

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 secara tidak langsung telah mengubah pola hidup didunia pendidikan. Pendidikan 4.0 Sistem pembelajaran di lakukan jarak jauh (PJJ) dengan memanfaatkan teknologi Informasi terakselerasi dikarenakan pandemi. Pada tanggal 11 Maret 2020 pemerintah mengeluarkan surat edaran Kemendikbud No. 4 tahun 2020 ditetapkan aturan belajar dari rumah bagi anak-anak sekolah dan bekerja di satuan PAUD. Pendidikan di Indonesia kondisi ini merupakan hal yang tidak terduga bagi guru, orang tua dan anak-anak harus mencari cara agar proses belajar tetap berjalan meskipun mereka di rumah dalam jangka waktu yang tidak tentu. Salah satu upaya yang dilakukan Pemerintah, antara lain, menyediakan materi belajar pendidikan jarak jauh (PJJ) bagi semua sasaran pendidikan dari semua jenjang PAUD, pendidikan dasar hingga pendidikan menengah melalui tayangan televisi TVRI dan berbagai sumber belajar daring, seperti Rumah Belajar, PAUD Pedia dan Anggun PAUD. Menurut Rahmawati, I.Y & Yulianti, D.B (2020:28) Hal ini disesuaikan dengan minat dan kondisi masing-masing baik dari guru, peserta didik maupun orang tua.

Aktivitas belajar mengajar yang dilakukan secara daring sering kali dianggap kurang efektif dalam mengajarkan AUD. Semangat belajar anak sangat rentan hilang dikarenakan perubahan format pembelajaran dimasa pandemi COVID-19. Sehingga baik guru maupun orang tua harus mencari cara agar anak tetap fokus mendapat kualitas pembelajaran seperti saat di sekolah masa pandemi ini. Salah satu metode yang dapat dicontoh dan diterapkan untuk melakukan aktivitas sekolah dimasa pandemi sekarang ini adalah pendekatan pembelajaran STEAM. Seperti yang disimpulkan oleh Bratanoto Virgilia, dkk (2020:662) “Pendekatan pembelajaran yang mendukung PJJ dan pendekatan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan pembelajaran abad 21 ini adalah STEAM”. Pendekatan pembelajaran STEAM mempunyai kiat khusus untuk memastikan kualitas tetap terpenuhi dan siswa tetap antusias belajar seperti di sekolah. Begitu juga kesimpulan yang disampaikan oleh Anita Damayanti, dkk (2020:87) “Pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM merupakan pembelajaran yang memberikan

kebebasan anak untuk berkreasi dalam satu aktivitas *sains, technology, engineering, art, match*". Dapat disimpulkan bahwa masa pandemi Covid-19, anak-anak tidak dapat bertemu secara langsung dengan guru, pembelajaran jarak jauh (PJJ) dapat dilakukan dengan optimal melalui kerjasama yang baik antara guru dan orang tua anak dirumah. STEAM merupakan model yang dapat digunakan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Model pembelajaran STEAM yang diciptakan oleh Georgette Yakman mempunyai manfaat terhadap anak usia dini salah satunya yaitu meningkatkan minat siswa dan pemahaman dalam bidang teknologi dan kemampuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata. Seperti yang dijelaskan oleh Farhati dan Supriadi (2020: vii) bahwa "STEAM memuat pembelajaran berbasis teknologi ilmiah dan kemampuan dalam memecahkan masalah di dunia nyata". Penerapan model pembelajaran STEAM menurut Musayyadah, (2019 : 99) anak usia dini dapat berpikir luas dalam pemecahan masalah ketika pelaksanaan aktifitas pembelajaran berlangsung dengan cara memberikan waktu dan anak akan memiliki pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna melalui lingkungan sekitar. Anak Usia Dini tidak boleh dibebani target belajar, anak diajak untuk mengumpulkan data dan melaporkan kembali. Manfaat mempelajari STEAM tidak perlu sarana canggih dapat menggunakan sarana sederhana. Dapat dicontohkan dengan aktivitas sehari-hari, dengan memasak sayur sup anak mendapatkan pembelajaran STEAM melalui pengenalan sayur, mengelompokan dari jenis dan warna, belajar ukuran dan urutan saat memasak sayur yang bertekstur keras dan lunak.

Perlunya model pembelajaran STEAM sejak dini merupakan solusi dalam menangani rasa jenuh akibat pembelajaran secara daring yang membuat anak menurun dalam minat belajarnya. STEAM memberikan kebebasan pada anak untuk berekspresi dan bereksplorasi. Anak-anak bebas mengeluarkan sebuah gagasan ide yang cemerlang dan mewujudkannya. Dengan menggunakan model belajar yang menyenangkan, anak-anak dipastikan mampu memahami pengetahuan guru. Sedangkan para orang tua diharapkan juga memahami bahwa model pembelajaran STEAM meningkatkan tumbuh kembang dan kemampuan anak karena anak selalu dipacu berpikir kritis, kreatif, mau berkolaborasi, dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Sehubungan dengan

hal ini, PAUD SABILA merupakan sekolah yang menggunakan model pembelajaran STEAM di Ponorogo. Melalui model pembelajaran STEAM, PAUD SABILA mengutamakan sinergi guru, anak dan peranan orang tua dalam menemukan strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan minat belajar para siswa.

PAUD SABILA Ponorogo menjadi tempat penelitian karena lembaga tersebut sudah banyak melakukan model pembelajaran yang menyenangkan termasuk di antaranya penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STEAM di masa pandemi Covid-19. Maka peneliti bermaksud untuk meneliti tentang Implementasi Model Pembelajaran STEAM Selama Pandemi covid-19 di Kelompok B PAUD SABILA Ponorogo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian ini adalah :

- 1.2.1 Bagaimana implementasi model pembelajaran STEAM untuk menumbuhkan minat belajar selama pandemi COVID-19 di kelompok B PAUD SABILA Ponorogo ?
- 1.2.2 Bagaimana faktor-faktor pendukung dan penghambat model STEAM untuk menumbuhkan minat belajar selama pandemi COVID-19 dikelompok B PAUD SABILA Ponorogo ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran STEAM selama pandemi COVID-19 di kelompok B PAUD SABILA Ponorogo
- 1.3.2 Untuk mendeskripsikan faktor-faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran STEAM untuk menumbuhkan minat belajar selama pandemi COVID-19 dikelompok B PAUD SABILA Ponorogo

## **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini di harapkan dapat menambah khazanah keilmuan untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang penerapan model pembelajaran STEAM

### 1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa PAUD SABILA

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan membangun kemampuan STEAM pada diri anak-anak.

b. Bagi guru PAUD SABILA

Memperoleh pengalaman yang bervariasi dalam menerapkan model pembelajaran STEAM untuk menumbuhkan minat belajar selama pandemi COVID-19 di kelompok B PAUD SABILA

c. Bagi wali murid

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak dirumah pada masa pandemi COVID-19 dengan model pembelajaran STEAM

d. Bagi peneliti selanjutnya

Menambah wawasan bagi peneliti lain tentang hasil penelitian dan dapat untuk penelitian selanjutnya

e. Bagi sekolah

Diharapkan dari penelitian ini menjadi sumbangan pemikiran bagi PAUD SABILA sehingga bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan model pembelajaran selanjutnya.



