

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MENGGUNAKAN BAHAN LOOSE  
PART PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT SYEIKH ABDURRAUF**

**Skripsi**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

**OLEH:**

**NURSAKDIAH  
NIM: 1811070079**



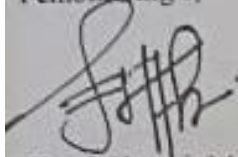
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2021**

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran STEAM Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Syeikh Abdurrauf* telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Nursakdiah, 1811070079, Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, STKIP Bina Bangsa Getsempena pada Jumat, 19 Februari 2021.

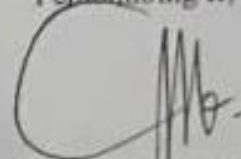
Menyetujui,

Pembimbing I,



Fitriah Hayati, M.Ed  
NIDN. 0128038801

Pembimbing II,



Cut Marlina, M.Pd  
NIDN. 1327088402

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PG PAUD



Fitriah Hayati, M.Ed  
NIDN. 0128038801

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	6

### **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Pendidikan Anak Usia Dini .....	7
2.2 Pengembangan Kognitif.....	8
2.2.1 Tahap Perkembangan Kognitif .....	9
2.3 Pembelajaran Berbasis STEAM.....	12
2.4 Bahan Loose Part .....	16
2.5 Penelitian Relevan .....	20
2.6 Kerangka Berpikir.....	21

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Desain Penelitian .....	24
3.2 Lokasi Penelitian .....	28
3.3 Subjek Penelitian.....	28
3.4 Tempat Pengumpulan Data .....	28
3.5 Teknik Pencapaian Penelitian.....	30
3.6 Teknik Analisis Data.....	30

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	33
4.1.1 Jadwal Siklus .....	34

4.1.2	Data Hasil Prasiklus .....	35
4.1.3	Data Hasil Tindakan Siklus 1 .....	38
4.1.4	Data Hasil Tindakan Siklus II.....	47
4.2	Pembahasan.....	57
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan .....	62
5.2	Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		
		63



# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pada UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, butir 14 : "PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". PAUD adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. PAUD dianggap sebagai cermin dari suatu tatanan masyarakat, tetapi juga ada pandangan yang mengemukakan bahwa sikap dan perilaku suatu masyarakat dipandang sebagai suatu keberhasilan ataupun sebagai suatu kegagalan dalam pendidikan dan keberhasilan pendidikan tergantung pada masa anak di usia dini, karena jika pelaksanaan pendidikan pada usia dini baik, maka proses pendidikan pada usia remaja , usia dewasa akan naik pula (Yamin, 2010). Saat ini metode pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan metode "belajar sambil bermain, bermain seraya belajar" sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu bermain.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Bermain merupakan kegiatan pokok bagi setiap anak sehingga harus terpenuhi. Saat bermain anak dapat menemukan gagasan-gagasan baru, sehingga anak mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik. Bermain merupakan media yang sangat penting dalam proses berpikir anak dan memberikan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan, sehingga saat anak bermain bukan hanya merasakan senang tetapi dapat meningkatkan kemampuan dasar anak. Salah satu aspek kemampuan dasar anak adalah perkembangan kognitif.

Menurut (Sujiono,2014) perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat

menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana cara dapat memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (meaningfull). Pengembangan kognitif dilakukan dengan rancangan pembelajaran yang dapat bermakna bagi anak, salah satunya adalah pendekatan STEAM yang saat ini sedang genjar diujicobakan. Pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Eingenearing, Art and Mathematic*) ini akan mendorong anak untuk belajar mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya, sehingga memunculkan karya yang berbeda dan tidak terduga dari setiap individu. Berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya adalah bermain menggunakan media yang ada disekitar. Pembelajaran STEAM dapat disesuaikan dengan tingkat tumbuh kembang yang anak miliki.

Guru dapat merancang lingkungan main yang manipulatif sehingga anak dapat menemukan, membangun, mengevaluasi, dan memodifikasi konstruksi dan gagasan mereka sendiri melalui permainan sehingga rasa ingin tahu anak dapat meningkat. Banyak kegiatan yang dapat dirancang guru di sekolah salah satunya adalah bermain menggunakan media loose part (lepasan). Istilah loose part mengacu pada bahan permainan terbuka dan manipulatif yang dapat digunakan anak-anak dalam berbagai cara (Dillon, 2018). Penggunaan bahan loose part menjadikan anak lebih terbuka karena anak dapat bermain sesuai idenya, tidak tergantung arahan guru/orang tua dan anak dapat lebih kreatif. Loose part ini kaya dengan nutrisi sensorial, anak juga dapat menggunakan sesuai pilihan dan selanjutnya dapat dimanipulasi sesuai keinginan anak, sehingga mendorong pembelajaran yang terbuka.

Saat ini sudah menjadi hal yang lumrah dalam masyarakat, keberhasilan tingkat kecerdasan anak di PAUD diukur dari bisa atau tidaknya anak Calistung (baca tulis hitung). Persepsi ini membuat guru akhirnya mempolitiskan hak anak, termasuk hak anak untuk bermain. Baiknya Pendidik harus kreatif dalam memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar. Dari hasil

observasi, peneliti juga menemukan guru yang kurang kreatif dalam merancang kegiatan bermain anak, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Sering sekali guru memberikan majalah dalam penugasan anak dan pengelolaan area bermain juga kurang menarik minat anak sehingga pembelajaran menjadi kurang berarti.

Peneliti juga menemukan kendala dalam penyusunan perencanaan pembelajaran, khususnya kesiapan guru dalam merencanakan pembelajaran yang masih kurang maksimal. Seiring dengan lahirnya kurikulum nasional 2013 PAUD, maka diharapkan agar guru dapat meningkatkan profesionalismenya melalui upaya memperluas wawasan, memperbaiki pola pikir, dan mendalami kajian-kajian ke-PAUD-an.

Pembelajaran STEAM sejak dini ternyata mendukung anak berpikir kritis seperti ilmuwan dan diharapkan anak sebagai penerus bangsa menjadi anak-anak yang produktif dan menjadi penggerak ekonomi seperti sains dan teknologi.

Aspek perkembangan kognitif anak usia dini memiliki beberapa cangkupan yang luas, seperti mempelajari cara menyelesaikan masalah, memiliki sikap ingin tahu, mengenal benda-benda disekitar dan mengenal lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi awal pada Kelompok B TK IT Syekh Abdurrauf pada bulan Juli s.d Agustus tahun 2020 terlihat bahwa perkembangan kognitif anak belum berkembang secara keseluruhan sehingga memerlukan metode pembelajaran baru yang dapat meningkatkan minat anak. Hal ini terlihat pada saat guru mengajak anak untuk melakukan eksperimen sederhana memeras daun pandan untuk menghasilkan warna hijau alami, anak-anak tidak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak tidak mampu berpikir kritis, selanjutnya terlihat dari ketekunan dalam menyelesaikan tugas menyusun balok, banyak anak-anak yang tidak menyelesaikan tugas sampai selesai sehingga tidak dapat melatih anak dalam mengalami kesulitan

dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pada saat guru mengajak anak untuk mengelompokkan benda sesuai dengan angka, anak-anak belum mampu untuk mengelompokkannya. Hal lain yang ditemukan peneliti adalah permainan dari APE buatan pabrik terlalu banyak tersedia di ruang kelas, sehingga anak-anak kurang tertarik mengeksplorasi lingkungan sekitar.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana **“Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Syekh Abdurrauf”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan fenomena dilapangan, saat ini sudah menjadi hal yang lumrah orang tua dan guru lebih mengedepankan calistung pada anak. Guru juga kurang kreatif dalam merancang kegiatan main anak sehingga sering sekali guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan majalah sehingga, perkembangan kognitif anak kurang berkembang secara keseluruhan. APE pabrikan juga sangat banyak tersedia, sehingga anak-anak kurang tertarik mengksporasi lingkungan sekitar.

Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah meningkatkan kognitif anak melalui pembelajaran STEAM tentunya dengan menggunakan bahan loose part yang sangat mudah ditemukan disekitar anak. Dengan rancangan pembelajaran berbasis STEAM ini penting dalam perkembangan anak usia dini yang menekankan pada pembelajaran aktif, menstimulasi anak untuk memecahkan masalah.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran STEAM dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 tahun di TK IT Syeikh Abdurrauf”?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana perkembangan kognitif anak melalui pembelajaran STEAM dengan menggunakan bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 tahun di TK IT Syeikh Abdurrauf.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk peningkatan kognitif anak pada lembaga PAUD.
2. Manfaat Praktis, hasil penelitian ini dapat meningkatkan mutu layanan pendidikan bagi anak usia dini melalui kerjasama keluarga dan lembaga PAUD.

#### **1.6 Definisi operasional**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terdapat istilah yang digunakan penelitian dalam proposal ini, perlu diketahui istilah-istilah yang penting, yaitu:

1. Peningkatan Kognitif

Peningkatan kognitif adalah berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah.

2. Pembelajaran STEAM

Pembelajaran yang dikemas untuk melatih anak berpikir kritis serta membangun cara berpikir logis dan sistematis.

### 3. Bahan Loose Part

Bahan ajar yang berasal dari bahan bekas yang mudah dipindahkan, dimanipulasi dan cara penggunaannya ditentukan oleh anak.

