

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DENGAN
MENGUNAKAN BAHAN *LOOSE PART* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
KELOMPOK B-1 DI TK SALSABILA

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan (SI)

Oleh :

Ria Anita
NIM : 1811070085



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2022

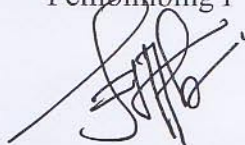
LEMBARAN PERSETUJUAN

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DENGAN MENGGUNAKAN BAHAN LOOSE PART PADA ANAK USIS 5-6 TAHUN KELOMPOK B -1 DI TK SALSABILA

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

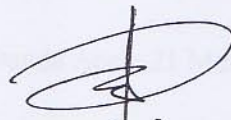
Banda Aceh, 21 Maret 2022

Pembimbing I



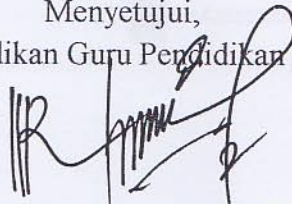
Fitriah Hayati, M.Ed
NIDN: 0128038801

Pembimbing II



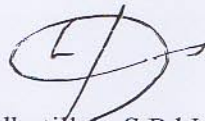
Didi Yudha Pranata, M.Pd
NIDN: 1313109001

Menyetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd
NIDN: 1306108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd
NIDN: 1312049101

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat penelitian	8
1.6 Definisi Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini	10
2.2 Pengembangan Motorik halus	13
2.2.1 Tahapan Motorik halus	15
2.3 Pembelajaran Berbasis STEAM	18
2.4 Bahan loose part	25
2.5 Penelitian Relavanb	30
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Lokasi Penelitian	36
3.3 Subjek Penelitian	36
3.4 Tehnik Pengumpulan Data	37
3.5 Teknik Pencapaian Penelitian	40
3.6 Teknik Analisa Data	40

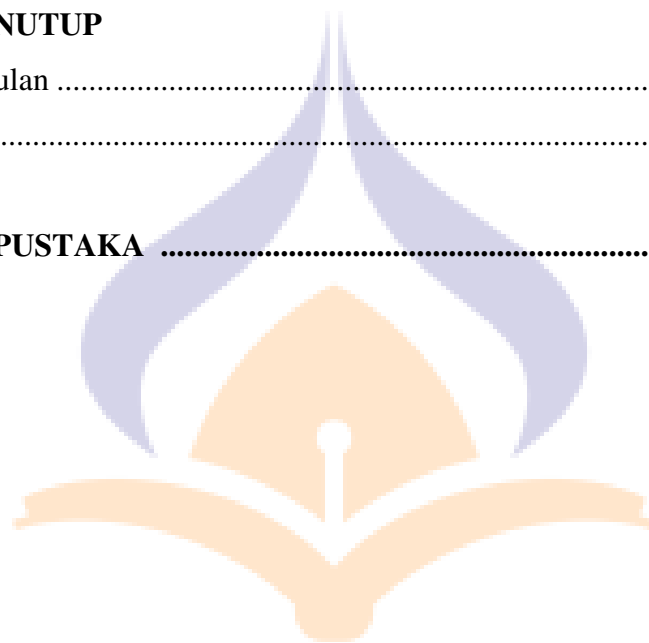
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian 43
 4.1.1 Data Hasil Prasiklus 45
 4.1.2 Data Hasil Tindakan Siklus I 48
 4.1.3 Data Hasil Tindakan siklus II 56
4.2 Pembahasan..... 64

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 68
5.2 Saran..... 69

DAFTAR PUSTAKA 70



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan 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 (UU Nomor 20 Tahun 2003). 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 kegagalan dalam pendidikan dan keberhasilan pendidikan tergantung pada masa anak usia dini, karena jika pelaksanaan pendidikan pada usia dini baik, maka proses pendidikan pada anak usia remaja, usia dewasa akan naik pula (Yamin, 2010). Metode kegiatan anak saat ini yaitu dengan menggunakan metode “belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar” yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memegang peranan dalam mempersiapkan generasi muda sedini mungkin untuk membantu meletakkan dasar penanaman perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan serta daya cipta yang diperlukan bagi peserta didik.

Fungsi dan tujuan anak usia dini merupakan pedoman bagi pendidik dalam menjalankan suatu pendidikan yang merupakan salah satu syarat program

pendidikan anak usia dini. Sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi awal pembentukan kepribadian anak.

Anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari bermain, bermain merupakan kegiatan pokok setiap anak sehingga harus terpenuhi, dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreatifitas yang dimiliki pada anak . Saat akan bermain anak dapat mengeksplorasi dunia disekitarnya, dengan mengeluarkan gagasan- gagasan ataupun ide-ide baru dan unik. Bermain merupakan media yang sangat penting dalam proses berpikir anak dan memberikan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan, saat bermain anak bermain bukan hanya merasakan senang tetapi dapat meningkatkan kemampuan perkembangan anak di segala aspek, terutama aspek motorik halus dan kognitifnya.

Bambang wisudayanti (2019) menyatakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian- bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat Motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan motorik halus yang merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol dari otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum keterampilan motorik meliputi koordinasi mata dan tangan, keterampilan ini membutuhkan kecermatan yang tinggi. Pengembangan aspek motorik halus anak dilakukan dengan rancangan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, salah satunya adalah pendekatan STEAM yang saat ini genjar diujicobakan. Pembelajaran berbasis STEAM dapat disesuaikan (*Science*,

Technology, Engineering, 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 kreatifitas, salah satunya adalah bermain menggunakan media yang ada disekitar. Pembelajaran STEAM dapat disesuaikan dengan tingkat tumbuh kembang yang anak miliki. Menggunakan pemanfaatan bahan loose part yang ada dilingkungan sekitar sekolah maupun rumah, kegiatan ini akan mendorong peserta didik untuk dapat mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya serta mewujudkan secara nyata apa yang diimajinasikan oleh peserta didik, sehingga memunculkan suatu karyaseni ataupun kreatifitas yang baru dan berbeda dari setiap individu dengan media bahan loose part Berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas, salah satunya adalah bermain menggunakan media bahan bekas yang pastinya aman digunakan oleh anak usia dini.

Salah satu unsur dalam menunjang kegiatan belajar adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan metode yang tepat serta pemilihan media belajar yang menarik, mengingat usia anak yang masih dalam tahap berfikir secara konkrit. Gilmer dalam Kuswana (2011: 2) berpendapat bahwa berpikir merupakan suatu pemecahan masalah dan proses penggunaan gagasan atau lambang-lambang pengganti suatu aktivitas yang tampak secara fisik. Selanjutnya, Sfard (2009) menyatakan definisi tentang berpikir yaitu, "*thinking is a primary process that unfolds naturally "from inside" the person*". Berpikir adalah proses utama yang terjadi dalam diri seseorang secara alami. Menurut Vincent Ruggiero

(1988) mengartikan berpikir sebagai segala aktivitas mental yang membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami. Jean piaget (1961) menyatakan dalam Anggani Sudono ada beberapa tahapan intelektual anak yaitu usia 0-2 tahun disebut tahap/sensori motor, usia 2-7 tahun adalah masa pra operasional, usia 7-11 tahun disebut konkrit operasional, dan usia 11-14 tahun adalah masa formal operasional. Ke empat tahapan tersebut, maka pada tahap pertama dan kedua panca indera berperan sangat besar, dimana anak mulai memahami pengertian konsep-konsep melalui benda yang konkrit yang menggunakan alat pembelajaran yang menari sehingga mengoptimalkan seluruh kemampuan anak.

Guru dapat merancang lingkungan main yang menyenangkan sehingga dapat menemukan kreatifitas diri pada peserta didik sehingga rasa ingin tahu anak dapat berkembang dengan baik . Banyak media belajar yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk kegiatan pembelajaran disekolah, salah satunya adalah bermain dengan menggunakan media loose part (lepasan). Istilah loose part mengacu pada bahan permainan terbuka dan manipulative 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 dengan memanfaatkan bahan loose part yang ada dilingkungan sekitar sekolah.

Saat ini dalam masyarakat sudah sangat lumrah keberhasilan tingkat kecerdasan anak di PAUD diukur dari bisa atau tidaknya anak dalam tingkat calistung (baca, tulis, hitung). Dalam hal ini membuat guru akhirnya mempolitiskan hak anak, termasuk hak anak dalam bermain. Sebagai seorang pendidik sebaiknya harus kreatif dalam memanfaatkan barang-barang yang ada disekitarnya. Dari hasil observasi, peneliti juga menemukan guru yang kurang kreatif dalam merancang kegiatan bermain anak, sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik atau monoton. Sering sekali guru memberikan majalah atau modul dalam penugasan anak dan pengelolaan area bermain juga kurang menarik minat anak sehingga pembelajaran kurang bearti ataupun menyenangkan bagi anak.

Peneliti juga menemukan kendala dalam penyusunan perencanaan pembelajaran, khususnya kesiapan guru dalam merencanakan pembelajaran yang masih kurang maksimal. Dimana saat ini sudah menggunakan kurikulum 2013 PAUD, maka guru diharapkan dapat meningkatkan profesionalismenya melalui upaya peningkatan wawasan, memperbaiki pola pikir, dan mendalami tentang dunia PAUD.

Pembelajaran STEAM yang memanfaatkan bahan loose part yang ada di lingkungan sekitar mendukung anak usia dini untuk dapat berpikir kritis serta ilmuwan dan diharapkan anak sebagai penerus bangsa menjadi anak-anak yang produktif dan menjadi penggerak ekonomi seperti sains dan tehnologi. Aspek perkembangan motorik halus anak usia dini memiliki beberapa cakupan yang luas, seperti memiliki sikap ingin tahu, mengenal benda- benda disekitar dan mengenal lingkungan sekitar dan juga koordinasi berbagai gerakan secara terkontrol

seimbang dan lincah. Keunggulan dalam pembelajaran metode **STEAM** dengan *loose part* yaitu :

1. Membantu anak untuk mengajukan pertanyaan
2. Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak
3. Anak menjadi lebih aktif secara fisik
4. Lebih hemat dan mudah didapat
5. Mendorong anak menyelesaikan masalah
6. Menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelompok B1 TK Salsabila pada bulan juli s.d Agustus tahun 2021 terlihat bahwa perkembangan motorik halus 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 kegiatan sederhana pada sentra seni kreatifitas yaitu mengunting pola geometri bentuk lingkaran yang telah di buatkan ibu guru untuk menghasilkan sebuah ban mobil, masih ada anak yang tidak menunjukkan rasa ingin tahu bagaimana cara memegang gunting untuk menguntingkan pola tersebut dengan menghasilkan pola yang sesungguhnya sehingga anak tidak mau berpikir dengan kritis. Selanjutnya terlihat pada saat kegiatan di sentra persiapan saat anak memegang pensil dengan benar, masih ada anak yang tidak mengfungsikan otot-otot kecil di jari-jemari mereka dengan benar sehingga menghasilkan tulisan yang tidak jelas. Hal yang ditemukan

peneliti adalah banyaknya permainan dari buatan pabrik dan kurangnya mengeksplorasi lingkungan sekitar.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana “Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Pembelajaran STEAM dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Di TK Salsabila“

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena di lapangan yang saya amati bahwa saat ini kesadaran orang-orang yang ada di sekitar lingkungan sekolah dalam pengelolaan sampah sangat terbatas sehingga banyak bahan-bahan bekas yang masih layak pakai namun tidak dipergunakan dengan baik. Guru juga kurang kreatif dalam merancang media untuk bermain anak sehingga guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan modul saja perkembangan fisik motorik halus anak kurang berkembang secara keseluruhan. Alat permainan edukatif pabrikan Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam meningkatkan fisik motorik halus anak yaitu melalui pembelajaran berbasis STEAM tentunya dengan menggunakan bahan loose part yang sangat mudah ditemukan disekitar anak dengan rancangan pembelajaran melalui penggunaan media bahan loose part dalam perkembangan anak usia dini yang mendekati pada pembelajaran aktif, mengoptimalkan fungsi motorik halus anak.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini : ”Bagaimana meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui pembelajaran berbasis STEAM dengan menggunakan bahan loose part pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Salsabila”?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media bahan loose part pada anak usia 5- 6 tahun kelompok B1 di TK Salsabila.

1.5. Manfaat Penelitian

Peneitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk peningkatan perkembangan motorik halus anak pada lembaga PAUD.
2. Manfaat Praktis, hasil penelitian ini dapat meningkatkan mutu layanan pendidikan bagi anak usia dini melalui kerjasama orang tua 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 Motorik Halus

Meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan saraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menempel, dan sebagainya.

2. Pembelajaran berbasis steam

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

3. Bahan Loose Part

Loose parts adalah benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi dan cara menggunakannya ditentukan oleh anak. Apabila dipembelajaran metode STEAM dengan bahan loose parts adalah metode pembelajaran metode steam yang menggunakan bahan ajar yang berasal dari bahan bekas yang mudah dipindahkan, dimanipulasi dan cara penggunaannya ditentukan oleh anak. unakan dengan tepat, maka akan meningkatkan kreativitas anak.