

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan salah satu usaha dalam memberikan stimulus oleh orang dewasa kepada anak, pembekalan pendidikan diberikan dari lahir sampai usia 6 (enam) tahun sebagai persiapan sebelum masuk pendidikan dasar (Herman & Rusmayadi, 2018) dalam (Amelia & Nuraeni, 2021, hlm. 152). Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menitikberatkan pada pendidikan jasmani, intelektual, emosional dan sosial bagi bayi baru lahir sampai dengan usia delapan tahun.

Pendidikan bagi anak usia dini pada hakikatnya menciptakan suasana dan lingkungan dimana anak-anak dapat memperoleh pengalaman dan mewariskan pengalaman belajar sehingga anak mengenal diri dan lingkungannya. Memaksimalkan potensi intelektual anak dalam menyampaikan pengalaman belajar melalui pengamatan, peniruan, dan eksperimen yang berulang-ulang (Mursid, 2018, hlm. 15).

Pencapaian kemampuan rangsang yang diharapkan pada anak usia dini harus *up to date*. Hal ini yang menjadi bahasan pokok dalam keterampilan yang harus dikuasai anak pada abad 21, yaitu keterampilan pada abad 21 yang mengedepankan 4 konsep: kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi atau sering disebut dengan 4C. Keterampilan ini sangat penting untuk digunakan dengan anak-anak sejak usia dini, untuk mempersiapkan mereka agar berhasil menghadapi masalah dan tantangan dalam perjalanan hidup yang lebih kompleks, dan untuk memastikan bahwa mereka memiliki kepribadian yang tangguh. Hal ini juga sangat berpengaruh pada keterampilan komunikasi anak, karena ketika anak memiliki keterampilan atau kemampuan komunikasi yang baik maka anak akan mampu menyampaikan berbagai macam ide kreatif sehingga dapat menemukan jalan keluar atau pemecahan masalah sebagai upaya anak memiliki kemampuan dan kesiapan dalam kehidupan yang sesungguhnya (Prameswari & Lestarinigrum, 2020, hlm. 25).

Dalam menghadapi perkembangan zaman yang mengharuskan anak usia dini memiliki keterampilan abad 21 atau sering disebut dengan 4C. Diperlukan perubahan dalam cara belajar pada anak untuk siap menghadapi abad 21 dengan memiliki kemampuan menurut (Tan, 2003) dalam (Purnamasari et al., 2020, hlm. 507) yaitu, pembelajaran mandiri, pencarian informasi, penggunaan tugas, penggunaan masalah tidak terstruktur, penggunaan keterampilan penalaran tingkat tinggi dan isi pembelajaran, pembelajaran rekan, penilaian rekan, kerja kelompok, pembelajaran interdisipliner, dan penilaian keterampilan proses.

Upaya peningkatan kreativitas anak, kemampuan berkomunikasi dan kolaborasi, serta pengembangan berpikir kritis memerlukan inovasi dalam pembelajaran yang dianggap penting dalam upaya meningkatkan keterampilan 4C pada anak, yaitu dengan memberikan pembelajaran STEAM. Penggunaan STEAM pada pembelajaran anak usia dini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Penggunaan STEAM dalam pembelajaran dapat menjadi cara tepat dalam pendidikan anak untuk meningkatkan 4C, karena dalam pembelajaran STEAM memungkinkan kita untuk menggabungkan 4 disiplin ilmu: ilmu sains, bahasa, seni, dan matematika. Pembelajaran STEAM merupakan bentuk inovasi dari pembelajaran yang menggabungkan sains, matematika, seni, teknologi dan teknik yang akan mengarahkan siswa untuk dapat memiliki dasar pemikiran logis dan rasional, sedangkan pembelajaran anak usia dini memiliki seni yang akan membantu nilai seni kanak-kanak bagian dalam segi peredaran anak usia dini. Pembelajaran STEAM diterapkan dengan metode proyek. Menurut Herman dan Rusmayadi (2018) menjelaskan bahwa metode proyek adalah metode yang melibatkan banyak anak terlibat dalam satu kelompok untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Metode proyek adalah salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Belajar dengan metode proyek, anak dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Amelia & Nuraeni, 2021, hlm. 152).

STEAM membuat belajar menjadi menyenangkan bagi anak-anak dengan memungkinkan guru mendorong siswa untuk mengeksplor, menemukan pengetahuan yang baru, memecahkan masalah dan menemukan solusi. STEAM

sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan memotivasi anak untuk memecahkan masalah, kolaborasi, belajar mandiri melalui pembelajaran proyek, pembelajaran tantangan, dan eksplorasi pada anak. Pembelajaran formal di sekolah berharap para pendidik mampu merancang kegiatan pembelajaran yang meningkatkan kesempatan anak untuk mengkomunikasikan ide-idenya. Strategi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi adalah dengan menggunakan STEAM karena kegiatan pembelajaran mengintegrasikan unsur matematika, sains, engineering, teknologi, dan seni sangat terhubung dengan kemampuan keterampilan komunikasi yang dapat membantu anak-anak untuk membangun keterampilan akademik yang penting dan memiliki kepercayaan diri dalam berinteraksi. Hal ini terjadi karena pada setiap tahap pembelajaran STEAM yang terdiri dari refleksi, penelitian, penemuan, aplikasi, dan komunikasi, anak-anak akan diarahkan untuk bekerja secara kolaboratif sehingga kemampuan keterampilan komunikasi secara tidak langsung akan terstimulus ketika anak harus menyampaikan ide-idenya dan bernegosiasi. (Nopiyanti et al., 2020, hlm. 82).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, menjelaskan bahwa STEAM berpotensi untuk menstimulus perkembangan keterampilan 4C yang salah satunya adalah keterampilan komunikasi. Anak-anak berkomunikasi bersama teman-teman, gurunya dan orang lain untuk menemukan cara dan solusi dari masalah. Anak akan berkomunikasi dengan teman dalam pembuatan desain tentang bagaimana gambaran awal dalam solusi dari permasalahan serta mengkomunikasikan hasil karya yang telah anak buat bersama kelompoknya, lalu berkomunikasi dengan guru tentang materi atau berupa tanya jawab yang berkaitan dengan materi. Keterampilan komunikasi pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan berbicara. Berbicara merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan dengan menghasilkan suara dan kata-kata.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, peneliti akan mencoba mempelajari efek penggunaan STEAM dalam pembelajaran bagi anak usia dini untuk merangsang perkembangan kemampuan komunikasi, terutama pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang

karakteristik bagaimana pembelajaran STEAM yang relevan untuk PAUD yang dapat membantu anak dalam mencapai tugas perkembangannya khususnya pada aspek bahasa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan konteks in, masalah umum yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan STEAM dalam mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak usia 5-6 tahun?

Rumusan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan komunikasi pada anak sebelum menerapkan STEAM pada pembelajaran di PAUD?
2. Bagaimana kemampuan komunikasi pada anak setelah menerapkan STEAM pada pembelajaran di PAUD?
3. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan anak dalam komunikasi sebelum dan setelah menerapkan STEAM pada pembelajaran di PAUD?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi efektivitas penerapan STEAM dalam mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak usia 5-6 tahun.

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi kemampuan komunikasi pada anak sebelum menerapkan STEAM pada pembelajaran di PAUD.
2. Mengidentifikasi kemampuan komunikasi pada anak setelah menerapkan STEAM pada pembelajaran di PAUD.
3. Menganalisis perbedaan antara kemampuan anak dalam komunikasi sebelum dan setelah menerapkan STEAM pada pembelajaran di PAUD.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Juga dapat menggunakan STEAM di anak usia dini untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan keterampilan abad 21.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Sebagai uji diri bagi peneliti, sebagai upaya menimba pengalaman, dan memperdalam ilmu.
2. Berkontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran STEAM bagi pendidik dan mendorong guru untuk menggunakan model pembelajaran STEAM yang lebih kreatif saat mengajar.
3. Bagi siswa, model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Berdasarkan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI tahun 2019, penelitian ini dibagi menjadi lima BAB atau bagian sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

BAB II: Menjelaskan tinjauan literatur yang mencakup STEAM berupa sejarah STEAM, perkembangan STEAM menjadi pembelajaran, perubahan STEM menjadi STEAM, pengertian STEAM, dan STEAM pada pembelajaran anak usia dini. Lalu pembahasan tentang kemampuan komunikasi anak usia dini yang mencakup perkembangan bicara anak-anak, indikator perkembangan bicara, keterampilan komunikasi anak, dan stimulasi pengembangan kemampuan komunikasi anak.

BAB III: Metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, tema penelitian, alat penelitian, dan metode analisis data.

BAB IV: Berisi hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan hasil.

BAB V: Berisi kesimpulan dari temuan, implikasi, dan rekomendasi bagi pihak yang berkaitan.