

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan abad 21, berbagai kemajuan yang semakin pesat baik dalam IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) ini sangat mempengaruhi aspek kehidupan manusia salah satunya ialah aspek pendidikan. Pendidikan memiliki kontribusi atau peran nyata untuk menyiapkan generasi masa depan dalam menghadapi tantangan zaman. Menurut Zubaidah (2019) di abad 21 ini pendidikan perlu membekali siswa dengan berbagai keterampilan-keterampilan abad 21. Sementara itu, P21 *Partnership for 21st Century* (dalam Trilling & Fadel, 2009) telah mengembangkan kerangka kerja pendidikan abad 21 diantaranya terdapat keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan peserta didik untuk mencapai pembelajaran abad 21.

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran abad 21, pemerintah Indonesia telah mencanangkan pembelajaran yang mengacu pada HOTS atau *Higher order thinking skills* bagi semua jenjang pendidikan agar peserta didik mencapai berbagai kompetensi yang terdapat dalam kecakapan abad 21 (Ariyana et al., 2018). Salah satu model atau pendekatan pembelajaran yang teraktual dan mengacu pada pembelajaran abad 21 sekaligus melatih kecakapan 21 adalah pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*). Sebagaimana menurut Zubaidah (2019) menyatakan bahwa STEAM adalah suatu metode pembelajaran untuk memperoleh berbagai pengetahuan baik dalam bidang *science* (sains), *technology* (teknologi), *engineering* (perekayasaan), *art* (seni) dan *mathematics* (matematika) secara luas serta mampu menunjang kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan di abad 21.

Di Indonesia, usia 4-6 tahun merupakan anak usia dini yang sering disebut dengan *golden age* (masa keemasan) yaitu usia dimana anak mampu menerima segala pengaruh dari lingkungan. Kesuksesan anak di usia ini merupakan fondasi keberhasilan anak di masa depan sehingga perlu diberikan berbagai rangsangan perkembangan dan pertumbuhan anak sejak dini agar berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya (Syafaruddin, 2016). Sejalan

dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa:

“pendidikan anak usia dini adalah suatu 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”

Terkait urgensi penerapan keterampilan HOTS (keterampilan berpikir tingkat tinggi) anak usia dini ialah mempersiapkan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif dan mampu membuat keputusan yang perlu dimiliki anak usia dini (Purnamasari et al., 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Sulaiman & Syakarofath (2018) bahwa anak harus diajarkan sejak dini akan keterampilan berpikir kritis melalui berbagai disiplin ilmu agar anak dapat berhasil di masa depan. Sedangkan menurut Purnamasari et al. (2020) urgensi pembelajaran STEAM di PAUD adalah untuk memberikan pengetahuan ataupun keterampilan kepada anak usia dini agar dapat melakukan analisis dari berbagai masalah yang ditemui dalam kehidupannya dengan menggunakan metode *science, technology, engineering, art, mathematics* (STEAM) sebagai strategi dalam menghadapi masa depan seperti di abad 21 ini. Dalam penelitian pun menunjukkan ada hubungan positif antara pengalaman STEAM sejak dini dan keberhasilan masa depan di sekolah (*Early Childhood National Centers*, 2019). Berdasarkan hal tersebut, maka menjadi tantangan bagi guru dalam pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan HOTS (keterampilan berpikir tingkat tinggi) pada anak usia dini dengan menggunakan STEAM.

Guru sangat berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Salah satu peran guru dalam pembelajaran abad 21 adalah mempersiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan-keterampilan yang dapat menunjang di abad 21 (Tarihoran, 2019). Namun terdapat permasalahan terkait HOTS (keterampilan berpikir tingkat tinggi) dan STEAM pada pendidikan anak usia dini. Menurut Ridwan (dalam Purnamasari et al., 2020) banyaknya guru yang belum paham akan HOTS sehingga guru masih menggunakan keterampilan berpikir tingkat rendah (*Low Order Thinking*) serta masih banyak guru yang memberikan stimulasi tidak tepat dalam perkembangan anak. Selain itu, terdapat penelitian oleh Margot & Kettler (2019)

yang menghasilkan data bahwa STEAM belum bisa diterapkan karena terdapat hambatan dalam segi pengetahuan guru, kurikulum dan struktural sekolah yang masih kurang. Sejalan dengan penelitian Munawar et al. (2019) yang mendeskripsikan bahwa penerapan pembelajaran STEAM di PAUD tidak menjadi kesatuan yang utuh antar komponennya (tidak terintegrasi) dan terkendala dengan alat media pembelajaran yang kurang komprehensif sehingga perlu bantuan dari ahli untuk pelaksanaan STEAM di PAUD. Melihat permasalahan tersebut maka diperlukan informasi terkait persepsi guru untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS untuk keberhasilan pembelajaran abad 21 karena menurut Couto (2016) persepsi merupakan pengetahuan yang penting bagi proses pembelajaran.

Adapun terkait penelitian terdahulu, memang sudah banyak penelitian tentang Pembelajaran STEAM dan HOTS ataupun keduanya yaitu STEAM berbasis HOTS. Akan tetapi peneliti belum menemukan penelitian yang khusus mengenai persepsi guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD Indonesia. Maka dari itu, berikut untuk penelitian terdahulu yang dapat peneliti uraikan antara lain yaitu penelitian mengenai persepsi guru dan praktik STEAM di Korea (Park et al., 2016) dengan hasil penelitian menunjukkan mayoritas guru Korea memiliki pandangan positif terhadap peran pendidikan STEAM. kemudian persepsi guru terhadap integrasi HOTS di Malaysia (Nadia, 2015) dengan hasil menunjukkan secara keseluruhan guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan HOTS dalam pengajaran Bahasa. Selanjutnya, persepsi guru sains pra- jabatan tentang HOTS di Indonesia (Akhyar & Suryani, 2018) yang menunjukkan bahwa guru menyadari pentingnya HOTS dan pembelajaran yang menekankan pada aspek HOTS untuk menghadapi tantangan abad ke-21.

Dengan demikian, perbedaan dari penelitian ini yaitu dilakukan pada salah satu PAUD/TK di Kabupaten Bandung Barat yang sudah menerapkan pembelajaran STEAM berbasis HOTS sehingga dirasa guru yang mengajar telah mempunyai pengalaman yang cukup untuk membangun persepsi terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS. Dengan paparan data yang telah dijelaskan, maka hal ini melatarbelakangi peneliti untuk mempunyai minat yang tinggi untuk melakukan penelitian tentang persepsi guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS.

Untuk itu, peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul **Persepsi Guru Terhadap Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) di PAUD.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimana persepsi guru tentang pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Math*) Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) di PAUD?”.

Adapun untuk secara khusus, rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana pemahaman guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS?
2. Bagaimana pandangan guru terkait kebermanfaatan pembelajaran STEAM berbasis HOTS?
3. Apa saja hambatan yang dihadapi guru dalam mengembangkan pembelajaran STEAM berbasis HOTS?
4. Bagaimana Upaya guru mengatasi hambatan dalam mengembangkan pembelajaran STEAM berbasis HOTS?
5. Bagaimana Guru mengimplementasikan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di kelas?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru terhadap pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Math*) Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) di PAUD.

Adapun untuk secara khusus, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pemahaman guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS
2. Untuk mengetahui pandangan guru terkait kebermanfaatan pembelajaran STEAM berbasis HOTS
3. Untuk mengetahui apa saja hambatan yang dihadapi guru dalam mengembangkan pembelajaran STEAM berbasis HOTS

4. Untuk mengetahui upaya guru mengatasi hambatan dalam mengembangkan pembelajaran STEAM berbasis HOTS
5. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran STEAM berbasis HOTS di kelas

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Secara teoretis, manfaat dari hasil penelitian ini secara umum diharapkan dapat menjadi referensi atau memberikan pengetahuan dan wawasan akan pembelajaran STEAM berbasis HOTS pada pendidikan anak usia dini.

Adapun secara praktis manfaat penelitian ini diharapkan:

1. Untuk peneliti, dapat memperkaya pengetahuan dan mengembangkan wawasan mengenai metode/ pendekatan Pembelajaran STEAM berbasis HOTS pada pendidikan anak usia dini
2. Untuk guru penelitian ini dapat memberikan bahan referensi atau rujukan serta masukan dalam mengembangkan pengetahuan dan wawasan guru PAUD sebagai upaya mempraktikkan pembelajaran STEAM berbasis HOTS pada pendidikan anak usia dini.
3. Untuk lembaga diharapkan dapat menjadi pedoman atau pegangan untuk inovasi terbaru ataupun evaluasi dalam mengembangkan metode pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi/ Sistematis Penulisan**

Struktur organisasi pada penulisan penelitian skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu bab pendahuluan, bab kajian teori, bab metode penelitian, bab temuan dan pembahasan serta bab simpulan, implikasi dan rekomendasi. Berikut uraian dari setiap bab:

Bab I yaitu bagian pendahuluan yang membahas mengenai keterangan yang melatarbelakangi penelitian ini, terdapat pertanyaan untuk menjelaskan rumusan masalah penelitian, maksud dan arah melakukan penelitian ini yang tercantum dalam tujuan penelitian, kebermanfaatan yang diharapkan dalam penelitian ini serta struktur organisasi skripsi atau sistematis penulisan sebagai gambaran dari setiap bab dan urutan dalam penulisan penelitian ini.

Bab II yaitu bagian kajian teori yang menampilkan hasil mengkaji berbagai teori yang relevan terkait dengan penelitian yang diambil yaitu membahas tentang konsep persepsi guru, pembelajaran STEAM di PAUD dan HOTS di PAUD.

Bab III yaitu bagian metode penelitian yang membahas metode dan desain penelitian yang akan dilakukan, partisipan yang terlibat dan tempat penelitian yang akan dilakukan, cara mengumpulkan data, proses menganalisis data penelitian serta isu etik penelitian ini.

Bab IV yaitu bagian temuan dan pembahasan yang membahas hasil temuan yang didapatkan dari pengolahan dan analisis data penelitian kemudian membahas hasil dari penelitian ini untuk menjawab pertanyaan yang sudah dirumuskan dalam penelitian ini

Bab V yaitu bagian simpulan, implikasi dan rekomendasi yang membahas upaya dalam menjelaskan makna peneliti terhadap hasil dari menganalisis temuan penelitian, mengemukakan hal-hal penting yang dapat diambil manfaatnya dari hasil penelitian dan berisi untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini. Untuk implikasi dan rekomendasi menjelaskan hasil simpulan yang ditujukan kepada pihak terkait baik itu pengguna hasil penelitian yang terlibat, kepada pemecahan permasalahan di lapangan atau upaya menindaklanjuti dari hasil penelitian ini, kepada peneliti selanjutnya yang memiliki minat untuk melakukan penelitian selanjutnya maupun kepada pembuat kebijakan.