

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu usaha bagi anak baru lahir hingga usia 6 tahun dalam menstimulasi perkembangan anak, sehingga anak dapat bertumbuh dan berkembang dengan optimal. Salah satu lembaga pendidikan untuk anak usia dini adalah Taman Kanak-kanak (TK) yang termasuk dalam pendidikan formal. Lembaga TK dapat mendukung perkembangan anak melalui stimulus berupa kegiatan yang diberikan. Lembaga TK dapat memberikan kegiatan yang menarik bagi anak, sehingga anak terlibat aktif dalam pembelajaran dan tentunya merangsang perkembangan anak dengan optimal. Ketika anak usia dini tertarik dengan kegiatan pembelajaran maka dengan mudah anak dapat memahami pembelajaran tersebut, sebab anak usia dini merupakan pembelajar yang aktif dan mudah menyerap suatu informasi baru.

Masa anak usia dini merupakan masa perkembangan yang sangat pesat atau yang sering disebut dengan masa *golden age*. Menurut Hartati, seorang anak memiliki kemampuan yang sangat besar dalam memaksimalkan segala aspek perkembangannya (Anizal dkk, 2022:34). Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi yakni fisik motorik. Aspek perkembangan fisik motorik terbagi menjadi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan anak dalam beraktivitas yang melibatkan otot-otot besar, sedangkan perkembangan motorik halus merupakan perkembangan anak dalam beraktivitas yang melibatkan otot-otot

kecil. Menurut Makhmudah, terdapat beberapa alasan penting dalam mengembangkan perkembangan motorik halus anak seperti anak mudah menerima rangsangan, anak mudah memahami hal baru, anak memiliki jiwa eksploratif, serta dapat melatih otot-otot (Mayar dan Sriandila, 2021:9773).

Perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot dalam mengkoordinasi antara gerakan mata dengan tangan yang membutuhkan kecermatan serta ketepatan dalam melakukan suatu aktivitas. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada Permendikbud No.137 Tahun 2014, perkembangan motorik halus anak dapat meliputi menggenggam, memegang, dan menggunting (Permendikbud, 2014:22). Perlunya perkembangan motorik halus anak distimulasi agar anak dapat berkembang dengan optimal sesuai tingkatan usianya. Stimulus untuk perkembangan motorik halus anak juga perlu diberikan dengan tepat, sehingga tujuan menstimulasi perkembangan motorik halus anak dapat tercapai yakni dalam kegiatan sehari-hari, seperti memegang benda, menggunting, dan lainnya.

Melatih atau menstimulasi perkembangan motorik halus anak membutuhkan kegiatan yang menarik bagi anak, agar anak terlibat aktif dalam kegiatan yang menstimulasi aspek perkembangannya. Pentingnya menstimulasi perkembangan motorik halus anak guna mempersiapkan masuk ke jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Mustari dkk, 2020:40). Bila anak diberikan kegiatan yang kurang menarik, maka anak akan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di TK Bakat Remaja 3 Surabaya pada kelompok A (4-5 tahun) masih banyak kegiatan pembelajaran yang berbasis

Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga anak terhambat dalam perkembangan motorik halus. Dari 23 anak di kelompok A (usia 4-5 tahun), terlihat 14 anak memegang pensil dengan menggenggam ataupun kurang menekan pensil pada kertas atau LKA, sehingga tulisannya menjadi kurang jelas ketika melakukan kegiatan menulis huruf “a” menggunakan pensil. Saat kegiatan menggunting garis pada kertas, terdapat 18 anak terlihat tidak mengetahui cara menggunakan gunting, seperti menggenggam gunting dengan seluruh jari ataupun tidak mampu membuka dan menutup gunting, sehingga hasil guntingan terlihat tidak rapi atau tidak sesuai garis. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa anak usia 4-5 tahun membutuhkan stimulus cara menggunting, agar perkembangan motorik halus anak dapat berkembang sesuai tahapan usianya (Karmila, 2022:48). Saat kegiatan mewarnai gambar manusia menggunakan krayon, terdapat 19 anak mewarnai gambar hingga keluar dari garis gambar tersebut sehingga gambar terlihat tidak rapi dan terlihat bahwa kurangnya koordinasi antara mata dan tangan anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa menstimulasi perkembangan motorik halus anak tidak selalu berbasis LKA, melainkan dapat membuat kegiatan lainnya yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak yang lebih menarik (Hadiyanti dkk, 2021:238).

Salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak yakni kegiatan berbasis *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics* (STEAM) (Rifadah, 2022:5). Kegiatan berbasis STEAM dapat mendorong anak untuk aktif dan kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan caranya (Novitasari, 2022:72). Kegiatan berbasis STEAM merupakan

kegiatan yang mengajarkan anak mengenai hal-hal yang terjadi dekat dengan dirinya. Menurut Putri, kegiatan berbasis STEAM memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, menemukan, membangun, melakukan percobaan, memprediksi, mencari jawaban sementara, serta mengaitkan pengetahuan dalam kehidupan nyata (Novitasari, 2022:71).

Melalui penerapan kegiatan berbasis STEAM anak diberi kesempatan untuk menggunakan motorik halus, sehingga dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak (Anita dkk, 2022:2817). Dapat terlihat dari penelitian sebelumnya pada kegiatan menggunakan *loose part*, kegiatan berbasis STEAM dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak khususnya dalam menulis, menggunting, serta mewarnai yang kegiatannya akan dikemas tanpa melibatkan LKA. Kegiatan berbasis STEAM juga dapat menarik perhatian anak untuk antusias berkegiatan, karena kegiatan ini akan melibatkan seluruh indera anak. Penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui “Pengaruh Kegiatan Berbasis STEAM terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bakat Remaja 3 Surabaya”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas maka, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana pengaruh kegiatan berbasis STEAM terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Bakat Remaja 3 Surabaya?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan berbasis STEAM terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Bakat Remaja 3 Surabaya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengenai perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan berbasis STEAM.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide dalam merancang kegiatan bagi penelitian lain yang berhubungan dengan perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan berbasis STEAM.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi anak usia dini  
Mendapatkan stimulus perkembangan motorik halus sesuai tingkatan usianya melalui kegiatan berbasis STEAM.
  - b. Bagi pendidik anak usia dini  
Dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan berbasis STEAM.

c. Bagi sekolah

Mendapat ide mengenai kegiatan pembelajaran berbasis STEAM untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

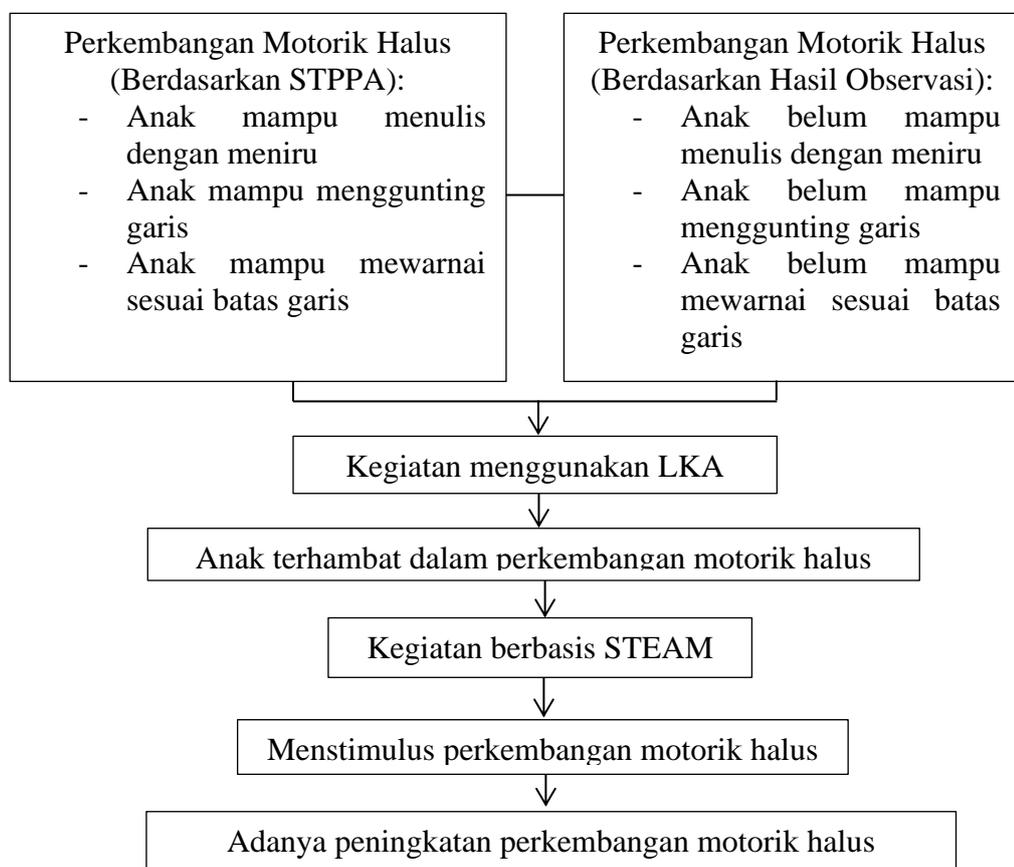
d. Bagi peneliti

Dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan berbasis STEAM.

## 1.5 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis pada penelitian ini terdapat pada bagan di bawah:

Bagan 1.1  
Kerangka Teoritis



## **1.6 Hipotesis**

Menurut Sugiyono (Hardani dkk, 2020:329) hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berikut ini merupakan perumusan hipotesis dalam penelitian:

$H_a$  : Adanya pengaruh kegiatan berbasis STEAM terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Bakat Remaja 3 Surabaya.

$H_0$  : Tidak adanya pengaruh kegiatan berbasis STEAM terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Bakat Remaja 3 Surabaya.

## **1.7 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian**

### **1.7.1 Ruang lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian ini yakni:

1. Kegiatan berbasis STEAM yang diterapkan pada anak usia 4-5 tahun di TK Bakat Remaja 3 Surabaya, sebanyak 23 anak.
2. Kegiatan berbasis STEAM menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Bakat Remaja 3 Surabaya.

### **1.7.2 Batasan Penelitian**

Batasan penelitian ini meliputi kegiatan berbasis STEAM dengan tema pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 yang diterapkan pada anak usia 4-5 tahun dan kegiatan berbasis STEAM hanya diterapkan pada kelompok eksperimen.

## **1.8 Batasan Istilah**

Penelitian ini membatasi istilah-istilah untuk menghindari kesalahpahaman maka penulis memberikan batasan istilah berikut:

1. Kegiatan berbasis STEAM merupakan kegiatan yang mendorong anak untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan suatu kegiatan atau permasalahan anak.
2. Perkembangan motorik halus merupakan perkembangan koordinasi yang melibatkan antara mata dengan tangan yang membutuhkan kecermatan.

## **1.9 Organisasi Skripsi**

Organisasi penulisan proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Berbasis STEAM Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bakat Remaja 3 Surabaya” dibagi menjadi beberapa bab yang meliputi:

Bab I Pendahuluan menguraikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teoritis, hipotesis, ruang lingkup dan batasan penelitian, dan batasan istilah.

Bab II Kajian Pustaka menguraikan tentang: landasan teori terkait teori Anak Usia Dini, Perkembangan Motorik Halus, dan Kegiatan Berbasis STEAM, serta penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian menguraikan tentang: rancangan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan teknis analisis data.

Bab IV menguraikan tentang Analisis Data dan Pembahasan.

Bab V menguraikan tentang Kesimpulan dan Saran.