendahnya pengetahuan kognitif dan kemampuan berfikir kritis dalam pembelajaran, serta kurangnya diskusi dan kerjasama antar guru terutama pada guru yang lebih berpengalaman dalam pembelajaran STEM.

Lebih lanjut, permasalahan ditemukan peneliti dari hasil observasi pada beberapa sekolah di TK Kabupaten Purwakarta belum banyak kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan berorientasi pada STEM ataupun STEAM. Kesempatan anak untuk mengeksplorasi imajinasi dan kreativitas serta menyelesaikan masalah masih sangat terbatas. Dapat dilihat bahwa selama proses pembelajaran, anak-anak lebih banyak mengikuti bimbingan guru dan meniru kegiatan yang telah disiapkan guru.

Hasil ini menggambarkan bahwa guru anak usia dini membutuhkan lebih banyak dukungan untuk mengembangkan pengetahuan konten mereka di bidang STEAM dan membutuhkan pelatihan pra-layanan dan layanan untuk belajar bagaimana menerapkan pembelajaran STEAM dikelas dengan pendekatan yang terintegrasi dan sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, diketahui bahwa kemampuan dan kesiapan guru dalam memahami dan menerapkan pembelajaran STEAM masih perlu ditingkatkan. Upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan identifikasi respon guru tentang pembelajaran STEAM untuk AUD. Kegiatan ini diharapkan dapat berdampak pada peningkatan mutu pembelajaran di PAUD yang sesuai dengan tuntutan yang dihadapi pada era saat ini. Untuk mengidentifikasi efektivitas kegiatan mengenai respon guru yang diselenggarakan, maka peneliti akan menjaring data terhadap kegiatan pembelajaran penerapan STEAM. Jajak pendapat

ini dapat menggambarkan seberapa besar antusiasme serta persepsi guru terhadap pembelajaran STEAM dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka didapatkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Respon guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM pada PAUD” yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana pengetahuan guru terhadap penerapan pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic (STEAM)* untuk pendidikan anak usia dini ?
- 1.2.2 Bagaimana pendapat guru tentang implementasi penerapan pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic (STEAM)* untuk pendidikan anak usia dini ?
- 1.2.3 Bagaimana inisiatif guru dalam menerapkan dan mengembangkan pemahaman tentang *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic (STEAM)* untuk pendidikan anak usia dini ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui respon guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM pada PAUD. Secara khususnya tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengidentifikasi Pengetahuan Guru terhadap penerapan pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic (STEAM)* untuk pendidikan anak usia dini
- 1.3.2 Untuk mendapatkan gambaran mengenai pendapat Guru tentang implementasi penerapan pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic (STEAM)* untuk pendidikan anak usia dini
- 1.3.3 Untuk mengidentifikasi inisiatif guru dalam menerapkan dan mengembangkan pemahaman tentang *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic (STEAM)* untuk pendidikan anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca dan memberikan penjelasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya di ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini. Khususnya mengenai “Respon guru terhadap penerapan STEAM untuk AUD”

1.4.2 Manfaat secara Praktis

1.4.2.1 Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pemahaman dan pengalaman mengenai pendapat guru dalam jabatan tentang pembelajaran STEAM untuk AUD.

1.4.2.2 Bagi Guru

Manfaat bagi guru hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan model pembelajaran STEAM.

1.4.2.3 Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk menentukan kebijakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang STEAM di PAUD.

1.4.2.4 Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya atau sebagai bahan pengembangan teori mengenai penerapan pembelajaran bermuatan STEAM.

1.4.2.5 Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan di perguruan tinggi agar menambah materi pembelajaran STEAM diberbagai bidang ilmu, terutama pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini berjudul “Respon guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM untuk PAUD”. Maksud dari skripsi tersebut adalah untuk menjangkau informasi mengenai respon guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM di PAUD. Agar dapat mempermudah penyajian skripsi ini, penulis bagi menjadi lima bagian, yaitu:

BAB I, yaitu yang berisi tentang pendahuluan membahas latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian

BAB II, membahas tentang kajian teori yang berhubungan dengan respon guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM untuk PAUD

BAB III, pembahasan tentang metode penelitian yang berisi desain penelitian, partisipan penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian serta teknik analisis data

BAB IV, berisi tentang temuan dan pembahasan mengenai respon guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM untuk PAUD.

BAB V, membahas tentang simpulan, rekomendasi serta implikasi

Daftar pustaka, lampiran serta daftar riwayat hidup