

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Berdasarkan UU No.30 Tahun 2003 yang berkaitan dengan Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini ialah suatu pendidikan yang diberikan untuk anak dari lahir hingga usia 6 tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar¹. Batasan usia dini dari 0-6 tahun sering disebut juga dengan istilah masa emas (*golden age*).

Guru PAUD dituntut mampu meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia dini yang esensial. Pada fase ini anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, Kecerdasan spiritual), sosio emosional, sikap perilaku serta beragama, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.² Pada anak usia dini perlu dilakukan tindak lanjut yang dapat merangsang pertumbuhan tersebut di mana pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak. Pada usia TK anak mulai mengembangkan kemampuan fisik motoriknya.

¹ Soedibyo, 'UNDANG-UNDANG', *Teknik Bendungan*, 1, 2003, pp. 1-7.

² Yuliani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : PT.Indeks 2013)

Dari uraian di atas peneliti mengambil salah satu fokus yang akan dibahas yaitu perkembangan fisik-motorik anak dengan potensi dari Model PJBL berbasis STEAM yang dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak TK dengan cara mengintegrasikan aktivitas fisik dengan pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Perkembangan fisik-motorik merupakan perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan fisik-motorik anak terdiri dari dua jenis yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus.³

Menurut Mursid "motorik kasar melatih gerakan jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh pada anak, seperti merangkak, berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap. Sedangkan motorik halus pada anak berkaitan dengan kegiatan meletakkan, atau merangsang suatu objek dengan menggunakan jari tangan".⁴ Perkembangan motorik anak sangat penting ditingkatkan karena perkembangan motorik sangat berpengaruh dengan kehidupan anak sehari-hari yang secara tidak langsung perkembangan motorik anak akan menentukan keterampilan dalam bergerak misalnya; menyikat gigi, mengancingkan baju, menyisir rambut, memakai sepatu sendiri dan lain sebagainya. Pergerakan tersebut melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu diawali oleh perkembangan otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan pergelangan tangan yang luwes, dan melatih koordinasi mata. Dikarenakan perkembangan anak dimasa *golden age*

³ Suryadi, Psikologi Belajar PAUD (Yogyakarta : PT. Pustaka Insan Madani 2010) h. 67

⁴ Yudianto Sujana, dkk. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Project Based Learning pada anak kelompok B TK Siwi Peni XI Laweyan Tahun Ajaran 2015/2016*. 2016. h.1

ini memiliki kemampuan perkembangan yang pesat maka diperlukan pula cara yang pas dalam proses mengembangkannya. Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan motorik anak yaitu dengan menerapkan model pembelajaran berbasis kelompok/*project based learning* (PJBL). Goodmen dan Stivers mendefinisikan *project based learning* (PJBL) merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok.⁵

Menurut Afriana mendefinisikan *Project Based learning* atau pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek.⁶ Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *project based learning* merupakan model yang dikembangkan berdasarkan penerapan *projek* yang melibatkan siswa menyelidiki masalah dunia nyata melalui kerja kelompok. Penerapan model pembelajaran ini memiliki banyak keuntungan, di antara nya yaitu 1) :meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar , mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu dihargai. 2) meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. 3) membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem

⁵ Goodnough & Stivers, "The Impact of Project-Based Learning on Student Achievement," *Journal of Educational Research*, 2010.

⁶ Afriana, "Definisi dan Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2002.

yang kompleks. 4) meningkatkan kolaborasi. 5) mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. 6) meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber. 7) memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas. 8) menyediakan pengalaman yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata. 9) melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian di implementasikan dengan dunia nyata. 10) membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.⁷

Perubahan pembelajaran perlu dilakukan untuk mengimplementasikan pendidikan di abad ke-21 ini. Pembelajaran STEAM merupakan singkatan dari *science, technology, engineering, art and mathematics*.⁸ Anak Usia Dini memiliki potensi untuk mengembangkan dasar-dasar keterampilan dalam berpikir saintis, teknologi, merekayasa, memiliki rasa seni dan matematis (STEAM).⁹ Oleh sebab itu pembelajaran ini perlu diterapkan dalam pembelajaran PAUD guna untuk meningkatkan perkembangan anak dengan lebih baik.

⁷ Ajat Sudrajat dan Eneng Hermawati. *Modul Model-model Pembelajaran*. (Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan Kementerian Agama RI 2020) h.28

⁸ Pratiwi Kartika Sari. *Modul Pembelajaran STEAM*. (Jakarta: UM Jakarta Press 2021) h.4

⁹ Muhammad Hasbi, dkk. *Membangun Dasar STEAM Melalui Kegiatan Main*. (Jakarta : KEMENDIKBUD PaudPedia) h.iii

Namun, banyak anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan fisik motoriknya. Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan di TK ABA Masjid raya pagaralam didapat bahwa lokasi lembaga tersebut kurang luas untuk menstimulasi aspek fisik motorik. Hal ini dapat dilihat dari lokasi lembaga yang terletak di antara pasar kambing/pasar sayur orang pagaralam, gedung sekolah menyatu dengan gedung SD muhammadiyah yang siswanya kurang lebih 300 siswa dan semua peserta didiknya masuk di waktu bersamaan dengan anak-anak TK ABA masjid raya pagaralam di waktu pagi. Ukuran lapangan atau halaman TK ABA, SD Muhammadiyah dan Majid Raya juga cenderung kecil untuk menampung anak-anak SD dari kelas 1-6 dan juga anak Tk dalam menstimulasi kemampuan fisik motorik. Harus ada salah satu yang mengalah ketika akan menggunakan lapangan tersebut dan ini sudah berjalan sejak TK ini berdiri.

Gedung atau Ruang kelas TK ABA Masjid raya hanya ada satu dengan ukuran 4mx6m dengan 50 peserta didik. Untuk membagi anak menjadi tiga kelas satu ruang gedung ini di skat atau di beri pemisah menggunakan triplek menjadi 3 bagian dan ruang kepala dan staf pun mengambil sudut dari satu ruang ini saja. Di dalam setiap ruangan juga terlihat kurang memiliki APE dalam untuk memantik kegiatan fisik motorik anak. Dilihat dari kegiatan main terlihat juga anak-anak masih belum mampu menggunakan jari jemarinya secara leluasa dalam menggunakan pensil, kuas, gunting. Peneliti juga mengamati rencana pelaksanaan pembelajaran harian, modul ajar, dan proses

pembelajaran, serta menganalisis modul ajar PJBL awal yang belum dikembangkan.

. Dari hasil wawancara dengan guru dan kepala TK juga didapat informasi bahwa metode yang sering digunakan adalah metode konvensional seperti menggunakan buku paket dari salah satu penerbit dan juga jarang menggunakan modul ajar dalam proses pembelajaran, Peneliti juga menemukan modul ajar tentang proyek yang sering dilakukan di TK adalah kegiatan proyek yang sudah tersedia di dalam buku paket. penyusunan komponen RPP atau modul ajar proyek belum sesuai dengan Sintak PJBL dan dengan prinsip serta unsur pembelajaran inovatif, metode pembelajaran kurang bervariasi.

Di TK ABA Masjid Raya Pagaralam ditemukan bahwa setiap hari proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pembiasaan yakni SOP penyambutan anak di depan pintu masuk TK, bersalam-salaman serta memberi dan membalas salam, mengenal huruf dan mengaji, berbaris di halaman, memeriksa kebersihan kuku dan gigi, salat duha berjamaah di masjid, masuk kelas dan berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti kemudian kegiatan penutup. Pada saat kegiatan penyambutan anak-anak yang sudah bersalaman dengan dewan gurunya terlihat anak-anak masih dibantu oleh orang tuanya untuk membawakan tas mereka sampai ke dalam kelas, selain itu terlihat juga anak masih dibantu dalam melepas dan memakai sepatu setelah meletakkan tasnya di dalam kelas. Anak-anak yang sudah meletakkan tasnya di dalam kelas lalu bermain di halaman TK

bersama teman-temanya. Anak-anak bermain macam-macam APE luar yang ada di halaman. Ketika anak-anak bermain di halaman TK ada saja anak-anak yang terjatuh saat berlari karena tertabrak teman lainnya, tersandung mainan jungkat jungkit, bahkan terjatuh pada mainan panjat-panjatan karena genggamannya tidak cukup kuat untuk bergelantungan cukup lama.

Pada saat pembelajaran di dalam kelas juga terlihat kegiatan bermain proyek dilakukan tanpa adanya modul ajar, guru melakukan kegiatan proyek yang tersedia di dalam buku paket, dalam pelaksanaannya terlihat kemampuan anak tidak merata, ada anak yang kemampuan fisik motorik yang berkembang sesuai harapan dan masih ada kemampuan anak yang mulai berkembang, informasi yang didapat dari kepala TK dan Guru TK bahwa mereka tidak mengklasifikasikan anak berdasarkan usia, anak-anak di setiap kelas di kelompokkan berdasarkan urutan pendaftaran PPDB tahun berjalan. Selain itu penyusunan komponen RPP atau modul ajar yang belum sesuai dengan prinsip dan unsur pembelajaran inovatif seperti kegiatan proyek yang belum dijalankan sesuai dengan Sintak PJBL.

Model pembelajaran untuk memantik kegiatan fisik motorik anak yang berbeda-beda usianya pun masih kurang bervariasi sehingga guru membutuhkan modul ajar untuk menyempurnakan pelaksanaannya sehingga kemampuan anak dapat distimulasi secara maksimal. Pembelajaran di TK ABA Masjid Raya Pagaralam dilaksanakan dengan mewarnai gambar, menebalkan huruf, menggunting, dan mengelompokkan warna yang dalam pelaksanaannya masih dibantu oleh guru kelasnya, kegiatan ini masih bersifat

individual sehingga belum terjadi interaksi dan kerja sama antar anak maka perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan kemampuan Fisik Motorik dalam bentuk modul ajar PJBL berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan Fisik Motorik anak TK. Terkait dengan uraian di atas penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan judul “ pengembangan model pembelajaran PJBL berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan Fisik motorik anak TK ABA Masjid Raya Pagaram”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah dalam penelitian ini berfokus pada beberapa aspek utama:

1. Terdapat keterlambatan dalam mengembangkan kemampuan Fisik Motorik anak yang perlu diatasi.
2. Metode pembelajaran yang digunakan di lembaga kurang bervariasi dan masih bersifat konvensional, yang cenderung kurang menarik bagi anak-anak.
3. Kurangnya integrasi antara berbagai disiplin ilmu dalam kurikulum pendidikan anak usia dini. Banyak program PAUD yang masih terpisah antara sains, teknologi, seni, dan matematika, sehingga anak-anak tidak dapat melihat hubungan antar disiplin ilmu tersebut.
4. Adanya beberapa guru yang belum mengenal model pembelajaran inovatif anak usia dini, sehingga belum mengimplementasikan model pembelajaran tersebut.
5. Kurangnya pelatihan dan pemahaman guru di lembaga tentang model pembelajaran pendidikan anak usia dini.

6. Guru yang mengajar pada lembaga PAUD memiliki ijazah yang tidak linier pada bidang yang di ajarkan
7. Guru yang mengajar di Lembaga PAUD belum banyak yang memiliki sertifikat keahlian dalam bidang yang diajarkan.
8. Guru jarang mengevaluasi proses pembelajaran pada Anak Usia Dini.

C. BATASAN MASALAH

Karena keterbatasan tenaga dana dan waktu maka tidak semua permasalahan akan dipecahkan melalui penelitian oleh karena itu penelitian ini akan membatasi dan memfokuskan pada pengembangan model pembelajaran PJBL berbasis STEAM.

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan yang perlu diperjelas agar fokus penelitian tetap terjaga:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada anak usia 5-6 tahun yang terdaftar di TK ABA Masjid Raya Pagar Alam. Dalam konteks ini, hanya anak-anak yang mengikuti program PAUD/TK B yang akan menjadi subjek penelitian. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat diterapkan secara spesifik pada kelompok usia tersebut.
2. Model pembelajaran yang akan dikembangkan adalah model PJBL berbasis STEAM yang terintegrasi. Penelitian ini tidak akan membahas metode pembelajaran lain yang tidak berkaitan dengan PJBL atau STEAM. Fokus pada integrasi dari lima elemen (sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika) dalam proyek pembelajaran menjadi salah satu kekuatan dari penelitian ini.

3. Waktu pelaksanaan penelitian ini akan dibatasi dalam rentang waktu tiga bulan, di mana selama periode tersebut akan diadakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan model yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan dan dapat diukur mengenai peningkatan kemampuan fisik motorik anak.
4. Penelitian ini tidak akan membahas faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak, seperti kondisi kesehatan atau lingkungan sosial. Fokus utama penelitian adalah pada penerapan model pembelajaran dan dampaknya terhadap kemampuan fisik motorik anak.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran PJBL berbasis STEAM yang valid untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak TK ABA Masjid Raya Pagaralam ?.
2. Bagaimana pengembangan model pembelajaran PJBL berbasis STEAM yang praktis untuk meningkatkan perkembangan nilai fisik motorik anak di TK ABA Masjid Raya Pagaralam ?.
3. Bagaimana pengembangan Modul ajar PJBL berbasis STEAM yang efektif untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak TK ABA Masjid Raya Pagaralam ?.

E. TUJUAN PENELITIAN

1. Mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran PJBL berbasis STEAM yang valid untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak TK ABA Masjid Raya Pagaram.
2. Mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran PJBL berbasis STEAM yang praktis untuk meningkatkan perkembangan nilai fisik motorik anak di TK ABA Masjid Raya Pagaram.
3. Mendeskripsikan pengembangan Modul ajar PJBL berbasis STEAM yang efektif untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak TK ABA Masjid Raya Pagaram.

F. KEGUNAAN PENELITIAN

Manfaat penelitian ini sangat luas.

1. Bagi anak-anak, model pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan fisik motorik mereka, yang penting untuk perkembangan fisik dan sosial. Dengan kemampuan motorik yang baik, anak-anak akan lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan berpartisipasi dalam kegiatan fisik.
2. Bagi guru, penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pelatihan yang diberikan dalam penerapan model PJBL berbasis STEAM akan meningkatkan keterampilan profesional guru, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam mengajar dan memotivasi siswa.

3. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang kurikulum yang lebih relevan dan menarik bagi anak-anak. Dengan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam pembelajaran, lembaga pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.
4. Bagi peneliti dan akademisi, penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini. Temuan-temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran yang serupa.
5. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pentingnya pengembangan kemampuan fisik motorik anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, orang tua dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar anak di rumah.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dalam proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai alur penelitian. Bab pertama adalah pendahuluan, yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah landasan teori, yang terdiri dari tinjauan pustaka mengenai PJBL dan STEAM, hasil penelitian terdahulu yang relevan, serta kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam bab ini, akan dibahas berbagai teori

dan konsep yang mendasari pengembangan model pembelajaran yang akan dilakukan.

Bab ketiga adalah metode penelitian R&D, yang menjelaskan langkah-langkah yang akan diambil dalam pengembangan model, termasuk pengumpulan data, analisis, dan evaluasi. Metode yang digunakan akan mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data yang komprehensif.

Bab keempat adalah hasil dan pembahasan, di mana hasil penelitian akan disajikan dan dianalisis. Dalam bab ini, akan dibahas efektivitas model yang dikembangkan serta respon anak-anak terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Bab kelima adalah kesimpulan dan saran, yang merangkum temuan-temuan penelitian dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan sistematika yang jelas, diharapkan pembaca dapat memahami alur dan tujuan penelitian ini dengan baik.

