

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran yang sangat penting membentuk dasar pada perkembangan anak ada pada pendidikan anak usia dini. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembinaan ini bertujuan untuk memberikan rangsangan yang mendukung pertumbuhan serta perkembangan anak. Tujuan utama PAUD adalah membentuk anak yang berkualitas dan siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Pada masa ini Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat kritis, mereka mulai memahami dunia dan lingkungan di sekitar mereka. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini adalah anak dalam rentang usia 0-8 tahun sering juga disebut dengan usia emas (*golden age*) (Damayanti, 2014). Emas merupakan barang yang berharga, begitu juga perkembangan anak pada masa ini dinilai sangat penting dan paling berharga, hal ini karena anak mudah dalam menerima stimulus yang diberikan. Pendidikan yang berkualitas sangat penting diberikan kepada anak karena akan memengaruhi proses dan hasil pendidikan mereka pada jenjang selanjutnya (Ariyanti, 2016). Maka dapat disimpulkan bahwa masa ini dinilai sebagai waktu yang ideal untuk mendukung perkembangan kemampuan, kecerdasan, bakat, keterampilan fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, dan spiritual anak.

Menurut Sujiono (Yenti, 2021), anak usia dini merupakan individu yang mengalami perkembangan pesat dan mendasar, yang menjadi pondasi bagi kehidupan mereka di masa depan. Dalam tahap ini, anak lebih mudah menerima dan mempraktikkan informasi yang mereka dapatkan tentang lingkungan sekitarnya melalui pendidikan yang diberikan sejak dini.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah masa dimulainya pembentukan pondasi dimana dalam waktu tersebut anak

mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, baik secara fisik maupun mental. Oleh karena itu, periode ini sangat penting untuk memberikan dukungan yang optimal bagi perkembangan mereka.

Pendidikan berperan penting sebagai wadah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak dan nantinya menjadi dasar untuk menjalani kehidupan selanjutnya (Talango, 2020). Maka dari itu hadirilah pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai salah satu bentuk upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sementara itu, pada Pasal 28 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencakup tiga jalur pendidikan, yaitu formal, nonformal, dan informal. Pada jalur formal, pendidikan berlangsung di lembaga seperti Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk pendidikan setara lainnya. Jalur nonformal meliputi pendidikan di Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau lembaga sejenis. Serta pendidikan pada jalur informal terjadi dalam lingkungan keluarga atau masyarakat yang menyelenggarakan pembelajaran.

Pada masa yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan ini, perlu adanya dorongan dan rangsangan dari lingkungan sekitarnya melalui kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang ada pada anak diantaranya pada aspek agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik-motorik (Talango, 2020). Salah satu aspek penting dari perkembangan anak adalah perkembangan sosial dan emosional.

Sosial emosional anak terbentuk melalui proses perkembangan yang merupakan hasil dari kematangan organ tubuh dan pengalaman belajar yang dialami oleh anak (Fuadia, 2022). Perkembangan sosial emosional merupakan dasar pada perkembangan kepribadian seorang individu yang nantinya akan sangat berpengaruh pada aspek perkembangan lainnya. Menurut Nenide (Soetjningsih, 2012), sehatnya perkembangan sosial emosional mencakup adanya kepercayaan diri, kompetensi, kemampuan dalam menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, kemampuan untuk menyelesaikan tugas, memiliki tujuan,

kemampuan untuk mengamati, memahami dan menyampaikan perasaan serta kemampuan untuk mengelola emosi.

Kemampuan sosial emosional yang baik akan membantu seorang individu dalam berinteraksi di lingkungan sekitar. Perkembangan sosial emosional menjadi sangat penting untuk dikembangkan pada usia dini karena pada usia ini anak mulai membangun pengetahuannya dari lingkungan luar keluarganya. Begitu pula dalam proses pembelajaran di sekolah, kemampuan anak dalam merespon emosi dan menjalin interaksi sosial dengan guru dan teman sebaya juga sangat penting (Manik et al., 2024).

Perkembangan sosial erat kaitanya dengan kemampuan kolaborasi. Menurut Abdulsyani (Neti & Santosa, 2022), kolaborasi adalah aktivitas sosial yang dilakukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan memahami aktivitas masing-masing karena setiap orang memiliki tugasnya demi tercapainya tujuan bersama. Di jaman yang semakin modern ini, kemampuan kolaborasi menjadi sangat dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari. Kemampuan kolaborasi pada anak perlu dirangsang dan diasah melalui pengalaman dari kegiatan yang melibatkan orang lain. Dengan melakukan kegiatan secara berkelompok anak diharapkan dapat bersifat kooperatif yang dapat dilihat dari beberapa aspek seperti ikut serta dalam kegiatan membantu temanya, menjalin hubungan yang baik dengan teman kelompoknya dan bersedia berbaur dengan kelompoknya (Rustari et al., 2019).

Pembelajaran STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan lima bidang yaitu: *Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics* dalam sebuah pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam memahami dan menerapkan konsep yang telah disampaikan (Siswanto, 2018). Pembelajaran dengan pendekatan STEAM mendorong peserta didik agar mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya kemudian menghasilkan karya yang berbeda. Selain itu STEAM juga merangsang kemunculan kemampuan kolaborasi, kerjasama dan komunikasi karena pendekatan ini dilakukan dengan melibatkan orang lain (Nurfadilah & Siswanto, 2020).

Pembelajaran STEAM dengan berkelompok dapat diterapkan oleh pendidik untuk membiasakan anak berkolaborasi dengan teman sebayanya. Pada anak usia dini, pembelajaran STEAM dapat diterapkan dalam bentuk aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, menemukan, membangun, melakukan percobaan, mencari jawaban yang dilakukan melalui kegiatan bermain (Novitasari., 2022). Dalam aktivitas tersebut anak akan belajar konsep baru dan mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama dan pemecahan masalah (Novitasari., 2022). Hal ini akan membantu pembelajaran berjalan sesuai rencana serta menyenangkan dan menarik bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi yang sebelumnya telah dilakukan, RA Assalafush Shalihun khususnya pada kelompok B menerapkan pembelajaran STEAM yang dilaksanakan setiap seminggu sekali. Namun menurut keterangan guru kelas pada keterlaksanaan pembelajaran STEAM ini sering kali terhambat oleh kegiatan lain dan hanya terfokus kepada sainsnya saja.

Sarana dan prasarana yang ada di RA Assalafush shalihun cukup memadai untuk melaksanakan pembelajaran STEAM. Dalam pembelajaran anak-anak terlihat antusias dan bersemangat mengerjakan proyeknya karena mereka dapat mengeksplor banyak hal. Selain itu anak juga banyak menanyakan berbagai hal seputar tema yang baru mereka ketahui ataupun hanya sekedar untuk memastikan informasi yang sudah diketahui sebelumnya. Dalam pembelajaran STEAM juga anak lebih leluasa dalam berinteraksi dan bekerjasama dengan temanya karena biasanya dilakukan secara berkelompok.

Dalam pembelajaran STEAM yang dilaksanakan di kelas tersebut sebagian besar anak terlihat antusias memberikan ide, menawarkan bantuan kepada temanya dan terlibat dalam penyelesaian tugas kelompok. Namun, sebagian anak hanya sesekali mengikuti apa yang dikerjakan temanya bahkan cenderung lebih banyak diam dan sebagian lagi terlihat lebih mendominasi dan banyak bekerja tanpa melibatkan temanya.

Pada kegiatan pembelajaran STEAM yang dilaksanakan memicu ketertarikan anak dengan pembelajaran dan dengan pengelompokan dalam

pembelajaran STEAM mendorong anak untuk menyelesaikan tugas dengan melibatkan temanya sehingga kemampuan kolaborasi anak dapat terlatih.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang hubungan antara aktivitas anak pada pendekatan STEAM dengan kemampuan kolaborasi anak. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan dengan judul “Hubungan antara Aktivitas Anak Pada Pendekatan STEAM dengan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia Dini (Penelitian di kelompok B RA Assalafush Shalihun Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut).

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas anak pada pendekatan STEAM di kelompok B As-Shalafush Shalihun Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut?
2. Bagaimana kemampuan kolaborasi anak di kelompok B RA As-Shalafush Shalihun Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas anak pada pendekatan STEAM dengan kemampuan kolaborasi anak di Kelompok B RA As-Shalafush Shalihun Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Aktivitas anak pada pendekatan STEAM di kelompok B RA As-Shalafush Shalihun Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut.
2. Kemampuan kolaborasi di kelompok B RA As-Shalafush Shalihun Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut.
3. Hubungan antara aktivitas anak pada pendekatan STEAM dengan kemampuan kolaborasi anak di Kelompok B RA As-Shalafush Shalihun Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran di tingkat PAUD. Dengan begitu, penelitian ini bisa membantu siswa kelompok B RA Asshalafush Shalihun dalam mencapai tujuan pendidikan mereka, serta mengembangkan pengetahuan terkait penerapan pendekatan STEAM di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan prestasi sekolah dari perkembangan akademik maupun non-akademik anak didik.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik sebagai bahan evaluasi dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kompetensi pendidik dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan stimulasi yang tepat bagi anak khususnya untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik di kelompok B RA As-Shalafush Shalihun.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman mengenai aktivitas anak pendekatan STEAM yang mengarah pada kemampuan kolaborasi anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Di era modern ini, anak-anak perlu dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu bekerja sama dalam tim sejak dini. STEAM memberikan pengalaman pembelajaran yang melibatkan berbagai bidang ilmu yaitu *Science* (sains),

Technology (teknologi), *Engineering* (teknik), *Arts* (seni), dan *Mathematics* (matematika) yang mendorong anak untuk berpartisipasi aktif melalui eksplorasi, eksperimen, dan kegiatan berbasis proyek. Pendekatan ini juga relevan dengan kebutuhan abad ini, dimana kolaborasi menjadi salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial maupun dunia kerja di masa depan (Mariamah et al., 2021). Menurut Syukri dkk dalam Novitasari (2022) menyatakan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM pada anak usia dini terdiri dari lima langkah pembelajaran diantaranya: langkah pengamatan, langkah ide baru, langkah inovasi, langkah kreasi dan langkah nilai. Adapun pembelajaran dengan pendekatan STEAM dalam penelitian ini akan dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

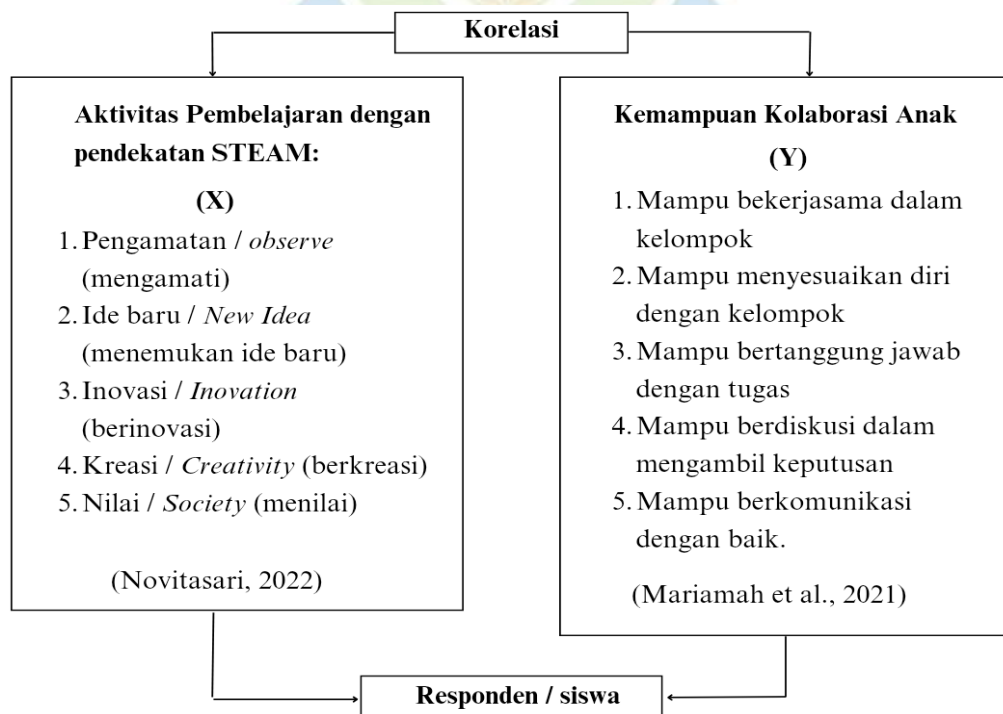
1. Pengamatan (*observe*): Pada tahap ini anak mengamati dan mengingat berbagai hal yang berkaitan dengan tema yang akan dipelajari.
2. Ide baru (*New Idea*): Pada tahap ini anak mencari informasi tambahan dari video dan beberapa buku yang disediakan oleh guru.
3. Inovasi (*Inovation*): Pada tahap ini anak menyampaikan dan mengembangkan ide mereka menjadi sesuatu yang bisa dibuat serta memilih alat dan bahan yang akan digunakan.
4. Kreasi (*Creativity*): Pada tahap ini anak mulai mewujudkan ide mereka dalam bentuk karya sederhana.
5. Nilai (*Society*): Pada tahap ini anak menyampaikan karya mereka kepada temanya dan menilai karya temanya.

Kemampuan kolaborasi menjadi salah satu keterampilan yang penting pada abad ini. Kesempatan untuk bekerja sama dan bersosial dapat diberikan kepada siswa melalui kolaborasi dengan siswa lainnya. Menurut Johnson, Roger dan Edythe (Djoko, 2013) pendidik harus mengajarkan kepada siswa keterampilan akademik dan keterampilan kolaborasi karena dapat meningkatkan kerja kelompok dan membantu keberhasilan hubungan sosial dan masyarakat. Anak dirangsang untuk berpikir kritis serta menganalisis apa yang perlu dilakukan untuk mengembangkan relasi mereka dan belajar berkomunikasi secara khusus. Menurut Trilling and Fadel (2009) dalam (Mariamah et al., 2021) indikator kemampuan kolaborasi pada anak usia dini terdiri dari:

1. Mampu bekerjasama dalam kelompok.
2. Mampu menyesuaikan diri terhadap teman dalam kelompok.
3. Mampu bertanggung jawab pada tugas dalam kelompok.
4. Mampu berdiskusi dalam mengambil keputusan.
5. Mampu berkomunikasi dengan baik dalam kelompok.

Kerja sama tim dan kolaborasi bisa dilatih melalui kegiatan nyata di sekolah atau di luar sekolah. Salah satu cara melatih anak-anak usia dini di sekolah agar bisa bekerja sama adalah dengan pendekatan STEAM (Sains, Teknologi, Rekayasa, Seni, dan Matematika). Dengan pendekatan ini, mereka akan diajak untuk menyelesaikan proyek bersama, sehingga terbiasa bekerja sama dan saling membantu.

Dari uraian di atas, kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dipaparkan yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, terdapat dua variabel yang diteliti pada penelitian ini yaitu, aktivitas anak pada pendekatan STEAM sebagai variabel X dan kemampuan kolaborasi anak usia dini sebagai variabel Y. Maka hipotesis yang diajukan yaitu terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas anak pada pendekatan STEAM dengan kemampuan kolaborasi anak usia dini.

Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut:

H_a : Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas anak pada pendekatan STEAM dengan kemampuan kolaborasi anak usia dini di kelompok B RA As-Shalafush shalihin Kecamatan Cibatuk Kabupaten Garut.

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas anak pada pendekatan STEAM dengan kemampuan kolaborasi anak usia dini di kelompok B RA As-Shalafush shalihin Kecamatan Cibatuk Kabupaten Garut.

Pengujian hipotesis di atas dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujianya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak;
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternative (H_a) ditolak;

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Titik fokus pada penelitian ini adalah hubungan antara aktivitas anak pada pendekatan STEAM dengan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia Dini di RA As-Salafusshalihin kecamatan Cibatuk Kabupaen Garut. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, terdapat beberapa karya tulis yang mendukung kajian teori, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Sari (2023) dari jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, berjudul **“Pengaruh *Project-Based Learning* Terhadap Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia 5-6 tahun Di Raudhatul Athfal Al-Muttaqin Pekanbaru”**. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, kelas yang menerapkan metode *Project-Based Learning* menunjukkan peningkatan kemampuan kolaborasi sebesar 87,17%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak menggunakan metode tersebut hanya mengalami peningkatan sebesar 51,26%, yang tergolong dalam kategori sedang. Hal ini menegaskan bahwa metode *Project-Based Learning* memberikan dampak yang jauh lebih besar dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi anak. Meski demikian, terdapat kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama fokus pada peningkatan kemampuan kolaborasi anak usia dini. Perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan *Project-Based Learning*, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan akan menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Handayani (2022) dari jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, berjudul **“Hubungan Antara Aktivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Kualitas Kemandirian Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung)”** dengan hasil memperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,63 yang termasuk ke dalam kategori Kuat/Tinggi karena koefisien korelasi tersebut berada pada interval 0,600 – 0,799. Selanjutnya hasil uji signifikansi korelasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa korelasi antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dan kualitas kemandirian anak signifikan karena harga $t_{hitung} = 3,32 > t_{tabel} = 2,12$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat hubungan yang

positif dan signifikan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan kualitas kemandirian anak usia dini. Kemudian koefisien determinasi atau kadar pengaruhnya sebesar 40% terhadap kualitas kemandirian anak usia dini dan 60% kualitas kemandirian anak dipengaruhi oleh faktor lain. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti Pembelajaran berbasis STEAM dan metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian korelasional. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitiannya, penelitian ini berfokus pada kualitas kemandirian anak usia dini sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada kemampuan kolaborasi anak usia dini.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Robiah Adawiah (2022) dari dari jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, berjudul **“Pengaruh Metode STEAM Menggunakan Bahan *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini (Penelitian Kuantitatif Pada Kelompok B di RA Al-Mizan Babakan-Kersamanah)”**. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dengan model *one group pretest–posttest design*. Hasil dari penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik sebanyak 22 orang, terdapat 4 anak atau sekitar 18 % yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 18 anak atau 82 % yang Mulai Berkembang (MB) pada pelaksanaan *pretest*. Sedangkan pada *posttest* diperoleh 7 anak atau sekitar 32% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 15 anak atau sekitar 68 % yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini berarti Tingkat kreativitas anak usia dini pada kelompok B RA Al Mizan dapat dikatakan baik, karena berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan yang signifikan antara hasil capaian kreativitas peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan metode STEAM menggunakan bahan *loose parts*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti Pembelajaran berbasis STEAM.

Sedangkan perbedaanya terdapat pada fokus penelitiannya dimana pada penelitian ini berfokus pada pengaruh Pembelajaran STEAM terhadap kreatifitas anak usia dini sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada hubungan antara aktivitas anak pada pembelajaran STEAM dengan kemampuan kolaborasi anak usia dini.

