

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak, oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara optimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik, dan motorik (Suyadi, 2021: 18)

Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan majemuk (*multiple intellegences*) maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Sel-sel tubuh anak usia dini tumbuh dan berkembangberkembang sangat pesat, pertumbuhan otak pun sedang mengalami perkembangan yang sangat luar biasa,

demikian halnya dengan pertumbuhan dan perkembangan fisiknya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan. Baik aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan (Mulyasa, 2021: 27).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Tujuan utama: untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
2. Tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Setiap anak dilahirkan dengan potensi berupa kemampuan dengan jenis serta tingkat berbeda beda yang dapat dikembangkan dengan memberikan stimulasi antara keunikan individu anak dan pengaruh lingkungan (Minasadiyah et al., 2023).

Ciri anak usia dini itu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dan didapat. Anak Usia Dini juga sangat mudah melihat, mendengar, menerima, dan memproses informasi yang mereka lihat, dengar dan dapatkan dari lingkungan sekitar. Setiap informasi yang mereka terima akan mereka simpan di dalam memori otak anak sampai mereka dewasa. Maka Pendidikan Anak Usia Dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimilikinya untuk dikembangkan secara optimal. Salah satu kemampuan yang penting dimiliki anak usia dini di abad 21 adalah kreativitas. Kata kreativitas berasal dari kata sifat kreative dalam bahasa Inggris yang berarti pandai mencipta. Untuk pengertian yang lebih luas, kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni dan bermakna (Munandar dalam Mulyani, 2019).

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan pada anak usia dini sangat penting diperhatikan dan dikembangkan, karena otak dan fisik sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, stimulasi seluruh aspek perkembangan memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap perkembangan selanjutnya. Melalui pemberian stimulus, rangsangan serta bimbingan yang tepat maka diharapkan dapat meningkatkan

seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak. Berdasarkan Permendikbud 146 tahun 2014 tentang kurikulum PAUD pasal 5, Kurikulum PAUD memuat ada 6 aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu dari 6 aspek tersebut adalah motorik halus.

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting, dikarenakan dari gerakan motorik halus anak dapat melatih dan mengasah gerakan koordinasi antara tangan dan mata. Dengan koordinasi gerakan tangan dan mata yang sudah semakin baik, maka anak sudah dapat melakukan kegiatan motorik halus seperti melipat, menggunting, menjepit, melukis dan lain sebagainya secara mandiri dengan pengawasan pendidik atau guru. Setiap anak dapat mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal jika mendapatkan stimulasi atau rangsangan yang tepat.

Gerakan motorik halus merupakan gerakan yang ringan yang tidak membutuhkan banyak tenaga, namun memerlukan kecermatan yang tinggi dikarenakan pergerakan otot-otot sensorik yang saling berkoordinasi satu sama lainnya seperti yang dijelaskan oleh Sumantri bahwa: Keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain. Perkembangan motorik halus pada anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan otot-kecil. Pada umumnya penggunaan kegiatan dalam proses pembelajaran menjadi hal yang menarik untuk

anak, karena dapat melihat dan dapat terlibat secara langsung. Kegiatan perkembangan motorik halus yang dilakukan dengan bermain merupakan hal yang menyenangkan untuk anak. Bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan misalnya kegiatan seni melipat, origami, usap abur, kolase dan berbagai kegiatan lainnya. Penggunaan kegiatan ini diharapkan dapat melibatkan anak secara aktif dalam perkembangan motorik halus

Sebagai seorang pendidik, guru mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak. Oleh karena itu dalam memilih pendekatan pembelajaran kiranya guru memperhatikan kondisi atau keadaan anak, karena setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda dan juga memperhatikan bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang akan digunakan sehingga model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan dalam proses belajar-mengajar. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah STEAM.

Pembelajaran STEAM merupakan sebuah pembelajaran kontekstual yang mana anak akan mendalami kejadian-kejadian yang dekat dengan dirinya sendiri. Berdasarkan pengalaman belajar abad 21 maka pengembangan *soft skills* yang terkait dengan pemberian pemahaman holistik bisa dikaitkan dengan bidang ilmu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika yang disebut dengan STEAM. Pembelajaran STEAM juga mengajarkan anak untuk memecahkan masalah dalam dunia nyata, sehingga menuntut anak untuk mengembangkan

keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki (Yakman dalam Wulandari et al., 2020).

Pembelajaran yang baik yaitu ketika anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan tidak hanya mengetahui konsep tetapi dapat mengembangkan keterampilan. Dalam pembelajaran berbasis STEAM akan menumbuhkan sikap kreatif pada diri anak, karena dalam pembelajaran STEAM anak akan menghasilkan suatu produk atau karya sesuai dengan imajinasinya. Pada tahun 1990, STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) digaris bawahi sebagai bidang pembelajaran mendasar di abad ke-21. Kemudian seperangkat bidang ini dilengkapi dengan seni sebagai dasar pengembangan kreativitas, dan STEM dimodifikasi menjadi STEAM. STEAM didefinisikan sebagai pendidikan holistik, mengintegrasikan bidang sains, teknologi, teknik, seni dan matematika, sebagai model pendidikan kreatif interdisipliner (Monkeviciene et al., 2020).

Pembelajaran berbasis STEAM dapat disesuaikan (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) ini akan mendorong anak untuk belajar mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya, sehingga memunculkan karya yang berbeda dan tidak terduga dari setiap individu. Berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas, salah satunya adalah bermain menggunakan media yang ada disekitar. Pembelajaran STEAM dapat disesuaikan dengan tingkat tumbuh kembang yang anak miliki. menggunakan pemanfaatan bahan *loose part* yang ada dilingkungan sekitar sekolah maupun rumah, kegiatan ini akan mendorong peserta didik untuk dapat mengeksplorasi semua

kemampuan yang dimilikinya serta mewujudkan secara nyata apa yang diimajinasikan oleh peserta didik, sehingga memunculkan suatu karya seni ataupun kreatifitas yang baru dan berbeda dari setiap individu dengan media bahan *loose part* Berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas, salah satunya adalah bermain menggunakan media bahan bekas yang pastinya aman digunakan oleh anak usia dini . Ria Anita (2022)

Berdasarkan pra-observasi pada bulan oktober 2023 di Kartika XIV-11 Banda Aceh Peneliti menemukan bahwa didalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh kelas A2 masih kurang bervariasi dan kurang menarik. Guru kurang kreatif dalam menerapkan model pembelajaran dan media yang dapat menstimulus kemampuan kreativitas anak. Tidak ada kegiatan yang dapat memberikan anak kesempatan bereksplorasi, berimajinasi dan bereksperimen untuk mengembangkan ide-ide mereka. Dari hasil observasi yang dilakukan di TK Kartika kelas A2, dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, guru terbiasa meminta anak menulis dan mengenal huruf serta angka dengan cara menghafal tanpa adanya konsep memahami huruf dan angka itu sendiri.

Anak sibuk dengan lembar kerja, menulis dan mewarnai, selesai latihan menulis, guru meminta anak satu persatu untuk menyebutkan huruf dan angka sebagai latihan membaca tidak ada kegiatan eksplorasi dan eksperimen. Hal ini tidak sesuai dengan pendapat Sujiono (2018: 14) yang menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan

dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Selama ini anak diharapkan dapat mempelajari banyak keterampilan yang menggunakan keterampilan motorik halus. Diantaranya menggunakan gunting dengan benar, mewarnai dengan rapi, dan mengikat tali sepatu, serta keterampilan motorik halus lainnya. Memberikan kebebasan anak dalam berekspresi, mengatur waktu, tempat, dan media yang dapat mendorong kreativitas, mendidik anak sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangannya. Meningkatkan kepercayaan diri dan menghindari situasi yang dapat menghambat perkembangan dan kepercayaan diri, serta memberikan rasa aman, gembira, dan bahagia (Depdiknas, 2007).

Perkembangan gerakan motorik halus pada anak di Taman Kanak-Kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan pembelajaran STEAM dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

Berdasarkan hasil observasi diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat meningkatkan kemampuan keterampilan motorik halus anak dengan judul **“Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: **Bagaimanakah Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Melalui**

## **Pembelajaran Berbasis STEAM Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh?**

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh?

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam meningkatkan perkembangan motorik halus melalui pembelajaran berbasis steam pada anak usia 4-5 tahun di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh, baik secara teoritis maupun praktis.

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna secara teoritis bagi keilmuan khususnya untuk program studi pendidikan anak usia dini tentang keterampilan motorik halus anak.

b. Secara praktis, penelitian ini berguna untuk:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman yang sangat bermanfaat karena melakukan penelitian secara langsung dan dapat memberikan wawasan tentang motorik halus pendidikan anak usia dini melalui kegiatan seni membuat sehingga dapat dijadikan pedoman setelah menjadi guru.

## 2. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pemikiran untuk dijadikan referensi atau acuan di dalam mendidik siswa sehingga terbentuk siswa yang memiliki kemampuan motorik halus.

## 3. Peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana permainan tradisional bakiak dapat meningkatkan motorik kasar anak. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.