

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai dan bermacam disiplin ilmu ke dalam suatu pembelajaran holistik. Walaupun metode STEAM kebanyakan hanya digunakan pada pendidikan lebih tinggi, tetapi kita juga bisa menerapkan metode STEAM ini kepada anak usia dini untuk membangun awal dasar pengetahuan dan keterampilan pada anak usia dini. Ada berbagai macam metode STEAM yang dapat diterapkan pada anak usia dini seperti eksperimen sederhana, bermain peran seni, dan kerajinan, permainan edukatif, membaca buku, kunjungan ke tempat-tempat pendidikan eksplorasi alam, percakapan dan pertanyaan.

Ada beberapa cara pendekatan STEAM dapat diterapkan pada anak, seperti pendekatan STEAM yang melibatkan pembelajaran aktif yang berbasis proyek. Anak dapat belajar melalui pengalaman langsung seperti melakukan eksperimen sederhana, membangun model, atau berpartisipasi dalam kegiatan seni agar anak akan merasakan konsep-konsep ilmiah dan matematika secara praktis. Dengan cara ini, anak tidak hanya memahami teori saja, tetapi anak juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah.

Metode STEAM dalam pembelajaran anak usia dini memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat langsung dalam berbagai aktivitas, dan melatih kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah. Pendekatan ini juga membantu membentuk cara berpikir yang lebih terbuka, kreatif, dan inovatif. Dengan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk bermain yang bermakna, STEAM turut mendukung perkembangan anak secara optimal pada enam aspek perkembangan utama.¹

Pembelajaran STEAM pada anak usia dini harus dilakukan secara terintegrasi dan terurut yang sesuai dengan struktur usia dan tahap perkembangan anak untuk memaksimalkan kapasitas kemampuan berpikir anak tanpa menyampingkan kegembiraan dalam bermain, penemuan, dan seni. Pada saat yang sama anak-anak diajarkan melalui STEAM harus menunjukkan pemikiran kritis dan pemecahan masalah yang kreatif untuk membangun pondasi untuk pencapaian akademis anak dimasa yang akan datang.²

Pada salah satu Lembaga Pendidikan di kota Banjarbaru yaitu Raudhatul Athfal (RA) Ulumul Qur'an Al-Madani mengadakan implementasi aspek seni dalam metode STEAM karena menurut sekolah metode ini dapat menimbulkan kemandirian dengan meningkatkan pemikiran anak yang lebih mandiri, fleksibel, serta kreatif dan memiliki keterampilan dengan cara berfikir yang lebih ilmiah dalam memecahkan suatu masalah. Selain itu, pendidikan anak usia dini juga

¹ Delina Kasih Et Al., "Pengenalan Metode STEAM Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di TK Islam Ar-Ruhaniyah Bekasi," *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 2, No. 3 (2021): 207–14, <https://doi.org/10.69552/Alihsan.V4i1.1725>.

² Ahlam A Alghamdi, "Exploring Early Childhood Teachers' Beliefs About STEAM Education In Saudi Arabia," *Early Childhood Education Journal* 51, No. 2 (2023): 247–56, <https://doi.org/10.1007/S10643-021-01303-0>.

mendapat manfaat besar dari penggunaan metode STEAM ini, seperti mengajarkan anak bagaimana caranya berpikir kritis dan mandiri terhadap berbagai persoalan masalah yang ada. Anak-anak bebas bereksplorasi tentang siapa diri mereka, apa yang mereka lihat, rasakan, lakukan, dan apa yang mereka temukan.

Misalnya, anak dapat menjalankan ibadahnya sendiri sesuai dengan agama dan nilai-nilai yang diajarkan orang tua dan gurunya. Anak-anak memiliki kemampuan kognitif untuk menyimpan informasi seperti melodi , angka, dan huruf. Anak-anak dapat berinteraksi secara sosial dengan teman sebayanya, mengekspresikan diri mereka dengan sopan dan dalam istilah yang sesuai dengan apa yang mereka katakan dalam bahasa Ibu mereka, ikut serta dalam acara olahraga, dan menemukan identitas mereka melalui seni. Intinya, anak-anak akan belajar berpikir kritis melalui penggunaan teknik STEAM untuk memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk mengembangkan kemandirian mereka sesuai keinginan mereka dan untuk mengalami penemuan diri dalam berbagai konteks.

Dalam Al-Qur'an banyak ayat yang mendorong manusia untuk berpikir, mengobservasi, dan menggunakan akal serta ilmunya, yang merupakan prinsip dasar dari STEAM, salah satunya ada pada (Q.S. Yunus :101) dan pada hadis (HR. Muslim)

“ قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ ۚ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ ”

” َعَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ ”

Ayat ini mendorong manusia untuk mengamati alam semesta, yang merupakan inti dari ilmu pengetahuan (*Science*)

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ، عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ: "إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ
الْجَمَالَ، الْكِبْرُ: بَطْرُ الْحَقِّ، وَغَمَطُ النَّاسِ

HR. Muslim mengatakan bahwa hadist ini menjelaskan bahwa keindahan merupakan sifat yang dicintai Allah, baik secara lahiriah seperti pakaian dan kebersihan, maupun batiniah seperti akhlak mulia dan hati yang bersih. Meskipun kata “seni” (فن) tidak disebut secara eksplisit dalam hadis ini, makna keindahan yang dimaksud mencakup prinsip-prinsip dasar dalam seni seperti estetika, harmoni, keteraturan, dan ekspresi kehalusan rasa. Hal ini sejalan dengan nilai-nilai seni dalam Islam yang selalu berpijak pada keindahan yang tidak melanggar syariat.

Dari latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian tentang *“Implementasi Aspek Seni dalam Metode STEAM pada Anak TK B di Raudhatul Athfal Ulumul Qur’an Al-Madani Kota Banjarbaru”*.

B. Definisi Operasional

1. Implementasi

Implementasi merupakan proses penerapan atau pelaksanaan suatu rencana pembelajaran kedalam pembelajaran di kelas, yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam konteks ini, implementasi merujuk pada bagaimana guru mengintegrasikan aspek seni ke dalam metode pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic*) di kelas TK B RA Ulumul Qur’an Al Madani Kota Banjarbaru. Implementasi terlihat dari kesesuaian antara

perencanaan pembelajaran dalam RPPH, kegiatan pembelajaran yang dilakukan, serta cara guru mengevaluasi ketercapaian perkembangan anak melalui pendekatan yang terintegrasi.

2. Metode STEAM

STEAM merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dapat membantu para pendidik untuk menciptakan anak yang kreatif melalui penerapan pendekatan STEAM. Hal ini mengungkapkan bahwa dengan adanya pendekatan STEAM pada anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir pada anak, kreatif, serta membuat anak mampu berkolaborasi dengan orang lain. Didalam STEAM ada beberapa pembelajaran salah satunya adalah “*Art*” (Seni).

3. Seni

Seni adalah suatu cara yang indah untuk anak-anak mengekspresikan diri, mengeksplorasi kreativitas, dan mengembangkan keterampilan motorik serta emosional. Ada banyak jenis seni yang dapat diperkenalkan kepada anak-anak, baik untuk hiburan, pembelajaran, maupun pengembangan diri.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang sedang dalam proses perkembangan dengan karakteristik yang berbeda. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak yang berusia antara 0 hingga berusia 8 tahun disebut sebagai anak usia dini. Anak usia dini yang

menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B1 di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru.

4. Raudhatul Athfal Ulumul Qur'an Almadani

Sebuah sekolah yang mengadakan implementasi metode STEAM untuk meningkatkan kemandirian anak serta kreativitas anak usia dini, yang terletak pada Jl. Guntung Manggis, RT. 18/RW.03, Guntung Manggis, kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. RA Ulumul Qur'an Al Madani menjalankan penggunaan metode STEAM untuk meningkatkan kemandirian serta kreativitas anak usia dini memilih untuk mengadakan pembelajaran STEAM karena dapat menimbulkan kemandirian dengan meningkatkan pemikiran anak yang lebih mandiri, fleksibel, serta kreatif dan memiliki keterampilan dengan cara berfikir yang lebih ilmiah dalam memecahkan masalah yang membuat peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di RA Ulumul Quran Al Madani Kota Banjarbaru.

C. Fokus Masalah

Ada empat fokus sub bab penelitian yang penulis fokuskan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pengembangan Aspek Seni dalam metode STEAM pada anak TK B di RA Ulumul Quran Al Madani Banjarbaru?
2. Bagaimana pelaksanaan pengembangan Aspek Seni dalam metode STEAM pada anak TK B di RA Ulumul Quran Al Madani Banjarbaru?

3. Bagaimana evaluasi pengembangan Aspek Seni dalam metode STEAM pada anak TK B di RA Ulumul Quran Al Madani Banjarbaru?
4. Bagaimana faktor penghambat dan faktor pendukung pengembangan Aspek Seni dalam metode STEAM pada anak TK B di RA Ulumul Quran Al Madani Banjarbaru?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada fokus penelitian di atas maka dapat diketahui tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk menganalisis perencanaan Aspek Seni dalam pengembangan metode STEAM pada anak TK B di RA Ulumul Quran Al madani Banjarbaru.
2. Untuk menganalisis pelaksanaan pengembangan Aspek Seni dalam metode STEAM pada anak TK B di RA Ulumul Quran Al madani Banjarbaru.
3. Untuk menganalisis evaluasi pengembangan Aspek Seni dalam metode STEAM pada anak TK B di RA Ulumul Quran Al madani Banjarbaru.
4. Untuk menganalisis faktor penghambat dan faktor pendukung pengembangan Aspek Seni dalam metode STEAM pada anak TK B di RA Ulumul Quran Al Madani Banjarbaru

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini berpotensi meningkatkan pemahaman kita tentang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait penerapan metode

STEAM untuk membantu anak kecil menjadi lebih mandiri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru: memberikan saran kepada guru tentang cara menggunakan pendekatan STEAM sebagai alat pengajaran untuk meningkatkan kemandirian siswa.
- b. Bagi lembaga: memberikan saran kepada guru agar mereka dapat menggunakannya sebagai inspirasi untuk membantu siswa menjadi lebih mandiri.
- c. Bagi penulis: dapat menambah wawasan penulis, memberikan perspektif baru, dan memberikan pengalaman langsung bagaimana membantu anak menjadi lebih mandiri, khususnya ketika menggunakan pendekatan STEAM.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Temuan penelitian terdahulu yang sesuai dengan judul penelitian yang diperoleh dari publikasi ilmiah pendidikan menunjukkan relevansi penelitian yang dilakukan. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama ini berjudul Seni rupa sebagai media pengembangan keterampilan metakognitif dan neurosains pada anak, Penelitian ini mengeksplorasi peran seni rupa dalam pengembangan keterampilan metakognitif anak berdasarkan pendekatan neurosains. Metakognitif, yang merujuk pada kesadaran dan kontrol individu terhadap proses berpikirnya, merupakan keterampilan penting dalam pendidikan anak untuk meningkatkan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreatif. Studi

ini menggunakan pendekatan deskriptif analitis melalui tinjauan literatur dari berbagai sumber akademik untuk menganalisis hubungan antara seni rupa, metakognitif, dan neurosains dalam konteks pendidikan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seni rupa, melalui proses eksploratif dan ekspresifnya, efektif dalam merangsang perkembangan neuron dan koneksi saraf di otak anak. Melalui proses ini, terjadi peningkatan koneksi neuron dalam otak anak, yang menghasilkan pemahaman yang lebih cepat dan mendalam terhadap pengetahuan yang diperoleh. Otak memiliki kemampuan untuk menganalisis dan memproses visual, sehingga pengalaman seni dapat memberikan pengalaman estetika yang mempengaruhi pemahaman anak terhadap berbagai konsep. Pengalaman ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti minat, pengetahuan sebelumnya, dan pengalaman hidup anak.³

Penelitian yang kedua ini berjudul Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan *Fun Cooking* Sebagai Pembelajaran Abad 21. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu adanya perbedaan perkembangan kognitif, motorik, bahasa, dan kreativitas seni anak dengan tahapan perkembangan anak karena kurangnya pemberian stimulasi baik dari guru maupun orang tua untuk merangsang minat anak dalam belajar. Sehubungan dengan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mengimplementasikan metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics*)

³ Sindu Lintang Ismoyo, "Seni Rupa Sebagai Media Pengembangan Keterampilan Metakognitif Dan Neurosains Pada Anak: Fine Arts As A Tool For Developing Metacognitive And Neuroscience Skills In Children," *Jurnal Pendidikan Seni Dan Industri Kreatif* 5, No. 1 (2024): 32–39. <https://shorturl.at/pf2S4>.

melalui kegiatan fun cooking sebagai metode pembelajaran abad 21. Hasil penelitian dari kegiatan fun cooking menggunakan metode STEAM menunjukkan adanya ketertarikan 14 dari 15 anak dalam proses belajar yang dapat merangsang perkembangan kognitif, motorik, bahasa, dan kreativitas seni anak sehingga kesimpulan dari penelitian ini adalah metode STEAM dapat diaplikasikan sebagai alternatif metode pembelajaran abad 21.⁴

Penelitian yang ketiga ini berjudul Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka untuk PAUD. Adapun latar belakang permasalahan penelitian ini yaitu masih banyak guru yang kebingungan untuk menerapkan STEAM dalam kurikulum Merdeka, kegiatan proyek yang dilaksanakan belum mengintegrasikan STEAM. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan STEAM, anak akan mengembangkan ide-ide berbasis sains dan teknologi dengan terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang berasal dari lima disiplin ilmu yang saling berhubungan. Implikasi dari penelitian ini adalah menambah pengetahuan guru mengenai langkah-langkah implementasi metode STEAM dalam kurikulum merdeka.⁵

Berdasarkan dari semua penelitian mendukung bahwa pendekatan STEAM memberikan manfaat signifikan terhadap perkembangan kognitif, motorik, bahasa, dan kreativitas anak. STEAM juga dapat diaplikasikan

⁴ Andi Agusniatih And Sri Muliana, "Implementasi Pembelajaran STEAM Melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 6 (2022): 6502–12, <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i6.3418>.

⁵ Putri Diah Motimona And Ika Budi Maryatun, "Implementasi Metode Pembelajaran STEAM Pada Kurikulum Merdeka Untuk PAUD," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, No. 6 (2023): 6493–6504, <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V7i6.4682>.

dalam berbagai konteks, termasuk kegiatan berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka, serta aktivitas menarik seperti *fun cooking*. Penerapan ini mendesak untuk diadopsi dalam pendidikan anak usia dini, sedangkan penelitian yang akan saya teliti akan membahas tentang suatu aspek seni yang menggunakan metode STEAM untuk lebih memudahkan anak dalam proses pembelajaran dan seni dalam STEAM tidak hanya melibatkan kreativitas, tetapi juga membantu anak memahami hubungan antara disiplin ilmu lain secara menyenangkan.

RA Ulumul Qur'an Al Madani di Kota Banjarbaru juga menjadi tempat yang menarik untuk diteliti karena institusi ini tidak hanya berfokus pada pendidikan akademik, tetapi juga pada nilai-nilai keislaman. Seperti ketika anak-anak menghafal beberapa hadist-hadist pendek dengan menggunakan gerakan, mulai belajar menebalkan dan mewarnai tulisan kaligrafi, dan ketika bermain *role play* guru pengajar juga menyelipkan ajaran-ajaran kecil dalam Islam.

Oleh karena itu, mengkaji bagaimana aspek seni diintegrasikan dalam metode STEAM di lingkungan pendidikan berbasis agama Islam akan memberikan wawasan baru mengenai efektivitas pembelajaran holistik bagi anak usia dini. Selain itu pembelajaran aspek seni dengan metode STEAM di RA Ulumul Qur'an tidak hanya mengembangkan kreativitas pembelajaran pada anak-anak umum saja tetapi menyeluruh termasuk bagi anak yang berkebutuhan khusus. Dengan pelatihan guru yang tepat dan dukungan dari orang tua, metode ini memiliki potensi besar untuk

membentuk generasi yang lebih kreatif, kritis, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan, sistem penulisan disusun sebagai berikut:

1. Bab I pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah/fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikan penelitian, dan penelitian terdahulu.
2. Bab II kajian teori, meliputi teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian.
3. Bab III metodologi penelitian, meliputi jenis dan metode penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Bab IV laporan hasil penelitian, berkaitan dengan pelaporan hasil penelitian, pada bab ini membahas tentang gambaran umum topik penelitian, penyajian data, dan analisis data.
5. Bab V penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari peneliti atau penulis.