

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses bertujuan untuk membimbing anak usia 0 sampai 6 tahun dengan memberikan rangsangan sesuai dengan tahapan perkembangan karakteristik anak guna mempersiapkan dan melahirkan generasi yang lebih baik. Inilah Artobataman (2018:41) menyatakan bahwa agar pendidikan memiliki manfaat untuk anak melalui cara membuat anak berpikir lebih efektif, kegiatan belajar mengajar harus mampu membekali siswa dengan kecakapan hidup yang sesuai dengan kebutuhan siswa di daerah dan zamannya sendiri. Dengan bantuan pendidikan, ada beberapa bidang kehidupan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran. Berbagai macam permasalahan selalu muncul saat pembelajaran anak usia dini, sehingga perlu dikondisikan untuk menciptakan pembelajaran yang nyaman dan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan. Dalam melaksanakan pembelajaran dan pembelajaran harus digunakan bahan penyusun, sumber daya atau alat bantu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir.

Anak usia dini disebut juga usia emas perkembangan anak terutama dalam proses pendidikan, karena kelompok usia ini menawarkan kesempatan melalui cara efektif dalam membangun seluruh aspek perkembangan anak. Pada usia ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan luar biasa dibandingkan dengan usia sesudahnya. Oleh karena itu, pendidikan diperlukan guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan usia dini di Kecamatan Medan Tembung belum mengenal dan banyak memperhatikan HOTS (*Higher, Order,*

Thinking, Ability), terutama melalui pelaksanaan dan implementasi pembelajaran konten STEAM (Sains, Teknologi, Teknik, Seni, Matematika) di lingkungan pendidikan. . fasilitas yang disediakan olehnya. , karena para pendidik belum sepenuhnya memahami STEAM, mengingat latar belakang keilmuan yang rata-rata para pendidik belum mampu mengajarkan HOTS untuk menyongsong era pendidikan abad 21 (Purnama, 2020:5).

STEAM adalah pembelajaran yang mendorong anak untuk kreatif, berpikir logis dan berpikir simbolik dalam pemecahan masalah. STEAM (*Science, Technology, Engineering-Art and Mathematics*) saat pembelajaran disusun melalui perpaduan antara sains, teknologi, matematika serta seni. Menurut Munawar dkk. (2016:3) Disebutkan bahwa kemampuan beradaptasi, pemikiran yang fleksibel, inisiatif, pengembangan diri, produktivitas, keandalan, kepemimpinan dan tanggung jawab diharapkan dalam pembelajaran STEAM.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa upaya pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan beradaptasi, berpikir luwes, inisiatif, pengembangan, produktivitas, keandalan, kepemimpinan dan tanggung jawab. . Penerapan metode pembelajaran STEAM diharapkan dapat meningkatkan kualitas setiap anak usia dini di TK, karena pembelajaran dilakukan dan diterapkan guru utamanya mencakup lima mata pelajaran (sains, teknologi, teknik), seni, matematika) dan ciptakan lingkungan belajar yang inklusif di mana semua anak dapat terlibat dan terlibat.

Pentingnya pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan dan memaksimalkan kemampuan anak, sehingga pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran yang penuh rasa ingin tahu tentang lingkungan dan lingkungan

anak. Pada usia dini, anak biasanya sangat bersemangat untuk menggali informasi tentang alam sekitar anak, yang berkaitan dengan bacaan anak. Namun, sebagian besar pendidik anak usia dini terkadang tidak siap menghadapi masalah sains dan teknologi yang kompleks seputar anak-anak. Setuju dengan Rochanah (2021:52) menyatakan bahwa rata-rata pendidik PAUD tidak mampu mengajarkan HOTS, mengarah pada (1) mengingat; (2) memahami; (3) bertindak; (4) menganalisis; (5) mengevaluasi; serta (6) bertindak. Jika hal ini terjadi, jika anak mengajukan pertanyaan yang kompleks dan tidak dapat dijawab serta dibangun dengan baik atas dasar jawaban guru, maka di kemudian hari semangat anak untuk penelitian mandiri dan perolehan ilmu akan berkurang dan hilang.

Penelitian sebelumnya diperoleh hasil wawancara dengan beberapa guru TK mengajar selama 5 tahun serta mempunyai sertifikat pelatihan. Guru sekolah menyatakan mereka memahami dan menerapkan pembelajaran abad 21, meskipun masih terdapat kendala sewaktu pelaksanaannya. Berhasil atau tidak pelaksanaan pembelajaran abad 21 terlihat melalui anak apakah sudah dapat memiliki kemampuan seperti anak mampu mengingat pelajaran yang telah diberikan oleh guru, bagaimana anak memahami pembelajaran atau materi yang telah disampaikan oleh guru, melihat anak melakukan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru, melihat perkembangan anak dalam menganalisis, melihat perkembangan anak dalam membuat atau melakukan sesuatu hal dengan baik. Sehingga untuk meningkatkan potensi berpikir tingkat tinggi anak guru harus kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran seperti anak lebih aktif ketika proses pembelajaran, seperti melaksanakan pembelajaran berbantuan media yang

variatif dan kreatif serta anak diberikan waktu kesempatan untuk tanya jawab terhadap guru ketika proses pembelajaran langsung.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar dengan cara yang menarik perhatian dan minat anak untuk belajar. Media pembelajaran poster terdiri dari warna, gambar, grafik, dan teks yang menjelaskan dan mengungkapkan suatu konsep, ide, atau pesan yang berkaitan dengan sains. Salah satu hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah lingkungan belajar, di mana materi atau materi pembelajaran disusun secara sistematis menurut prinsip dan kriteria tertentu. Lingkungan belajar harus benar-benar dimiliki oleh guru agar pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang diberikan.

Berdasarkan peneliti yang saya lakukan di TK Al-Insani Medan Tembung menggunakan media pembelajaran Buku dari pemerintah yang bermanfaat untuk kelangsungan pembelajaran di TK tersebut, Adapun kelebihan yang terdapat yaitu anak-anak tetap melakukan pembelajaran yang terdapat dalam buku tersebut seperti gambar-gambar dan angka yang akan mereka dipelajari dalam buku pemerintah. Sedangkan kekurangan di TK tersebut kurangnya motivasi anak untuk belajar karena media tersebut terlalu monoton sehingga anak mudah bosan. Penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman, terutama untuk proses abstrak yang sulit dibayangkan dalam pikiran (Pribadi,B.A,2017:42).

Artinya, siswa terutama pada tahap awal pembelajaran mengalami kegembiraan dan cara belajar yang menyenangkan ketika mereka melihat animasi melalui prosesnya, mereka dapat mempelajarinya dengan lebih mudah daripada hanya mendengar penjelasan guru.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan di atas, salah satunya dengan mengembangkan media poster. Media poster mempunyai beberapa keunggulan, seperti gambar, tulisan, serta berupa gambar berwarna serta menarik sehingga diminati anak. Media poster sudah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya, misalnya penelitian Maiyena (2014:78) dari perkembangan media poster berbentuk karakter hingga pemanasan global menggambarkan media poster berbentuk karakter memenuhi kriteria kepraktisan sehingga bisa digunakan dan dimanfaatkan saat pembelajaran. Anak-anak terutama mencari rangsangan lingkungan yang mendorong perkembangan intelektual mereka, seperti menyajikan benda. Setuju dengan Cangara (2017:56) juga menyatakan bahwa gambar tidak hanya meningkatkan proses membaca untuk belajar, tetapi juga menunjukkan bahwa gambar tersebut harus dipilih atau dirancang dengan baik.

Penelitian yang saya lakukan pada TK Al-Insani Medan Tembung hanya menggunakan media buku pemerintah yang belum memaksimalkan anak-anak saat proses pembelajaran, dimana banyak anak merasakan kebosanan serta anak tidak semangat dalam belajar di sekolah. Maka dari itu peneliti memberikan masukan atau saran agar guru membuat media poster pembelajaran demi meningkatkan berpikir tingkat tinggi anak tersebut.

Melihat situasi sekolah tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media poster interaktif seperti HOTS. Pengembangan keterampilan berpikir lanjutan pada siswa TK B. Alasan pengembangan poster interaktif berbasis STEAM di taman kanak-kanak adalah karena dapat digunakan guna memberikan stimulus pada pikiran, perasaan serta keterampilan ataupun kemampuan belajar sehingga memungkinkan anak mengalami peningkatan saat pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran poster interaktif berbasis STEAM dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi diharapkan bisa membantu dan motivasi anak dalam meningkatkan kemampuan proses pembelajaran anak. Adapun penelitian ini berjudul “pengembangan media pembelajar poster interaktif berbasis STEAM untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa TK B Al-Insani Medan Tembung”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, diidentifikasi permasalahan dalam pembentukan karakter usia dini sebagai berikut.

1. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi sehingga berdampak pada kejenuhan anak-anak saat belajar
2. Proses belajar masih memakai media sederhana seperti gambar-gambar yang ada di buku.
3. kurangnya pemanfaatan media poster interaktif di sekolah
4. Pengembangan media poster interaktif dalam meningkatkan kemampuan memahami berpikir tingkat tinggi anak.
5. Pendidikan anak usia dini di Kecamatan Medan Tembung belum mengenal dan banyak memperhatikan HOTS (Higher, Order, Thinking, Ability), terutama melalui pelaksanaan dan implementasi pembelajaran konten STEAM (Sains, Teknologi, Teknik, Seni, Matematika) di lingkungan pendidikan. . fasilitas yang disediakan olehnya. , karena para guru belum sepenuhnya mengenal STEAM.

6. Media Poster yang dimanfaatkan masih bersifat monoton dan kurang menarik, karena bukan hasil kreatifitas dari guru TK yang memahami karakteristik usia dini.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

1. Media belajar dikembangkan menggunakan media poster interaktif.
2. Tema yang akan dibahas adalah Alat Komunikasi
3. Unsur STEAM yang akan digunakan hanya sains, teknologi, seni dan matematika.
4. Lokasi penelitian dan subjek penelitian yang akan diujikan sebatas anak TK di TK B Al-Insani Medan Tembung.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta keterbatasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan berdasarkan validasi ahli media poster interaktif berbasis STEAM dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi TK B Al-Insani Medan Tembung?
2. Bagaimana kepraktisan media poster interaktif berbasis STEAM untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi TK B Al-Insani Medan Tembung?
3. Bagaimana efektifitas media poster interaktif berbasis STEAM meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi TK B Al-Insani Medan Tembung?

1.5. Tujuan Pengembangan

Tujuan dilakukannya penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk menilai tingkat validitas media poster interaktif berbasis STEAM yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi TK B Al-Insani Medan Tembung.
2. Untuk menilai kepraktisan media poster interaktif berbasis STEAM yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi TK B Al-Insani Medan Tembung.
3. Untuk menilai efektifitas media poster interaktif berbasis STEAM yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi TK B Al-Insani Medan Tembung.

1.6. Manfaat Pengembangan

Hasil dan penjelasan penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis serta praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagaimana pengetahuan ilmiah untuk memajukan pendidikan, terutama pendidikan TK melalui pengembangan lingkungan belajar poster berbasis STEAM untuk meningkatkan keterampilan lanjutan anak usia 5 hingga 6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan keterampilan berhitung pada anak.

2) Anak termotivasi serta tidak merasa bosan selama pembelajaran, sehingga hasil belajar meningkat dan materi yang diajarkan lebih lama diingat.

b. Bagi Guru

- 1) Ketersediaan poster lingkungan belajar untuk proses pembelajaran yang berbeda di TK B Al-Insani Medan.
- 2) Memberikan informasi kepada guru tentang pengembangan media pembelajaran poster menggunakan model lain.

c. Bagi sekolah

Memberikan masukan, ide maupun saran bagi perbaikan kebutuhan sekolah.



THE
Character Building
UNIVERSITY