

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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. Pada masa ini adalah masa golden age (masa keemasan), dimana pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan seorang anak dibutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna (Sutanto, 2017). Sebaliknya jika orang tua tidak memberikan rangsangan sejak dini, pertumbuhan si anak tidak sesuai dengan usianya Pendidikan.

Konsep dasar dari pendidikan anak usia dini adalah upaya menstimulasi atau merangsang tugas perkembangan agar menjadi optimal dalam mempersiapkan tugas perkembangan selanjutnya. Tujuan dari pendidikan pada usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Oleh karena itu, lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang

meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni (Colker dan Simon, 2014)

Pendidikan anak usia dini sangat penting dan menempati posisi strategis dalam perkembangan manusia. Alasannya, pertama PAUD merupakan pendidikan awal yang sebelum individu memasuki tahapan perkembangan selanjutnya. Jika pada tahap awal ini seseorang dapat melewati dengan baik, diharapkan akan mempunyai kesiapan menuntaskan tugas perkembangan selanjutnya. Kedua dalam pandangan para ahli neurosains, pada usia awal terjadi perkembangan otak yang sangat cepat, yakni di usia 5 tahun, perkembangan otak mencapai 50% sendiri dan terus meningkat hingga mencapai 100% di usia 18 tahun. Di usia dini terjadi yang disebut masa peka, masa kritis, dan *golden age*. Ketiga, perbedaan PAUD dengan jenjang pendidikan lainnya adalah PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelegensi) dan kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, maka penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini (Winata, 2021).

Pendidikan merupakan jalur yang dapat dikembangkan untuk memberikan pendidikan sejak dini kepada peserta didik mengenai kearifan lokal di lingkungan tempat tinggalnya yang berguna sebagai pedoman hidup

dalam berbagai aspek kehidupannya. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan suatu sistem yang dapat mengatur pendidikan itu sendiri (Ilhami et al., 2019; Ma'nawiyah et al., 2019). Salah satunya dengan merancang pengembangan kurikulum melalui proses pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kesadaran peserta didik sebagai generasi penerus akan pentingnya kearifan lokal bagi kehidupan masyarakat. Pembelajaran berbasis kearifan lokal pada hakikatnya harus bersumber dari kehidupan masyarakat. Pembelajaran akan berkontribusi pada peningkatan pengetahuan dan pemahaman tentang kearifan lokal masyarakat setempat sehingga peserta didik sebagai generasi mendatang dapat menggunakannya sebagai pedoman dalam berperilaku dan beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari. (Susanto, 2015; Syaharuddin & Mutiani, 2020).

Dunia anak usia dini (AUD) adalah dunia yang penuh dengan rasa ingin tahu terhadap apa yang ada di sekitar mereka. AUD umumnya akan begitu bersemangat dalam menggali pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam sekitar mereka. Pada jenjang pendidikan Anak Usia Dini, sistem kegiatan pembelajarannya dikemas dalam bentuk bermain dan bereksplorasi dengan melakukan pendekatan yang berhubungan dengan STEAM yang bertujuan untuk mendorong anak membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki. Belajar anak memerlukan suatu cara atau metode penerapan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts,*

*Mathematics*) berbasis *Loose part* yang dianggap menarik dan menyenangkan. (Sujiono, 2014).

Pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics* (STEAM) merupakan perkembangan dari STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) yang mengajarkan ilmu sains, teknologi, teknik, dan matematika secara terpadu dengan menambahkan unsur kearifan lokal Kabupaten Manggarai Timur dalam kegiatan pembelajarannya. Pembelajaran STEAM dengan kearifan lokal merupakan pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu pengetahuan sehingga mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan tentang kearifan lokal dan beberapa keterampilan, yaitu keterampilan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi. Di dunia nyata (Thunerberg, Salmi, & Bogner, 2018). Karakteristik pembelajaran STEAM yaitu: (1) STEAM menstimulasi keingintahuan dan motivasi siswa mengenai keterampilan tingkat tinggi yang terdiri dari pemecahan masalah, kerjasama, pembelajaran mandiri, pembelajaran dengan berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian, (2) STEAM menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), (3) Pembelajaran STEAM mengajak siswa untuk memahami fenomena-fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari, (4) STEAM mendorong siswa mengeksplor semua kemampuan yang dimiliki dengan cara masing-masing, (5) Proyek yang dikerjakan menghasilkan karya yang berbeda dan unik dari setiap kelompok ataupun individu.

Kearifan lokal atau “*local genius*” menurut Wales dalam Ayatrohaedi (1986; 30) yaitu “*the sum of the cultural characteristics which the vast majority of a people have in common as a result of their experiences in early life*”. Kearifan lokal dalam bahasa asing sering dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat (kearifan lokal), pengetahuan setempat (*local knowledge*) atau kecerdasan setempat (*local genius*). Pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dapat membentuk karakter anak dengan cara yang menyenangkan. Kearifan lokal yang diimplementasikan pada setiap kegiatan pengembangan. Hal ini sebagai upaya mendidik anak menggunakan akal budinya untuk bertindak dan bersikap pada objek atau suatu peristiwa dalam suatu lokasi sehingga dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal atau *local genius* atau *local wisdom* adalah kemampuan individu dalam menggunakan akal pikirannya dalam bertindak terhadap objek atau peristiwa.

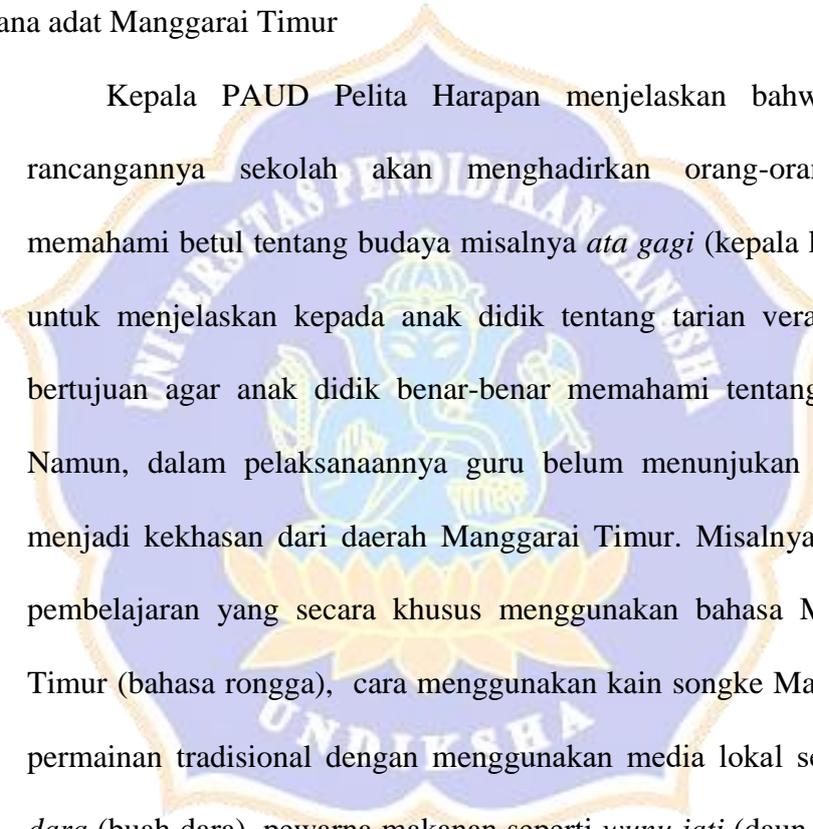
Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran (Dirjen Dikti, 2004;12). Ada empat cara dalam pembelajaran berbasis budaya (Sutarno, 2008;7-8). Belajar tentang budaya, yaitu : (1) menempatkan budaya sebagai bidang ilmu. Budaya dipelajari dalam program studi khusus, tentang budaya dan untuk budaya. Dalam hal ini, budaya tidak terintegrasi dengan bidang ilmu. (2) Belajar dengan budaya, terjadi pada saat budaya diperkenalkan kepada siswa sebagai cara atau metode untuk mempelajari pokok bahasan tertentu. (3) Belajar dengan budaya meliputi pemanfaatan

ragam budaya untuk perwujudan budaya. (4) Dalam belajar dengan budaya, budaya dan perwujudannya menjadi media pembelajaran dalam proses belajar, menjadi konteks dari contoh-contoh tentang konsep atau prinsip dalam suatu mata pelajaran, serta menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu mata pelajaran.

Pada dasarnya, Guru harus mampu mengembangkan pembelajaran PAUD berdasarkan kondisi dan situasi yang ada di lingkungan sekolah. Dengan demikian anak dapat memperoleh banyak pengalaman belajar yang bermakna dari lingkungannya. Kurikulum merupakan landasan dasar dari suatu sekolah untuk melakukan proses pembelajaran serta merupakan acuan bagi sekolah untuk bisa mencapai tujuan pendidikan. Proses pengembangan pembelajaran dengan muatan lokal bukanlah proses yang dapat berlangsung instan, karena harus disesuaikan dengan situasi atau kondisi daerah tempat sekolah berada. Kemampuan, kerja keras, dan kreativitas merupakan beberapa faktor yang dibutuhkan untuk mendorong terwujudnya hasil belajar yang optimal (penelitian Reski Rahayu,2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Kepala Sekolah dan para guru pada pra penelitian di PAUD Pelita Harapan bulan juli 2023, terungkap bahwa selama ini sekolah telah menerapkan pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokal Manggarai Timur. Model pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dilakukan oleh sekolah diterapkan dalam tema, sub tema, materi atau kegiatan, media, dan peralatan yang mengacu pada unsur-unsur kebudayaan di lingkungan

sekitar anak tinggal. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menghadirkan contoh nyata yang sesuai dengan kondisi daerah tempat sekolah berada. Contohnya adalah ketika guru menjelaskan tentang tema budaya dengan sub tema seni tari. Materi pembelajaran yang dijelaskan guru adalah tarian daerah Manggarai Timur yaitu tarian *Vera*, sedangkan media pembelajaran yang digunakan adalah gambar orang yang mengenakan busana adat Manggarai Timur



Kepala PAUD Pelita Harapan menjelaskan bahwa dalam rancangannya sekolah akan menghadirkan orang-orang yang memahami betul tentang budaya misalnya *ata gagi* (kepala kampung) untuk menjelaskan kepada anak didik tentang tarian vera. Hal ini bertujuan agar anak didik benar-benar memahami tentang budaya. Namun, dalam pelaksanaannya guru belum menunjukkan hal yang menjadi kekhasan dari daerah Manggarai Timur. Misalnya kegiatan pembelajaran yang secara khusus menggunakan bahasa Manggarai Timur (bahasa rongga), cara menggunakan kain songke Manggarai, permainan tradisional dengan menggunakan media lokal seperti li'e *dara* (buah dara), pewarna makanan seperti *wunu jati* (daun jati), *wua maghi te'a* (buah lontar masak), *wunu pandan* (daun pandan) guru juga menyebutkan nama-nama tarian adat daerah Manggarai Timur.

Karena pada umumnya anak yang sekolah di PAUD Pelita Harapan adalah anak-anak yang berasal dari berbagai suku Manggarai Timur yang kesehariannya dibesarkan dengan kebiasaan hidup

masyarakat Manggarai Timur atau kebudayaan Manggarai Timur. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti didukung oleh dokumen yang dimiliki oleh PAUD Pelita Harapan yakni RPPM, RPPH, serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru pada saat proses pembelajaran.

Dunia anak usia dini (AUD) adalah dunia yang penuh dengan rasa ingin tahu terhadap apa yang ada di sekitar mereka. AUD umumnya akan begitu bersemangat dalam menggali pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam sekitar mereka. Pada jenjang pendidikan Anak Usia Dini, sistem kegiatan pembelajarannya dikemas dalam bentuk bermain dan bereksplorasi dengan melakukan pendekatan yang berhubungan dengan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) berbasis *Loose part* yang bertujuan untuk mendorong anak membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki.

PAUD Pelita Harapan menerapkan pembelajaran STEAM berbasis *Loose part* untuk memperkenalkan pada anak untuk memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. *Loose parts* merupakan alat permainan yang terdiri dari berbagai komponen bahan alam yang ada di sekitar kita. Menurut (Eka Novita, 2020) *Loose part* merupakan barang-barang terbuka yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari seperti ranting, biji pinus, kerang batu, bunga dan benda-benda alam lainnya. Sedangkan menurut (Nur Azizah,

2020) *Loose part* merupakan alat permainan edukatif di sekitar anak berupa bahan-bahan terbuka, dapat dipisah, disatukan kembali, digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lain. Dapat berupa kayu, ranting ataupun bahan daur ulang seperti plastik, kertas, dan lain-lain. *Loose part* merupakan bahan yang dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara.

*Loose part* merupakan alat dan bahan yang memfasilitasi rasa ingin tahu anak secara alami. Haughey (2017) menyebutkan bahwa ada 7 tipe dari *loose parts* yaitu (1) bahan alam, (2) plastik, (3) logam, (4) kayu dan bambu, (5) benang dan kain, (6) kaca dan keramik, (7) bekas kemasan. Media *loose part* digunakan untuk menyempurnakan metode STEAM dalam meningkatkan konsentrasi anak.

Berdasarkan uraian latar belakang ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Analisis Pembelajaran STEAM Berbasis *Loose Part* dengan Kearifan Lokal Manggarai Timur Pada Paud Pelita Harapan”**.

## **1.2. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka adapun identifikasi masalah yang akan dijadikan sebagai acuan penelitian diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Belum maksimal dalam kegiatan pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokal Manggarai Timur

- 2) Kurangnya pemahaman guru untuk mengintegrasikan pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokal Manggarai Timur
- 3) Peran sekolah dalam mendukung pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokal Manggarai Timur.

### **1.3. PEMBATASAN MASALAH**

Mengingat permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini cukup luas sehingga tidak memungkinkan untuk membahas secara menyeluruh mengenai permasalahan-permasalahan diatas, sehingga diperlukan pembatasan masalah agar permasalahan utama dapat dimaksimalkan dan tidak terdapat kesalahan pahaman dalam pembahasan dari topik permasalahan utamanya. Dalam penelitian ini masalah dibatasi pada Analisa Pembelajaran STEAM berbasis *Loose Part* dengan kearifan lokal Manggarai Timur pada Anak Kelompok B di PAUD Pelita Harapan.

### **1.4. RUMUSAN MASALAH**

Merujuk pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan masalah-masalah berikut:

- 1) Bagaimana Pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokal Manggarai Timur pada PAUD Pelita Harapan?
- 2) Apakah dampak dari pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokal Manggarai Timur pada PAUD Pelita Harapan?

### **1.5. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian terkait analisis pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokaal pada PAUD Pelita Harapan memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk menganalisis bentuk pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokal Manggarai Timur PAUD Pelita Harapan
- 2) Untuk menganalisis dampak dari pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokal pada PAUD Pelita Harapan

### **1.6. MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian terkait analisis pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokaal pada PAUD Pelita Harapan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang bergelut di dunia pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut

- 1) Bagi anak.

Dengan adanya pembelajaran STEAM berbasis *loose part* anak dapat terlibat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran dan mengenal berbagai kearifan lokal Manggarai timur.

- 2) Bagi pendidik

Dengan analisis pembelajaran STEAM berbasis *loose part* pendidik dapat merancang berbagai kegiatan yang menarik dengan kearifan lokal Manggarai Timur dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

3) Bagi Sekolah

Dapat menjadi acuan dalam menyusun perangkat pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan memuat kearifan lokal Manggarai Timur.

4) Bagi Peneliti lainnya .

Bisa menjadikan acuan bagi mahasiswa lain ataupun pendidik untuk lebih mencari informasi mengenai analisis pembelajaran STEAM berbasis *loose part* dengan kearifan lokal Manggarai Timur PAUD Pelita Harapan

