

**MENINGKATKAN PEMAHAMAN ORANG TUA DALAM
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK
DENGAN PENDEKATAN STEAM
MELALUI PROGRAM HOME VISIT**

Dianti Yunia Sari ¹, Aldilla Rahma ²

^{1,2)} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Nusantara

¹ dianti.yuniasari@fkip-uninus.ac.id , ² aldila.rahma@fkip-uninus.ac.id

Abstract

This research was conducted based on the lack of parents' ability to stimulate child development at home. Therefore, a home visit program was carried out using STEAM approaches to the home of parents who have children aged 3-4 years old, attending PAUD Langgeng Garjita, Desa Cisolok Cipanas, Cianjur. The aim of this study is to educate parents so they can understand how to stimulate child development starting from their home. This study uses collaborative action research method with dialectical spiral research procedure. STEAM implementation through the home visit program in PAUD Langgeng Garjita focusing on understanding, implementing and evaluating the activities of parents in stimulating child development. As a result, parents could understand the STEAM approaches and apply it in educating and stimulating child development at home.

Keywords: *parents, STEAM, earlyhood, home visit, PAUD*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak di rumah. Maka dari itu, dilakukan penelitian program *home visit* menggunakan pendekatan STEAM ke rumah orang tua yang memiliki anak usia 3-4 tahun yang bersekolah di PAUD Langgeng Garjita Desa Cisolok Cipanas, Cianjur. Tujuannya yaitu agar orang tua dapat memahami dan menstimulasi perkembangan anak mulai dari rumah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kolaboratif dengan prosedur penelitian spiral dialektik. Pelaksanaan STEAM melalui program *home visit* di PAUD Langgeng Garjita berfokus pada pemahaman, pelaksanaan serta evaluasi pada kegiatan orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini. Hasilnya, orang tua dapat memahami pendekatan STEAM dan menerapkannya dalam mendidik dan menstimulasi perkembangan anak di rumah.

Kata Kunci : Orang tua, STEAM, anak usia dini, home visit, PAUD

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa saat anak mulai peka untuk menerima rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis agar siap merespon stimulasi dari lingkungan. Lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak akan memberikan pengalaman nyata. Melalui pengalaman nyata, anak akan menunjukkan kegiatan dan rasa ingin tahu yang tinggi untuk dapat memecahkan masalah. Orang dewasa (orang tua dan guru) memiliki peran dalam membimbing, mengarahkan, memfasilitasi dan memotivasi anak.

Peran atau dukungan orang tua dan lingkungan mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Sesuai dengan pendapat Bronfenbrenner dalam Santrock (1995), bahwa orang tua merupakan suatu bagian dari mikrosistem yang di dalamnya terjadi interaksi langsung antara anak, orang tua, dan teman-teman sebaya. Untuk dapat mendukung pemahaman tersebut, maka orang tua harus memberikan stimulasi yang tepat berlandaskan pada konsep pendidikan anak usia dini. Urgensi pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial dan emosional (Wiyani dan Barnawi, 2012) selain mengembangkan semua aspek perkembangan di atas, proses pembelajaran dilakukan harus sesuai dengan pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan atau dikenal dengan istilah *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). DAP menurut Santrock (2007) merupakan pendidikan yang didasarkan pada pengetahuan perkembangan khas dari anak-anak

sesuai rentang usia (ketepatan usia) dan keunikan anak (ketepatan individual).

Pembelajaran pada anak justru yang terpenting berasal dari keluarga. Dari hasil observasi awal, diketahui bahwa pemahaman orang tua yang memiliki anak usia 3-4 tahun di PAUD Lenggeng Garjita Cipanas dalam menstimulasi anak untuk belajar di rumah, masih tergolong minim. Mereka beranggapan bahwa anak akan belajar secara alamiah. Namun kenyataannya, banyak orang tua yang mengalami kesulitan dalam mendidik dan mengajari anak untuk belajar di rumah. Hal ini terlihat dari capaian perkembangan anak di awal tahun ajaran baru, pada hasil Deteksi Dini Tumbuh Kembang (DDTK) dan psikotes masih di bawah Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Orang tua di rumah hanya terfokus pada memanjakan atau mengikuti keinginan anak. Mereka kurang berkomunikasi dengan anak, baik dalam bentuk diskusi kecil maupun bercerita, mengenalkan aturan dan disiplin, memenuhi rasa ingin tahu, mengenalkan kegiatan keagamaan, atau belajar hal lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka orang tua juga perlu diberikan dukungan pemahaman dalam menstimulasi perkembangan anak. Salah satu bentuknya adalah melalui STEAM, yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan enam bidang ilmu pengetahuan yaitu Sains (*Science*), Teknologi (*Technology*), Teknik (*Engineering*), Art (seni/keindahan) dan Matematika (*Math*). STEAM dapat merangsang pola pikir yang sistematis mulai dari observasi, bertanya, memprediksi, meneliti dan mendiskusikan, yang menjadi kerangka berpikir dalam mengenali permasalahan guna menemukan solusi pemecahan masalah. Sebagaimana pendapat Morrison (2006), bahwa siswa yang

belajar melalui pendekatan STEAM diharapkan mampu: 1) memecahkan masalah yang menjadi teka-teki, 2) memiliki kekuatan untuk melakukan investigasi dalam memecahkan suatu masalah, 3) mengenali penemuan yang sesuai kebutuhan dan kreatif dalam mendesain dan menetapkan solusinya, 4) mandiri dan mampu mengembangkan diri sendiri untuk mendapatkan kepercayaan diri serta bekerja dalam waktu tertentu, 5) berpikir logis, dan 6) menguasai keterampilan dan mampu mengembangkannya dengan tepat.

Selain STEAM, program *home visit* dapat melengkapi proses pemberian stimulasi yang mendukung perkembangan anak. Powell dalam Smith (2012) mengungkapkan bahwa program *home visit* dapat mengedukasi orang tua untuk memahami perkembangan anak dan cara-cara untuk meningkatkan perkembangan anak melalui kegiatan, pengalaman, dan interaksi antara orang tua dan anak. Kebanyakan program *home visit* mempekerjakan profesional, tidak berinteraksi langsung dengan anak-anak, tetapi untuk mendorong dan mendidik orang tua untuk mendukung perkembangan anak mereka.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, maka diperlukan penelitian tindakan kolaboratif untuk meningkatkan pemahaman orang tua anak usia 3-4 tahun yang bersekolah di PAUD Laggeng Garjita, dalam menstimulasi perkembangan anak untuk belajar di rumah, menggunakan pendekatan STEAM melalui program *home visit*. Adapun yang menjadi kajian utama penelitian yaitu: 1) Pemahaman orang tua dalam penerapan STEAM untuk menstimulasi perkembangan anak untuk belajar di rumah, 2) pelaksanaan program *home visit* untuk mengenalkan STEAM pada orang tua murid, dalam rangka meningkatkan pemahaman mereka dalam

menstimulasi perkembangan anak di rumah, dan 3) evaluasi kegiatan orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak dengan pendekatan STEAM Melalui Program Home Visit.

Penerapan STEAM pada Anak Usia Dini dalam Menstimulasi Perkembangan Anak

STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang ilmu pengetahuan yaitu sains (*science*), teknologi (*technology*), teknik (*engineering*), seni/keindahan (*art*), matematika (*mathematics*). STEAM selain untuk mengembangkan konten pengetahuan pada lima bidang ilmu tersebut, juga dapat menumbuhkan keterampilan seperti kemampuan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Helen (2018) pembelajaran berbasis STEAM dapat membuat anak berpikir secara kritis, komprehensif, dan menstimulasi anak agar dapat memecahkan masalah.

Pembelajaran STEAM dapat terjadi secara alamiah setiap hari saat anak melakukan kegiatan bermain. Dengan mencoba hal-hal baru anak terus menyempurnakan permainan dari sudut pandangnya sendiri. Orang tua atau guru dapat mendukung perkembangan anak dengan mengerti dan menerapkan lima (5) komponen model STEAM (Ailce: 2016), yaitu:

- a. Keterlibatan (*engage*) yaitu orang tua atau guru mengajak anak terlibat lebih jauh dalam kegiatan main yang mengandung muatan STEAM berdasarkan pengalaman sebelumnya
- b. Eksplorasi (*explore*) yaitu orang tua atau guru memberi kesempatan kepada anak untuk dapat membangun pemahamannya sendiri sehingga

- dapat mencari alat dan bahan yg disediakan;
- c. Menjelaskan (*explain*) yaitu orang tua atau guru memfasilitasi anak untuk dapat mengungkapkan apa yang telah dipelajari dan mengerti maknanya.
 - d. Terperinci (*elaborate*) yaitu orang tua atau guru memfasilitasi anak untuk dapat memperdalam kefahaman konsep dan menyesuaikan dengan keterampilan praktis dan perilaku
 - e. Evaluasi (*evaluation*) yaitu orang tua atau guru mengajak anak mengevaluasi kegiatan main.

Orang tua atau guru selain memahami pengertian STEAM juga dapat memahami pola pikir STEAM untuk mendukung bahasa yang disampaikan oleh anak. Pola pikir STEAM tersebut mempunyai lima tahapan (*Early childhood National center*) yaitu:

- a. Observasi (*observe*) yaitu orang tua atau guru mengajak anak melakukan pengamatan/observasi dalam menemukan masalah di kegiatan main.
- b. Pertanyaan (*question*) yaitu orang tua atau guru memotivasi anak memunculkan rasa ingin tahu sehingga dapat memecahkan masalah
- c. Prediksi (*predict*) yaitu orang tua atau guru mengajak anak untuk membuat prediksi memecahkan masalah.
- d. Uji coba (*experiment*) yaitu orang tua mengajak anak untuk melakukan uji coba dari prediksinya sehingga anak tidak pernah merasa takut salah atau gagal.
- e. Diskusi (*discuss*) yaitu orang tua atau guru mengajak anak untuk mau mendiskusikan hasil uji cobanya dan menentukan akan lanjut atau tidak.

Program *Home Visit* untuk mengenalkan STEAM Pada Orang Tua Murid, dalam Rangka

Meningkatkan Pemahaman dan Menstimulasi Perkembangan Belajar Anak di Rumah

Program *home visit* merupakan program yang memadukan berbagai pelayanan untuk anak-anak, pengasuh, dan masyarakat. Dalam praktiknya, layanan *home visit* memberikan stimulasi dan beragam aktivitas bermain untuk anak-anak, pendidikan dan dukungan orang tua serta meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam pendidikan. Selain itu, program ini merujuk pada lembaga pendidikan, kesehatan, kesejahteraan sosial dan lembaga yang memberikan peluang dan dukungan untuk perkembangan anak dan orang dewasa. Richmond *dalam* Newman, (2007) menyatakan bahwa terdapat beberapa hal penting yang mempengaruhi program *home visit*, yaitu perkembangan teknologi, kognitif-perilaku, sistem keluarga dan teori pemecahan masalah interpersonal. Hal tersebut diyakini memberikan pengaruh pada strategi layanan dalam membantu keluarga untuk lebih berkembang.

Program *home visit* memfasilitasi guru untuk berkunjung ke setiap rumah yang memiliki anak dan berupaya untuk meningkatkan kualitas kehidupan anak dengan mendorong perubahan pengetahuan dan perilaku para orang tua siswa. Silva (2008) mengungkapkan bahwa selama kegiatan kunjungan, petugas pengunjung rumah menyediakan alat-alat dan media yang dapat membantu orang tua untuk bekerja dan bermain langsung dengan anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan melakukan aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan anak. Larner dkk., *dalam* (Smith, 2012) memaparkan bahwa banyak program *home visit* berusaha untuk menghasilkan perubahan dengan memberikan dukungan sosial dan

bantuan praktis pada orang tua, menghubungkan keluarga dengan masyarakat lainnya, memberikan layanan dan pendidikan tentang pengasuhan dan perkembangan anak.

Shearer dan Shearer dalam Roopnarine dan Johnson (2009) mengungkapkan bahwa *Model Portage* menekankan pentingnya peranan orang tua yang kuat dan memberikan kesempatan pada orang tua untuk menjadi pengintervensi utama dan guru sbagai mitra dalam program. Dasar pemikiran penerapan Model Portage dalam kaitannya dengan orang tua dan keluarga adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran terjadi dalam lingkungan keluarga dan anak.
- b. Intervensi rumah memungkinkan akses langsung dan tetap pada tingkah laku seiring dengan terjadinya secara alami.
- c. Tingkah laku yang dipelajari lebih mungkin untuk digeneralisasi dan dipelihara jika telah dipelajari dalam lingkungan rumah anak dan diajarkan oleh agen pendorong alami sang anak, yaitu keluarga.
- d. Pengajaran di rumah menawarkan lebih banyak kesempatan dan peran serta penuh keluarga dalam proses pengajaran.
- e. Rumah memberikan akses ke beragam tingkah laku. Banyak diantaranya tidak bisa dijadikan target untuk diubah dalam ruang kelas.
- f. Melatih orang tua sebagai agen pendorong alami, memberikan orang tua keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tingkah laku anak yang baru, saat tingkah laku tersebut terjadi.
- g. Individualisasi sasaran pengajaran bagi orang tua dan anak adalah kenyataan operasional karena guru rumah bekerja dengan berhadapan

secara langsung dengan orang tua dan anak.

Orang tua memiliki peranan yang sangat penting sebagai guru utama anak, hal tersebut menurut Bailey, dkk., dalam Roopnarine dan Johnson (2009) dikarenakan orang tua sebagai guru mampu memotivasi anak-anak, mampu mendorong terbentuknya keterampilan baru di rumah, dan memberikan informasi berharga bagi pihak lain yang bekerja dengan anak. Potensi terjadinya efek yang lebih besar dan bertahan lama pada anak meningkat karena lebih banyaknya jumlah waktu dan kesempatan yang dihabiskan bersama orang tua. Pemusatan proses pengajaran di rumah menurut Shearer dan Shearer dalam Roopnarine dan Johnson (2009) merupakan sebuah titik dimana semua komponen menyatu dan intervensi berhasil terjadi. Dalam prosesnya, pengajaran dirumah memiliki empat langkah, yaitu:

1. Guru rumah memasuki rumah dan menentukan data titik dasar pada kegiatan minggu sebelumnya.
2. Setelah diskusi dan perencanaan dengan keluarga, guru rumah memperkenalkan tugas-tugas baru untuk minggu berikutnya. Guru rumah memberikan contoh teknik pengajaran kepada orang tua dan mengambil data dasar pada tugas-tugas baru tersebut.
3. Orang tua lalu mencontohkan kembali kegiatan pengajaran dengan disaksikan oleh guru rumah untuk memastikan bahwa tidak ada kesalahpahaman mengenai tugas-tugas atau teknik yang akan digunakan dan memastikan bahwa orang tua merasa nyaman melakukan tugas tersebut.
4. Guru rumah membantu orang tua dengan menanyakan kekhawatiran

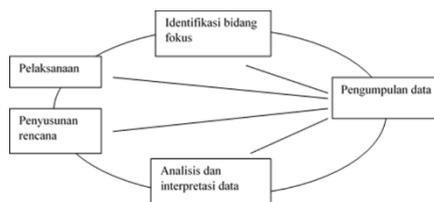
orang tua atau masalah lainnya yang ingin dibahas oleh orang tua. Topik-topik utama biasanya mencakup rutinitas harian untuk kegiatan, kriteria untuk mengukur keberhasilan anak dan cara-cara untuk mendorong anak dalam kegiatan tersebut.

Selain memiliki tahapan dalam pelaksanaannya, Program *Home Visit Portage* mencakup tiga fase berbeda, adapun tiga fase tersebut yaitu:

1. Intervensi langsung, berfokus pada kemajuan perkembangan bayi atau anak, tinjauan dan demonstrasi kegiatan yang akan dilakukan di rumah, praktik dan demonstrasi ulang oleh orang tua, dan diskusi mengenai tujuan dan hasil yang diharapkan dari semua tugas (yang disebut sebagai proses pengajaran rumah).
2. Interaksi dan permainan informal, memberikan informasi penilaian kurikulum yang penting bagi guru rumah dalam merencanakan kegiatan permainan informal dan membimbing orang tua untuk membantu bayi atau anak dalam proses generalisasi dan mempertahankan kegiatan yang dipelajari dengan memasukannya ke dalam rutinitas harian.
3. Upaya dukungan keluarga, dimana guru rumah berperan sebagai pendengar bagi orang tua, memberikan informasi dan bantuan yang tepat dan diminta oleh keluarga, dan memperoleh kepercayaan serta hubungan baik dengan keluarga.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*) dengan pendekatan kolaboratif. Melalui pendekatan kolaboratif, peneliti melakukan kerja sama dengan guru dalam penyusunan program *home visit* dan melakukan tindakan untuk menghasilkan perubahan pada orang tua dalam kemampuan menstimulasi perkembangan anak. Desain penelitian tindakan kolaboratif mengikuti sebuah rangkaian siklus yang terdiri dari pengembangan masalah, perencanaan, pelaksanaan dan monitoring evaluasi. Siklus tersebut dilakukan berulang sampai terjadi peningkatan pemahaman dan mendapatkan solusi permasalahan.



Bagan 3.1 Model Spiral Dialektik
(Sumber: Syaodih, 2013)

Subjek penelitian adalah orang tua yang memiliki anak usia 3-4 tahun di PAUD Langgeng Garjita, Cianjur-Cipanas sebanyak 13 orang tua. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang dikembangkan yaitu instrumen untuk mengetahui pemahaman orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak dengan pendekatan STEAM melalui program *home visit*.

Tabel 1.1 Indikator Pembelajaran STEAM

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator
	<i>Discuss</i>	Melakukan diskusi	Orang tua memahami bagaimana cara mengajak anak untuk mau mendiskusikan hasil uji cobanya dan menentukan akan lanjut atau tidak.
Komponen Pembelajaran STEAM	<i>Engage</i>	Memfasilitasi keterlibatan anak dalam proses belajar	Orang tua memahami bagaimana mengajak anak terlibat lebih jauh dalam kegiatan main yang mengandung muatan STEAM.
	<i>Explore</i>	Memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi menggunakan semua panca inderanya	Orang tua memahami bagaimana memfasilitasi agar anak dapat mengeksplorasi melalui alat dan bahan yang disediakan.
	<i>Explain</i>	Mengungkapkan pemahaman konsep dan menunjukkan keterampilan baru atau perilaku	Orang tua memahami bagaimana memfasilitasi anak untuk dapat mengungkapkan ide, konsep dan kreativitasnya
	<i>Elaborate</i>	Memfasilitasi anak untuk memperdalam pemahaman konsep dan menyesuaikan dengan keterampilan praktis dan perilaku	Orang tua memahami bagaimana memfasilitasi agar anak dapat mengembangkan konsep dan menggunakan media yang disediakan.
HASIL DAN PEMBAHASAN (evaluation) Melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran menggunakan STEAM	Melakukan evaluasi setiap kegiatan menggunakan STEAM	Penilaian dan Penerapan Menstimulasi Anak Usia 3-4 Tahun	Orang tua memahami bagaimana cara STEAM mengajak anak untuk mengaitkan makna pembelajaran melalui kegiatan main yang telah dilaksanakan.

untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia 3-4 tahun sangat diperlukan untuk meneruskan stimulus yang tepat di rumah. Tahap pertama yang dilaksanakan adalah orang tua memahami pengertian proses pembelajaran menggunakan STEAM dan bagaimana melaksanakannya. Berikut ini hasil dari program *home visit*.

Tingkat pemahaman orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak sebelum dilaksanakan program *home visit* dengan pendekatan STEAM telah diteliti. Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik berikut gambaran umum mengenai kemampuan orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini sebelum dilaksanakan program *home visit* dengan pendekatan STEAM.

Tabel 1.2. Tingkat pemahaman orang tua terhadap STEAM dalam menstimulasi perkembangan anak

VARIABEL	ASPEK YANG DIAMATI (SUB VARIABEL)	KATEGORI						TOTAL %
		Tidak Paham		Kurang Paham		Paham		
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	
Komponen Pembelajaran STEAM	<i>Engage</i>	8	65	3	20	2	15	100
	<i>Explore</i>							
	<i>Explain</i>							
	<i>Elaborate</i>							
Pola pikir STEAM	<i>Observe</i>	8	65	3	20	2	15	100
	<i>Question</i>							
	<i>Predict</i>							
	<i>Eksperiment</i>							
	<i>Discuss</i>							

Berikut gambaran umum mengenai kemampuan orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini sebelum dilaksanakan program *home visit* dengan pendekatan STEAM. Berdasarkan gambaran di atas menunjukkan bahwa orang tua yang memiliki anak usia 3-4 tahun yang bersekolah di PAUD LG memiliki kategori tidak paham, kurang paham sampai paham. Masing-masing sebesar 65% orang tua tidak memahami pembelajaran menggunakan STEAM, 20% kurang memahami pembelajaran menggunakan STEAM, dan 15% memahami pembelajaran menggunakan STEAM). Hal ini memberi gambaran bahwa pemahaman orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak dengan pendekatan STEAM sebelum dilaksanakan program *home visit* pada umumnya cenderung tidak paham.

Pada komponen pembelajaran STEAM terdapat lima hal yang harus difahami oleh orang tua yaitu:

1. *Engage* yaitu memfasilitasi keterlibatan anak dalam proses belajar. Pada komponen pembelajaran pertama ini orang tua kurang berinteraksi dengan anak. Menurut mereka anak terlihat senang bermain sendiri tanpa kehadiran orang tua.
2. *Ekplore* yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi menggunakan semua panca inderanya. Orang tua kurang memberikan kesempatan pada anak untuk dapat menggunakan semua panca inderanya dalam kegiatan main. Seperti ketika anak ingin membuat bendera dari kardus bekas. Orang tua memfasilitasi dengan memberikan alat dan bahan lain yang menurut orang tua lebih baik

daripada alat dan bahan yang di ambil oleh anak.

3. *Explain* yaitu memfasilitasi anak untuk dapat mengungkapkan pemahaman konsep dan menunjukkan keterampilan baru atau perilaku. Orang tua memfasilitasi anak untuk dapat mengungkapkan ide, konsep dan kreativitasnya
4. *Elaborate* yaitu orang tua memfasilitasi anak untuk dapat memperdalam kefahaman konsep dan menyesuaikan dengan keterampilan praktis dan perilaku. Pada komponen pembelajaran ke tiga ini, orang tua kurang peduli terhadap penyelidikan yang dilakukan oleh anak. seperti ketika anak bertanya untuk penyelidikan selanjutnya. Orang tua membiarkan terjadi sesuai keinginan anak tanpa memperdalam penyelidikan tersebut.
5. *Evaluate* yaitu melakukan evaluasi pada setiap kegiatan main. Pada formula terakhir ini orang tua belum pernah melakukan evaluasi atau *recall* pengalaman anak sehingga anak dapat mengambil pelajaran dari kegiatan main saat itu.

Pola pikir STEAM yang mendukung bahasa yang disampaikan oleh anak mempunyai lima tahapan yaitu:

1. Observasi (*observe*), yaitu mengamati perilaku anak ketika anak melakukan observasi. Orang tua pada tahap ini masih kurang memahami bagaimana cara melakukan observasi. Mereka membiarkan anak melakukan pengamatan sendiri tanpa dukungan orang tua.
2. Mengajukan pertanyaan (*question*), yaitu mengajukan pertanyaan lanjutan. Orang tua kurang dapat memancing pengetahuan anak melalui pertanyaan lanjutan.

3. Prediksi (*predict*), yaitu menggali pengetahuan anak. Orang tua belum dapat membuat anak memperkirakan apa yang terjadi kemudian dengan imajinasinya.
4. Uji coba (*eksperiment*), yaitu mengamati perilaku anak selama proses pembelajaran melalui STEAM. Orang tua pada tahap uji coba belum memahami bagaimana cara mengajak anak untuk melakukan uji coba dari prediksinya sehingga anak mempunyai rasa percaya diri.
5. Diskusi (*discuss*), orang tua belum memahami pentingnya diskusi setelah kegiatan main. Sehingga hasil antara yang diprediksikan oleh anak belum sesuai dengan yang diujicobakan.

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut, maka perlu dilaksanakan program *home visit* untuk meningkatkan pemahaman orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak.

Pelaksanaan Program Home Visit Untuk Meningkatkan Kemampuan Orang Tua Dalam Menstimulasi STEAM Pada Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun

Program *home visit* dilaksanakan mengacu pada pedoman program *home visit* yang telah disusun bersama dengan guru dan para orang tua. Adapun dalam pelaksanaannya terbagi ke dalam tiga tindakan dengan hasil sebagai berikut:

Tindakan Pertama

Tindakan pertama bertujuan untuk meningkatkan pemahaman orang tua mengenai konsep STEAM dan implementasinya. Tindakan dilaksanakan di rumah anak yang menjadi tempat terselenggaranya proses stimulasi pembelajaran dengan menggunakan

STEAM Kegiatan dimulai dengan melakukan tanya jawab pendidik dengan siswa sebagai tahap awal (apersepsi) pembelajaran dan orangtua menjadi guru pendamping selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Orang tua pada tindakan pertama ini lebih banyak memperhatikan mengenai proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi STEAM pada perkembangan anak. Beberapa orang tua terlihat masih kebingungan dan berusaha untuk mengikuti pendidik dalam memberikan stimulasi STEAM pada siswa. Mengacu pada serangkaian proses yang telah dilaksanakan, ada beberapa pokok penting mengenai kendala dan keberhasilan dari tindakan pertama, yaitu:

- 1) Tindakan pemberian pemahaman mengenai stimulasi menggunakan STEAM pada perkembangan anak mendapat respon positif dari orang tua seperti:
 - a. Melalui penyuluhan kegiatan parenting secara berkala mengenai program pembelajaran home visit dengan pendekatan pembelajaran STEAM.
 - b. Membuat dan menyediakan media (alat permainan edukatif) yang dapat menstimulasi perkembangan anak sesuai tema pembelajaran.
- 2) Orang tua masih kesulitan dalam memahami konsep STEAM untuk menstimulasi perkembangan anak, hal ini terlihat dari bagaimana orang tua berusaha mengaitkan pengetahuan yang telah didapat dengan konsep STEAM dan perkembangan anak.
- 3) Tempat pelaksanaan kegiatan pembelajaran di rumah tergantung kepada lokasi dan kondisi rumah.

Hasil dari analisis data pada tahap ini, dipergunakan sebagai dasar untuk merencanakan kegiatan home visit pada pertemuan berikutnya. Dari kegiatan yang telah dilakukan, maka perlu dilakukan koordinasi yang lebih efektif dengan orang tua untuk menciptakan lingkungan kondusif.

Tindakan Kedua

Perencanaan untuk tindakan kedua didasarkan pada hasil evaluasi pada tindakan pertama terutama berkenaan dengan pemahaman konsep STEAM melalui strategi dan pola pikir STEAM dalam menstimulasi perkembangan anak. Pada tindakan kedua, orang tua lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran sebagai guru pendamping, yaitu: membantu menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan tema, menyiapkan kondisi rumah (tempat terselenggaranya kegiatan) supaya dapat memfasilitasi proses kegiatan belajar mengajar, melakukan diskusi setelah pembelajaran selesai. Mengacu pada serangkaian proses pada tindakan kedua, maka ditemukan beberapa pokok permasalahan dan keberhasilan pada tindakan kedua, yaitu:

- 1) Orang tua mampu memahami konsep STEAM dan dapat mengaitkan pengetahuan yang didapatkan dengan kondisi perkembangan anak secara langsung.
- 2) Orang tua mau mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran menstimulasi STEAM pada perkembangan anak, hal ini terlihat pada antusiasme orang tua dalam mengikuti kegiatan dengan menyampaikan ide-ide/gagasan media/APE untuk pembelajaran.
- 3) Orang tua dapat menerima saran dan masukan mengenai kondisi rumah

untuk memfasilitasi berlangsungnya proses pembelajaran.

Hasil dari analisis data terhadap tindakan kedua dipergunakan sebagai dasar untuk merencanakan kegiatan home visit pada tindakan berikutnya. Dari program yang telah dilakukan, maka tindakan selanjutnya diberikan kesempatan kepada orang tua untuk menstimulasi STEAM pada perkembangan anak dan laporan evaluasi perkembangan anak di rumah serta melaporkan hasil perkembangan pada guru.

Tindakan Ketiga

Mengacu pada kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pada tindakan sebelumnya, pelaksanaan tindakan ketiga berupaya untuk melakukan pemberian kesempatan dan keterampilan praktis untuk orang tua dalam menstimulasi STEAM pada perkembangan anak. Pada tindakan ini dilakukan kegiatan *home visit* dengan melihat, mendengarkan, memperhatikan dan menyimak orang tua melakukan kegiatan stimulasi. Kegiatan yang dilaksanakan berupa intervensi langsung dan kegiatan informal mengenai bagaimana merancang kegiatan stimulasi perkembangan anak. Kegiatan ini bertujuan untuk:

- 1) Orang tua dapat merencanakan kegiatan stimulasi STEAM dan merancang kegiatan bermain dan permainan untuk perkembangan anak
- 2) Orang tua dapat melaksanakan kegiatan stimulasi pada anak dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak.
- 3) Orang tua berseninambungan menambah pengetahuan dan ketrampilannya terkait stimulasi pola pikir steam dari berbagai sumber informasi.

Guru bertugas sebagai fasilitator dan mendampingi orang tua untuk menggali kemampuan dalam merencanakan berbagai macam kegiatan stimulasi untuk anak dan merancang permainan serta membuat alat permainan yang mudah dan murah. Berdasarkan hasil observasi pada serangkaian proses pada tindakan ketiga ditemukan bahwa Orang tua dapat melakukan stimulasi STEAM secara bertahap dan dapat perencanaan kegiatan bermain dan permainan serta lebih dapat mengungkapkan ide, pendapat dan pengetahuan untuk perkembangan anak.

Tabel di atas menunjukkan bahwa 55 % orang tua kurang paham dalam memahami komponen pembelajaran STEAM (ekplorasi, tantangan, keterlibatan, evaluasi) dan pola pikir STEAM dalam melakukan *observe, question, predict, eksperiment dan discuss*. Kemudian 40% berada dalam kategori tidak paham dan sisanya sebanyak 5 % orang tua paham terhadap pembelajaran menggunakan STEAM

Tabel 1.3. Hasil Evaluasi Tingkat pemahaman orang tua terhadap STEAM dalam menstimulasi perkembangan anak

VARIABEL	ASPEK YANG DIAMATI (SUB VARIABEL)	KATEGORI						TOTAL %
		Tidak Paham		Kurang Paham		Paham		
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	
Strategi STEAM	<i>Engage</i>	1	5	7	55	5	40	100
	<i>Explore</i>							
	<i>Explain</i>							
	<i>Elaborate</i>							
Pola pikir STEAM	<i>Evaluation</i>	1	5	7	55	5	40	100
	<i>Observe</i>							
	<i>Question</i>							
	<i>Predict</i>							
	<i>Eksperiment</i>							
	<i>Discuss</i>							

Tabel di atas menunjukkan bahwa 55 % orang tua kurang paham dalam memahami komponen pembelajaran STEAM (ekplorasi, tantangan, keterlibatan, evaluasi) dan pola pikir STEAM dalam melakukan *observe, question, predict, eksperiment dan discuss*. Kemudian 40% berada dalam kategori tidak paham dan sisanya sebanyak 5 % orang tua paham terhadap pembelajaran menggunakan STEAM

Evaluasi Kegiatan Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Anak dengan Pendekatan STEAM melalui Program Home Visit

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik terhadap tingkat pemahaman orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak dengan pendekatan STEAM setelah melalui program home visit diperoleh gambaran sebagai berikut.

PEMBAHASAN

Hasil uji coba program *home visit* menunjukkan bahwa pemahaman orang tua dalam menerapkan STEAM pada perkembangan anak masih rendah. Orang tua memiliki peran penting dalam

pengasuhan anak, Urie Bronfenbrenner berpendapat bahwa orang tua merupakan tangan pertama dalam pengasuhan yang terlibat dalam kehidupan sehari-hari anak di lingkungan rumah. Sebagai salah satu faktor penting yang mempengaruhi perkembangan anak, orang tua harus memiliki pemahaman dalam mendidik anak. Berdasarkan hasil penelitian, orang tua memiliki pandangan bahwa anak akan berkembang dengan sendirinya. Orang tua tidak memberikan intervensi untuk lebih mengoptimalkan perkembangan anak dan lebih membiarkan anak untuk berkembang seiring waktu dan sebagaimana adanya. Hal ini tidak terlepas dari berbagai sistem yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Pemahaman orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak yang berada pada kategori rendah menuntut para orang tua untuk dapat lebih meningkatkan lagi pemahamannya dalam mendidik khususnya dalam menstimulasi perkembangan anak menggunakan STEAM

Sebelum dilaksanakan program home visit, sebagian besar orang tua tidak memiliki pengetahuan tentang penerapan STEAM dalam menstimulasi

perkembangan anak. Hampir seluruh orang tua yang menjadi subjek penelitian mengatakan bahwa mereka membiarkan anak berkembang sebagaimana adanya tanpa diberikan intervensi atau stimulasi untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Sedangkan menurut Bailey, dkk., dalam Roopnarine dan Johnson (2009) Orang tua memiliki peranan yang sangat penting sebagai guru utama anak, dikarenakan orang tua sebagai guru mampu memotivasi anak-anak, mampu mendorong terbentuknya keterampilan baru di rumah, dan memberikan informasi berharga bagi pihak lain yang bekerja dengan anak. Potensi terjadinya efek yang lebih besar dan bertahan lama pada anak meningkat karena lebih banyaknya jumlah waktu dan kesempatan yang dihabiskan bersama orang tua.

Pemahaman orang tua dalam memahami STEAM masih rendah, karena STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang masih baru bagi orang tua. Orang tua menganggap bahwa proses pembelajaran menggunakan STEAM akan membutuhkan banyak alat dan bahan sehingga orang tua berpikir harus menyediakan dana untuk dapat memfasilitasi belajar anak. Pada penelitian ini ada dua kajian utama yaitu orang tua dalam memahami komponen pembelajaran STEAM dan pola pikir STEAM untuk menstimulasi perkembangan anak. menurut *Early childhood National Center* ada lima pola pikir STEAM yaitu *observe, question, predict, eksperiment dan discuss* dan lima komponen pembelajaran STEAM yaitu *engage, explore, explain, elaborate dan evaluate*. Melalui komponen pembelajaran STEAM dan pola pikir STEAM, orang tua secara bertahap dapat memahami pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan anak di rumah sebagai pembelajaran yang berkesinambungan dari sekolah.

Sehingga perkembangan anak mendapatkan stimulus yang konsisten dan selaras sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak.

Program *home visit* yang bertujuan untuk memfasilitasi orang tua agar dapat meningkatkan pemahamannya mengenai pembelajaran melalui pendekatan STEAM untuk menstimulasi perkembangan anak di rumah. Secara bertahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan baik dan setiap tindakan mengalami perubahan meningkatnya pemahaman dan kesadaran orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak melalui pendekatan pembelajaran dan program yang tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Larner dkk., dalam (Smith, 2012) yang memaparkan bahwa banyak program *home visit* berusaha untuk menghasilkan perubahan dengan memberikan dukungan sosial dan bantuan praktis pada orang tua, menghubungkan keluarga dengan masyarakat lainnya, memberikan layanan dan pendidikan tentang pengasuhan dan perkembangan anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan penelitian mengenai pemahaman orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini menggunakan pendekatan STEAM melalui program *home visit*, didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Orang tua kurang memiliki pemahaman dalam mengenalkan STEAM pada perkembangan anak dan membutuhkan bantuan untuk meningkatkan kemampuan dalam menstimulasi perkembangan anak,
2. Pelaksanaan program *home visit* fokus pada pemahaman orang tua dalam mengenalkan STEAM pada perkembangan anak usia dini melalui tiga tahapan. Setiap tahapan

dilakukan refleksi sehingga orang tua dapat melaksanakan pembelajaran melalui pendekatan STEAM dengan cukup baik.

3. Program *home visit* dapat meningkatkan pemahaman orang tua dalam mengenalkan STEAM dalam perkembangan anak melalui stimulasi yang berkesinambungan.

REFERENSI

- Barnawi dan Wiyani N. (2012). *Format PAUD, Konsep, Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Christie, A. (2016) Components of the 5E Instructional Model. Diakses dari: <http://www.alicechristie.org/new/steam/5E.html>. Alice Christie's Website. Pada 1 Januari 2019.
- Early Childhood National Center. (Tanpa Tahun). *Understanding STEAM and How Children Use It*. Diakses dari : <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/sites/default/files/pdf/steam-ipdf.pdf>. Pada 1 Januari 2019
- Helen S.H (2018). *The Roots of STEM Success: Changing Early Learning Experiences to Build Lifelong Thinking Skills* centerforchildhoodcreativity.org
- Morrison, J. (2006). *TIES STEM Education Monograph Series: Attributes of STEM Education*. Baltimore, MD: TIES.
- Newman, L. J. (2007). *Inside "The Black Box": The Use of Parenting Education Curriculum In Home Visiting*. University of Albany: Dissertation.
- Roopnarine & Johnson. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Berbagai Pendekatan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J.W. (1995). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santrock, J.W. (2007). *Pendidikan Psikologi Edisi Kedua*. University of Texas at Dallas
- Silva, J. J. (2008). *Parental Participation: A Descriptive Study of Approaches and Involvement Strategies Implemented In Early Childhood Education By Home Educators In The Family Connection Program*. Aliant International University: Dissertation
- Smith, J. A. (2012). *Parent and Parent Educator's Understanding of The Parents as Teachers Home Visiting Program IN A Small Rural, Mid-West Community*. (Disertasi). Faculty of the Graduate School University of Missouri Columbia.
- Syaodih, N. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.