

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menjadi orang tua adalah sebuah pilihan yang harus dipikirkan sematang mungkin di dalam kehidupan setiap umat manusia. Dikarunia anak adalah sebuah karunia yang amat berarti, artinya mendapatkan kepercayaan sekaligus amanah dari Allah *Subhana wa ta'la* untuk memelihara salah satu makhluk yang disayangi-Nya di dunia ini.

Oleh karena itu, banyak yang mengatakan menjadi orang tua bukan pekerjaan yang mudah. Menjadi orang tua juga memiliki tanggung jawab yang besar di dunia dan akhirat. Sudah bagian tugas orang tualah untuk mendidik anaknya menjadi anak yang berakhlakul karimah, bertakwa, cerdas, berkepribadian baik, berguna bagi makhluk hidup, juga berguna bagi bangsanya sendiri.

Usia yang matang untuk membentuk anak seperti apa yang diinginkan adalah pranatal dan dan pasca natal. Usia pranatal adalah masa sebelum dilahirkan ke dunia, pada masa ini jugalah manusia sudah mengalami perkembangan di dalam janin. Sedangkan pasca natal adalah masa setelah dilahirkan ke dunia (Aprilia, 2020). Banyak orang yang beranggapan, perkembangan dan pendidikan dimulai sejak anak lahir. Padahal penting bagi orang tua untuk mengetahui perkembangan anak sejak pranatal samapai seterusnya, bukan dimulai sejak pascanatal.

Dari semua waktu yang dilalui manusia, pranatal dan pasca natal, masa anak usia dinilah yang menjadi batu loncatannya untuk jenjang pendidikan-pendidikan selanjutnya sampai akhir hayat. Ini selaras dengan tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Bab I Pasal 4 Ayat 1 yang berisi; tujuan standar PAUD melakukan stimulasi

pendidikan dalam membantu menumbuhkan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Anak usia dini adalah anak yang sedang berada di usia 0-6 tahun dan menjalani proses perkembangan yang tergolong cepat dan fundamental bagi kehidupannya selanjutnya (Junaidah, 2019). Di fase inilah anak mengalami penyempurnaan, pertumbuhan, pematangan, dan perkembangan jasmani maupun rohani secara bertahap dan berkesinambungan, masa ini berlangsung seumur hidup. Oleh karena itu, para ahli sepakat, masa ini harus diberi rangsangan yang dan penanganan secepat mungkin demi membantu proses perkembangan dan pertumbuhan yang diharapkan.

Untuk mencapai target perkembangan dan pertumbuhan tersebut ada beberapa aspek yang harus dikembangkan, maka diperlukanlah model belajar yang bisa membantu perkembangan aspek tersebut. Mengingat pendidikan pra sekolah adalah pendidikan yang harus dilakukan dengan cara bermain sambil belajar, hal ini dilakukan untuk menghindari suasana yang membosankan dan melahirkan suasana belajar yang menyenangkan serta mengasyikkan bagi anak.

Aspek yang dimaksud adalah aspek perkembangan nilai moral atau agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni atau kreativitas (Khaironi, 2018). Dari keenam aspek yang di atas, aspek kognitif adalah aspek yang paling utama, karena aspek kognitif ini akan bisa memengaruhi perkembangan kelima aspek perkembangan lainnya.

Dalam aspek perkembangan kognitif ini terdapat beberapa pengembangan yang perlu dilakukan sejak dini, salah satunya adalah kemampuan sains. Ilmu science hendaknya sudah dikenalkan atau sudah diajarkan sejak usia dini dengan tahapan yang sesuai dengan umurnya, pastinya juga dengan cara yang menyenangkan. Pengenalan dan pengajaran science ini berhubungan langsung dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis (Khadijah, 2017).

Dengan mengajarkan anak sains, anak akan memiliki kesenangan mengamati dan berpikir mengenai alam, termotivasi mengeksplor dunia mereka, keterlibatan dalam perkembangan, memahami dunia, mengumpulkan informasi, menguji gagasan (Arum Sekar Sari, 2021).

Melalui pembelajaran sains, anak dapat meningkatkan pengetahuan mengenai konsep-konsep ilmiah dan alam sekitarnya. Pun, dengan belajar sains anak dapat menyelesaikan masalah-masalah dengan sikap yang ilmiah. Dengan aktivitas yang melibatkan sains, anak terlibat langsung dalam proses mengamati, memprediksi, menyelidiki, menguji percobaan (Admayati et al., 2016). Melalui pembelajaran sains, dapat mengembangkan keterampilan anak dalam memperoleh dan mengolah informasi, mengikuti prosedur dengan metode ilmiah, melakukan pengamatan, pengukuran, klarifikasi, dan mempresentasikan hasil dari temuannya (Amalia et al., 2018).

Setiap pembelajaran sains yang dilakukan anak, akan ada beberapa proses yang harus dijalani dan anak akan mengalami proses sains tersebut secara langsung. Hal inilah yang dapat mengajarkan kepada anak mengenai suatu proses. Kerena pada dasarnya pembelajaran sains menekankan proses daripada hasil.

Untuk mendukung terjadinya proses yang dimaksud di atas dan dapat mengenalkan sains pada anak, maka model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus disiapkan dengan matang. Dibutuhkan model pembelajaran yang bisa membuat anak dapat berinteraksi dan ambil andil dalam kegiatan proses tersebut.

Model pembelajaran STEAM dapat dipakai dalam pembelajaran ini, yang mana dalam penggunaan model pembelajaran ini diharapkan anak ikut andil dalam proses tersebut. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang menyimpulkan, penggunaan model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kemampuan sains pada anak usia dini (Sadiah, 2020). Juga pembuatan perencanaan pembelajaran berbasis STEAM

sangat penting untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan seluruh potensi diri serta menyukseskan pelaksanaan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas (Limbong et al., 2019).

Model pembelajaran STEAM merupakan gabungan model pembelajaran yang memiliki pendekatan dengan Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics. Model pembelajaran STEAM ini dirancang untuk mengembangkan beberapa keterampilan dan kemampuan, salah satunya adalah kemampuan sains pada anak (Zubaidah, 2019).

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran STEAM dapat menstimulus anak untuk memiliki pola pikir yang sistematis; mulai pengobservasian, bertanya, meneliti, memprediksi, sampai dengan mendiskusikan apa yang menjadi pokok pemikiran dalam permasalahan dan menemukan solusinya. Menurut Marrison, model pembelajaran STEAM ini dapat membuat siswa memecahkan masalah, memiliki keyakinan untuk melakukan investigasi, mengenali penemuan, menetapkan solusi, mandiri, berpikir secara logis, dan memiliki penguasaan keterampilan dan mampu mengembangkannya (Sari, 2019).

Keterlibatan anak dalam model pembelajaran STEAM ini untuk memicu minat dan kecintaannya pada ilmu dan seni. Model pembelajaran STEAM juga mengikat dengan kuat proses kreatif, yang mana tidak hanya menggunakan satu model saja dalam proses penemuan dan investigasinya (Zubaidah, 2019)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan hasil observasi yang dilakukan di RA. Al-Amar pada tanggal 10 Januari 2022 dapat disimpulkan, terdapat beberapa anak yang kemampuan kognitifnya belum berkembang, terkhususnya pada kemampuan sains.

Hal ini terlihat dari kurangnya ketertarikan anak dalam pembelajaran sains dikarenakan kurangnya variasi model pembelajaran yang dilakukan guru dan guru hanya fokus mengembangkan kognitif saja, seperti menulis, membaca, dan berhitung.

Sehingga, kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan sains anak jarang dilakukan dalam proses belajar mengajar, yang dan menyebabkan rendahnya kemampuan sains anak. Untuk meningkatkan kemampuan sains, dibutuhkan model pembelajaran yang juga dapat mengembangkan kemampuan sainnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merasa perlu dilakukannya penelitian tentang “**Peningkatan Kemampuan Sains pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Model Pembelajaran STEAM di RA. Al-Amar**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan beberapa indentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Rendahnya kemampuan sains pada anak kelompok B di RA. Al-Amar;
- 1.2.2. Kurangnya aktivitas belajar yang dapat mengembangkan kemampuan sains pada anak kelompok B di RA. Al-Amar;
- 1.2.3. Kurangnya variasi model pembelajaran yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan sains anak usia dini.

1.3. Batasan Masalah

Guna menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi permasalahannya, yaitu peningkatan kemampuan sains melalui model pembelajaran STEAM. Penelitian ini dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun di RA. Al-Amar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Bagaimana penerapan model pembelajaran STEAM di RA Al-Amar untuk meningkatkan kemampuan sains anak usia 5-6 tahun?

- 1.4.2. Apakah model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kemampuan sains anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amar?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk:

- 1.5.1. Mengetahui penerapan model pembelajaran STEAM di RA Al-Amar untuk meningkatkan kemampuan sains anak usia 5-6 tahun
- 1.5.2. Mengetahui model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kemampuan sains anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amar.

1.6. Manfaat Penelitian

- 1.6.1. Manfaat teoritis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai model pembelajaran STEAM. Sekaligus dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan ilmu pada pendidikan anak usia dini.

- 1.6.2. Manfaat Praktis

Bagi guru, untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan guru dan memotivasi guru dalam menyajikan model pembelajaran. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan dan masukan sekolah untuk menggunakan model pembelajaran STEAM guna meningkatkan kemampuan sains pada anak usia dini. Dapat menjadi evaluasi pembelajaran di sekolah dan dapat meningkatkan kualitas sekolah.