

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesuai dengan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 ayat 1, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentan usia 0-6 tahun (). Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum menginjak pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Proses pendidikan dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya baik pada jalur formal maupun non formal (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 No. 20/2003).

Sekolah formal maupun sekolah non formal dalam melaksanakan pembelajaran membutuhkan metode pembelajaran. Sejarah mencatat perkembangan metode pembelajaran dari tahun ke tahun mengalami perubahan. Berdasarkan hasil penelitian (Jati dan Saichidin, 2015). Pada abad 21 ini pendidikan telah memasuki era disrupsi (perubahan) dan era revolusi industri yang dituntut untuk terus berinovasi. Salah satu pendidikan dasar yang harus siap dalam perkembangan zaman ini adalah lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Perlunya kesiapan pembelajaran yang optimal melalui pembelajaran khususnya dalam bidang sains dan teknologi sebagai salah satu langkah untuk mempersiapkan generasi emas. Pada kenyataannya di Indonesia sendiri dalam kualitas pendidikan masih tertinggal jauh dibandingkan negara maju lainnya yang telah memodifikasi pembelajaran dan mengoptimalkan kualitas pendidikannya (Artobatama, 2018).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berdasarkan kemendikbud Nomor 146 tahun 2014 pasal 1 tentang kurikulum 2013, pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan

usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam perkembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada dasar ke arah pertumbuhan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui anak usia dini. Dalam menyiapkan generasi emas yang memiliki kemampuan nalar dan pola pikir yang tinggi dapat dilatih dengan menggunakan pembelajaran STEAM. Permanasari (2016) berpendapat bahwa *STEAM education* merupakan inovasi pembelajaran yang memadukan sains, matematika untuk dapat berpikir logis dan rasional sehingga dapat memahami fenomena secara logis dan kritis. Saat ini pembelajaran STEAM memiliki keselarasan dengan kurikulum 2013 yakni lembaga pendidikan dituntut untuk berbenah dan membuat inovasi-inovasi baru agar anak dapat menyalurkan daya kreatifitasnya sehingga peserta didik tidak hanya kognitifnya saja tetapi juga afektif dan psikomotor yang aktif, sehingga tercapai paduan antara sikap kecerdasan dan keterampilan.

Menyikapi kondisi tersebut lembaga pendidikan mulai melakukan pendidikan dengan metode *STEAM education*. *STEAM education* ini dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan anak usia dini sampai perguruan tinggi. Implementasi STEAM di Indonesia bervariasi, mayoritas digunakan untuk meningkatkan kompetensi siswa, mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran, dan asesmen berbasis *STEAM education*. STEAM patut digunakan sebagai metode pembelajaran untuk membangun literasi siswa sesuai dengan tujuan dari kebijakan merdeka belajar. Pendidikan STEAM terutama pada pendidikan anak usia dini digunakan untuk membangun anak agar termotivasi untuk berkarya dan berekspresi dengan cara yang kreatif sesuai imajinasinya. Untuk pembelajaran anak usia dini metode ini perlu mempertimbangkan perkembangan anak terutama pada

perkembangan fisik, motorik, dan kognitif. Saat ini media yang banyak digunakan untuk melaksanakan pembelajaran anak usia dini adalah media *loose part*.

Menurut Helista, 2019 dalam (Alfirda Dewi Nugraheni, 2019), Media *loose part* dianggap sebagai obyek atau bahan pembelajaran yang bersifat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka, dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dapat diajarkan dan dipindah, fleksibel karena bisa digabungkan dengan bahan-bahan lain, dan dapat berupa benda alam atau benda sintetik. *Loose part* ini berupa benda padat yang dapat ditemukan dan didapatkan di sekitar kita (contoh: batu, ranting, daun kering, biji-bijian, dll). Penggunaan media ini dapat mendukung tumbuh kembang anak dini tanpa mengeluarkan biaya yang berlebih. Serta orang tua juga mampu mengajarkannya di rumah. Dengan adanya *loose part* ini dapat memberikan wadah anak dalam berkreasi, berimajinasi, kepercayaan diri, kemampuan, keterampilan, serta melatih kognitif dan sosial anak sehingga potensi yang dimiliki anak dapat berkembang optimal. Para orang tua pun selama ini beranggapan bahwa mainan yang baik untuk menstimulasi perkembangan anak adalah mainan yang mahal padahal semua barang-barang yang ada di sekitar dapat dijadikan mainan bagi anak sesuai dengan imajinasi dan kreasi anak.

Keadaan di TK Pertiwi 01 Brongkol, guru cenderung mengembangkan kemampuan anak dengan menggambar, menggunting, bercerita, mewarnai, dll. Pada dasarnya di TK Pertiwi 01 Brongkol sudah menggunakan media *loose part* ini, akan tetapi pada pelaksanaannya penggunaan media *loose part* ini masih kurang optimal atau dapat dikatakan sebagai selingan pembelajaran inti. Media *loose part* masih sedikit digunakan. Hal ini terjadi karena anak masih beradaptasi dengan perubahan kurikulum. Anak sudah terlanjur nyaman dengan metode pembelajaran sebelumnya. Bagi anak baru, anak sudah mampu menyesuaikan pembelajaran dengan media *loose part* ini dengan baik. Akan tetapi orang tua lebih menuntut agar anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang melebihi usianya (membaca, menulis), sehingga menjadi kendala guru

dalam melaksanakan pembelajaran *loose part* ini. Peneliti mengambil kajian ini karena melihat fenomena di atas dan untuk meningkatkan perkembangan anak implementasi apa yang guru harus laksanakan dengan media *loose part* ini. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian ini dan memberi judul” Implementasi Pembelajaran *Loose Part* Di TK Pertiwi 01 Brongkol’.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: bagaimana analisis anak

“Bagaimana penerapan pembelajaran dengan media *loose part* di TK Pertiwi 01 Brongkol?”

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan meneliti proses pembelajaran *loose part* yang dilakukan oleh guru yang diterapkan pada anak didik di TK Pertiwi 01 Brongkol.

D. Manfaat

1. Bagi guru

- a. Memperoleh pengetahuan mengenai pembelajaran *loose part* yang tepat.
- b. Dengan menerapkan pembelajaran *loose part* yang tepat guru dapat dengan mudah mengawasi dan menilai tumbuh kembang serta potensi anak dengan mudah.

2. Bagi orang tua

Dengan memahami pembelajaran *loose part* orang tua dapat dengan mudah mengajarkan anaknya di rumah. Serta orang tua dapat mengawasi dan mengamati/ melihat potensi yang dimiliki anaknya.

3. Bagi sekolah

Sekolah dapat menyediakan sarana atau media yang dibutuhkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan potensi anak melalui media *loose part*.

4. Bagi anak

Dengan menggunakan media *loose part* dapat membantu anak mengekspresikan kreatifitas anak, serta mampu mengembangkan imajenasi anak.

