

PENERAPAN KONTEN STEAM DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD

SINOPSIS

Disusun Oleh:

MARIA NOVIA JEMINA

18315024

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Sarjana Pendidikan**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK INDONESIA SANTU PAULUS RUTENG
2022**

PERSETUJUAN SINOPSIS
PENERAPAN KONTEN STEAM DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD

SINOPSIS

Disusun Oleh:

MARIA NOVIA JEMINA
NPM: 18315024

Telah disetujui pada tanggal _____ 2022

Pembimbing 1



Felisitas Ndeot, M.Pd

NIDN. 08-0703-9003

Diketahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Fransiskus De Gomes, S.Fil., M.Pd

NIDN: 08.1110.8003

I. JUDUL

PENERAPAN KONTEN STEAM DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD

II. PENULIS

Nama : Maria Novia Jemina
NPM : 18315024
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

III. ABSTRAK

Jemina, Maria, Novia. 2022. *Penerapan Pembelajaran Konten STEAM Dalam Pembelajaran Di PAUD*. Skripsi. Ruteng: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Katolik Indonesia Santu Pulus Ruteng. Pembimbing I: Felisitas Ndeot, M.Pd. Pembimbing II: Maria D. V. Banggur, S.Kom, M.Pd.

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bahwa di Indonesia sudah ada kebijakan mengenai STEAM pada pembelajaran di PAUD hanya penerapannya belum sesuai, hal ini di pengaruhi karena masih minimnya pengetahuan guru terhadap pembelajaran dengan pendekatan STEAM di PAUD. Tujuan penelitian yang dibahas dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan konten STEAM dalam pembelajaran di PAUD.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa kajian pustaka atau *Library Research*. Sumber data atau bahan yang diperoleh dalam penyelesaian penelitian ini berasal dari jurnal-jurnal dan skripsi, penelitian-penelitian terdahulu yang berisi teori-teori yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini. Data dianalisis melalui langkah-langkah data penelitian mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran konten STEAM dalam pembelajaran di PAUD memiliki lima langkah antara lain sebagai berikut: 1) pengamatan (*observe*) adalah memotivasi anak untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, 2) ide baru (*new idea*) adalah anak diberi kesempatan untuk mengamati dan menemukan

sesuatu yang berbeda dari kegiatan sebelumnya, 3) inovasi (*inovation*) adalah anak di minta untuk menjabarkan hal-hal apa saja yang yang sudah dilakukan oleh anak, 4) kreasi (*creative*) adalah pelaksanaan semua saran dan pendapat hasil diskusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan, 5) langkah penilain (*society*) adalah memberikan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilakukan oleh anak.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran konten STEAM dalam pembelajaran di PAUD memiliki langkah-langkah pembelajaran konten STEAM untuk mengembangkan pemahaman guru dalam menerapkan pembelajaran STEAM di satuan PAUD.

Kata Kunci: Penerapan konten STEAM, pembelajaran di PAUD

IV. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mempunyai tugas yang lebih kompleks dari pada pendidik tingkat pendidikan atasnya. Karena itu seorang pendidik PAUD dituntut mampu merancang kegiatan yang menarik dan menantang, melaksanakan pembelajaran menyenangkan, dan mengamati serta mencatat proses anak. Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada masa keemasan, dimana pada masa ini anak sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental. Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan fisik motorik, bahasa, social emosional, serta kognitif Maharani (2021:2).

Berdasarkan pendapat Maharani,(2021:2), Chintya, (2021:12) juga menguraikan pendapatnya mengenai pembelajaran STEAM. STEAM merupakan suatu metode pembelajaran yang merupakan paduan untuk meningkatkan keterampilan berfikir secara ilmiah. Pembelajaran STEAM dapat mendorong anak untuk belajar mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya, dengan caranya masing-masing. Penerapan STEAM dalam pembelajaran di PAUD dapat menstimulasi keinginan dan motivasi anak mengenai keterampilan berfikir, pemecahan masalah, kerjasama dan pembelajaran mandiri. Metode pembelajaran STEAM perlu diimplementasikan

sejak dini karena PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar, maka dari situlah pentingnya menerapkan pembelajaran berbasis STEAM sejak dini (Chintya 2021:12).

Pada dasarnya, pembelajaran STEAM yang seharusnya dilakukan dan diterapkan oleh guru melibatkan lima disiplin ilmu (sains, teknologi, teknik, seni, matematika) dan menimbulkan lingkungan belajar yang inklusif dimana semua anak dapat terlibat dan berkontribusi. Penerapan metode pembelajaran STEAM menjadi hal yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini karena penerapan metode STEAM ini lebih menekankan pembelajaran yang aktif dan merangsang anak untuk memecahkan persoalan (Fadillah 2012:10).

Menurut Irmatani dkk (2019:12) keterampilan pembelajaran STEAM sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu menstimulasi keingintahuan dan memotivasi anak untuk memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, kerjasama, dan belajar secara mandiri. Keterampilan dengan menerapkan pembelajaran STEAM membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena anak akan dihadapkan pada kegiatan yang menuntut kemampuan dalam mengingat, memahami, menerapkan serta mampu mengkomunikasikan lagi terkait kegiatan apa saja yang ia lakukan (Yuliati 2020:24).

Penerapan pembelajaran STEAM diintegrasikan dengan bidang keilmuan berdasarkan hal yang dilakukan setiap hari dalam kehidupan anak melalui pendekatan saintifik yang memungkinkan mereka untuk menjadi anak yang imajinatif, inovatif, dan kreatif, karena pembelajaran STEAM menunjukkan lintas disiplin keilmuan. dalam penerapan pembelajaran STEAM pada anak usia dini adalah bagian dari inovasi pembelajaran dalam rangka menghadapi era revolusi sekarang ini. Melalui pembelajaran STEAM, akan mengharuskan guru, orang tua dan anak dapat memahami dan menguasai semua aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak (Wagirah 2021:1).

Humairah, (2020:12) menyatakan bahwa di Indonesia sudah ada kebijakan mengenai STEAM pada pembelajaran di PAUD hanya

penerapannya belum sesuai, hal ini di pengaruhi karena masih minimnya pengetahuan guru terhadap pembelajaran dengan pendekatan STEAM di PAUD. hal tersebut juga didukung oleh pendapat (Septiani 2020:21) yang menyatakan bahwa guru PAUD masih belum mampu menerapkan pembelajaran berbasis STEAM.

Asoko, (2018:2) menyatakan bahwa penerapan STEAM pada anak usia dini sangat membekali keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh setiap anak. penerapan pembelajaran STEAM dipandang sebagai pendekatan yang sederhana dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Dengan demikian penerapan pembelajaran STEAM tersebut menjadi sesuatu hal yang sangat penting untuk membelajarkan tentang perkembangan STEAM sejak usia dini akan membantu pembentukan pembekalan pengetahuan STEAM sejak dini sehingga hal itu akan mampu menstimulasi kecerdasan anak usia dini dari berbagai aspek pada bidang sains, teknologi, teknik, dan matematika.

Kuenzi, (2020:2), menyatakan bahwa penerapan pembelajaran STEAM merupakan salah satu bentuk pendekatan pembelajaran yang dapat membantu Guru untuk menciptakan anak yang kreatif yaitu melalui penerapan pembelajaran STEAM. pembelajaran STEAM ini merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk menghasilkan sebuah produk. Melalui kegiatan pembelajaran STEAM anak distimulasi dengan memberikan kebebasan untuk mengekspresi diri dalam membuat hasil karya dengan memanfaatkan lingkungan yang ada sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan selalu memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi.

V. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan dalam penulisan ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan konten STEAM dalam pembelajaran di PAUD.

VI. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan adalah teknik

pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaan terhadap artikel dan jurnal, yang ada hubungan dengan masalah yang dipecahkan. Adapun masalah dalam penelitian ini adalah mengkaji lebih dalam terkait “penerapan pembelajaran konten STEAM dalam pembelajaran di PAUD”. Pada bagian ini setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian literatur relevan yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah, yang berkaitan dengan topik penelitian.

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

Bab satu berisi pendahuluan yang merupakan bab pertama yang berisi jawaban apa dan mengapa penelitian ini dilakukan. Bagian ini memberikan gambaran mengenai topik yang disajikan.

Bab dua berisi landasan teori yang memuat tentang pemaparan materi tentang penerapan pembelajaran konten STEAM, penerapan model pembelajaran STEAM, penerapan pembelajaran STEAM pada anak usia dini dalam menstimulasi perkembangan anak, pembelajaran di PAUD, serta penelitian yang hendak diteliti.

Bab tiga berisi tentang metode penelitian yang membahas tentang jenis penelitian, sistematika penelitian, waktu penelitian, data penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab empat berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang membahas tentang hasil penelitian yang relevan dengan teori.

Bab lima berisi kesimpulan yang membahas tentang isi tulisan, kritikan dan saran yang bermanfaat bagi peneliti.

VII. HASIL DAN PEMBAHASAN

1). Hasil Penelitian

Penelitian ini mengkaji tentang Penerapan Pembelajaran Konten STEAM dalam Pembelajaran di PAUD. Berdasarkan kajian literatur, data penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan Penerapan Pembelajaran konten STEAM dalam Pembelajaran di PAUD

antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anjasari, (2019) judul penelitian “kesiapan guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Matematics*)”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut pembelajaran berbasis konten STEAM di PAUD dapat diterapkan dengan cara atau melalui langkah-langkah pembelajaran konten STEAM di PAUD antara lain sebagai berikut:

- a. Melakukan pengamatan atau observasi

Pada langkah pengamatan ini, anak diminta untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai fenomena yang terdapat dalam lingkungan kehidupan mereka dalam sehari-hari yang berkaitan dengan konsep STEAM. yang kemudian diproses menjadi sebuah informasi yang dibenarkan dengan berbagai sumber yang relevan, seperti internet, buku, guru, dan sumber informasi lainnya.

- b. Langkah ide baru (*new idea*)

Setelah anak melakukan pengamatan, anak diharapkan mampu memunculkan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya. Pada saat ini, anak diberi kesempatan mengamati dan menemukan sesuatu yang beda dari kegiatan tersebut

- c. Langkah inovasi (*innovation*)

Pada langkah ini, anak diminta untuk menjabarkan hal-hal apa saja yang harus dilakukan agar ide yang mereka dapatkan pada ide baru yang sebelumnya dapat diaplikasikan. Untuk menghasilkan inovasi ini, sebaiknya anak melakukannya secara berdiskusi dan memaparkan semua ide di dalam kelompok masing-masing agar menghasilkan inovasi yang lebih bermakna.

- d. Langkah kreasi (*creativity*)

Langkah kreasi adalah pelaksanaan semua saran dan pendapat dari hasil diskusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan yang kemudian akan diaplikasikan dan diharapkan dapat diterapkan oleh guru pada anak.

- e. Melakukan penilaian

Pada langkah ini, guru menjelaskan dan membantu anak mengenai tata cara bagaimana melakukan pengamatan yang baik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penilaian yang dilakukan berdasarkan hasil diskusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan yang kemudian akan diaplikasikan dan kemudian diharapkan dapat diterapkan oleh guru pada anak.

Berdasarkan hal tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran konten STEAM dalam pembelajaran di PAUD sangat penting untuk diterapkan. Melalui hal ini juga guru harus mengetahui beberapa langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran berbasis STEAM untuk membantu perkembangan anak dan juga membantu pemahaman guru terkait penerapan pembelajaran STEAM tersebut, langkah-langkah pembelajaran STEAM di PAUD antara lain sebagai berikut : langkah pengamatan(*observe*), langkah ide baru (*new idea*), langkah inovasi (*inovtion*), langkah kereasi (*creative*), dan langkah nilai (*society*). Kelima langkah-langkah ini sangat penting untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini.

Dari ketiga pendapat para ahli yang telah diuraikan bahwa dalam ketiga penelitian ini menjelaskan langkah-langkah yang pengertiannya hampir sama. Hal ini akan membantu menguatkan penerapan pembelajaran berbasis konten STEAM dalam pembelajaran di PAUD, karena berdasarkan langkah-langkah tersebut guru dan juga anak usia dini sedikit memahami tentang bagaimana konsep pembelajaran STEAM itu untuk diterapkan pada jenjang pendidikan anak usia dini dan bagaimana cara guru mengaplikasikan pembelajaran STEAM tersebut untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh anak dalam dunia nyata.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2022) dengan judul “Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini”

Berdasarkan penelitian ini peneliti menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran STEAM di PAUD antara lain sebagai berikut:

- a. Langkah pengamatan (*observe*)

Pada langkah pengamatan ini, anak diminta untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai fenomena atau kejadian yang terdapat dalam lingkungan kehidupan mereka dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan konsep STEAM. yang kemudian diproses menjadi sebuah informasi yang dibenarkan dengan berbagai sumber yang relevan seperti internet, buku dan sumber informasi lainnya.

b. Langkah ide baru (*new idea*)

Setelah anak melakukan pengamatan, anak diharapkan mampu memunculkan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya. Pada saat ini anak diberi kesempatan mengamati dan menemukan sesuatu yang berbeda dari kegiatan tersebut.

c. Langkah inovasi (*innovation*)

Pada langkah ini, anak diminta untuk menjabarkan hal-hal apa saja yang harus dilakukan agar ide yang mereka dapatkan pada ide baru yang sebelumnya dapat diaplikasikan. Untuk menghasilkan inovasi ini, sebaiknya anak melakukannya secara berdiskusi dan memaparkan semua ide didalam kelompok masing-masing agar menghasilkan inovasi yang lebih bermakna.

d. Langkah kreasi (*creativity*)

Langkah kreasi adalah pelaksanaan semua saran dan pendapat hasil diskusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan yang kemudian diaplikasikan dan diharapkan dapat diterapkan guru pada anak.

e. Langkah nilai (*society*)

Pada langkah ini guru menjelaskan dan membantu pelajar mengenai tata cara bagaimana melakukan pengamatan yang baik dan benar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwy Rahayu (2022) dengan judul penerapan pembelajaran berbasis STEAM di Taman Kanak-kanak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwy Rahayu bahwa dalam penerapan pembelajaran STEAM menjelaskan beberapa poin tersebut

a. Perencanaan kegiatan pembelajaran

Berdasarkan temuan yang diperoleh bentuk perencanaan sains yaitu diawali dengan pembuatan RPPH dimana dalam RPPH tersebut guru merancang kegiatan yang dapat menstimulasi kegiatan sains anak dalam bentuk kegiatan mengamati, dan menyelidiki objek serta fenomena alam. Hal ini dapat dilakukan oleh guru dengan merancang kegiatan-kegiatan yang dapat mengarah pada kemampuan sains anak, seperti mengenal konsep merapung, mengetahui konsep perubahan energy, mengembangkan pemahaman tentang tanaman dan lain sebagainya.

b. Pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM

Bentuk pelaksanaan kegiatan ini inti pembelajaran berbasis STEAM di Taman Kanak-kanak mengacu pada nama kegiatan, hasil observasi, dan dokumentasi. Sebagaimana dijelaskan dalam pendekatan STEAM selalu mengacu pada kemampuan anak-anak untuk menggunakan alat, barang dan membangun sesuatu. Oleh karena itu untuk menstimulasi kemampuan teknik anak, seperti media main puzzle, lego, balok dan sebagainya. Dari penjelasan tersebut, jelaslah bahwa metode yang digunakan dalam pendekatan STEAM adalah kompetensi yang dimiliki anak untuk mengeksplorasi peralatan atau merakit sesuatu produk.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan peneliti dapat mengambil kesimpulan mengenai penerapan pembelajaran STEAM di PAUD itu sangat penting untuk diterapkan sejak dini. Penerapan pembelajaran STEAM di jenjang anak usia dini akan membantu anak untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah penerapan pembelajaran STEAM.

c. Evaluasi pembelajaran berbasis STEAM

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemajuan anak setelah mengikuti pembelajaran STEAM di PAUD. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Wahyuni dan Agustin (2011) bahwa evaluasi dalam kegiatan belajar, guru dapat

menilai efektifitas kegiatan belajar tersebut dari aspek tidaknya penggunaan media maupun pendekatannya

2). Pembahasan

Berdasarkan beberapa kajian tentang penerapan konsep pembelajaran STEAM di satuan PAUD memiliki 5 langkah lain sebagai berikut:

1. Melakukan pengamatan atau observasi

Pada langkah pengamatan ini, anak diminta untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai fenomena atau kejadian yang terdapat dalam lingkungan kehidupan mereka dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan konsep STEAM. yang kemudian diproses menjadi sebuah informasi yang dibenarkan dengan berbagai sumber yang relevan seperti internet, buku dan sumber informasi lainnya.

2. Langkah ide baru (*new idea*)

Pada langkah ini, setelah anak melakukan pengamatan, anak diharapkan mampu memberikan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya dan ide-ide tersebut terasa mudah bagi anak untuk melakukannya, sehingga pada saat anak diberi kesempatan, anak mampu melakukan permainan berdasarkan ide anak sendiri.

3. Langkah inovasi (*innovation*)

Pada langkah inovasi ini, anak diminta menjabarkan hal-hal apa saja yang harus dilakukan agar ide yang mereka dapatkan pada ide baru yang sebelumnya dapat diaplikasikan. Untuk menghasilkan inovasi ini, sebaiknya anak melakukannya secara berdiskusi dan mamaparkan semua ide di dalam kelompok di dalam kelompok masing-masing agar menghasilkan inovasi yang lebih bermakna

4. Langkah kreasi (*creativity*)

Langkah ini merupakan pelaksanaan semua saran dan pandangan hasil diskusi mengenai ide sesuatu produk baru yang ingin di aplikasikan. Tentang aplikasian oleh pelajar ini tidak dalam bentuk produk sebenarnya, melainkan dalam bentuk sketsa dan gambar. Salah seorang dari anggota kelompok yang pandai dalam menggambar dipilih untuk menterjemahkan semua ide-ide yang bernilai inovasi yang telah didiskusikan sebelumnya menjadi sebuah gambar produk sains. Langkah kreasi adalah pelaksanaan semua saran dan pendapat hasil diskusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan yang kemudian akan diaplikasikan yang kemudian diharapkan dapat diterapkan guru pada anak.

5. Melakukan penilaian

Pada langkah ini, guru menjelaskan dan membantu anak mengenai tata cara bagaimana melakukan pengamatan yang baik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penilaian yang dilakukan berdasarkan hasil diskusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan yang kemudian akan diaplikasikan dan kemudian diharapkan dapat diterapkan oleh guru pada anak.

VIII. SIMPULAN

Berdasarkan studi kepustakaan ada tiga (3) penelitian yang relevan dan beberapa literatur terkait dengan judul skripsi ini, maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran konten STEAM dalam pembelajaran di PAUD merupakan metode pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai positif dalam proses pembelajaran yang mengacu kepada perkembangan dunia teknologi secara kompherensif. Terkait

dengan hal itu melalui pembelajaran STEAM juga guru dan anak didik akan mengetahui beberapa hal penting terkait penerapan pembelajaran konten STEAM dalam pembelajaran di PAUD.

Dalam penerapan pembelajaran konten STEAM di PAUD ada lima langkah yang perlu diperhatikan pada penerapan pembelajaran konten STEAM antara lain sebagai berikut: 1) langkah pengamatan, pada langkah ini anak selalu di motivasi untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai kegiatan yang di lakukan setiap hari, 2) langkah ide baru merupakan langkah untuk melakukan pengamatan dan mengharapkan anak mampu memunculkan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya, 3) langkah inovasi adalah untuk menjabarkan hal-hal apa saja yang harus dilakukan, 4) langkah kreasi adalah pelaksanaan dari semua saran dan pendapat dari hasil diskusi yang telah dilakukan, 5) langkah penilaian adalah untuk melakukan penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan oleh anak.

Dalam penerapan pembelajaran STEAM dimana Guru dengan keterampilan abad 21 diperoleh dengan menguasai pendekatan berbasis STEAM. di Indonesia pendidikan dengan model pembelajaran STEAM telah diterapkan di beberapa tingkat pendidikan. Tetapi dalam sekala jumlahnya sangat sedikit. Indonesia adalah Negara besar dengan penduduk terbanyak nomor 4 di dunia yang mengharuskan mempersiapkan generasi muda dengan sangat matang. Salah satunya menerapkan metode pembelajaran STEAM.

Penerapan pembelajaran konten STEAM merupakan hal yang sangat diharapkan oleh anak untuk membantu memecahkan masalah yang dihadapi oleh anak dalam kehidupannya sehari-hari, serta mampu membuat pembaruan dan merancang hal-hal yang dianggap baru oleh anak dan selalui memahami diri sendiri, melakukan pikiran yang logis dan menguasai teknologi. Penerapan pembelajaran konten STEAM ini mampu membuat anak untuk selalu fokus pada dunia nyata dan masalah yang

otentik serta mampu merefleksikan semua hal untuk proses pemecahan masalah.

Pembelajaran berbasis STEAM merupakan salah satu pendekatan saintifik yang dimana dalam pembelajaran ini terdapat ciri khas dan menjadi kekuatan tersendiri dari keberadaan kurikulum 2013. Salah satu peneliti menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM bahwa hasil dari penelitiannya memperlihatkan asesmen kerja yang baik dalam menerapkan pembelajaran pendekatan STEAM melalui media tanam yang mampu mengungkapkan keterampilan sains pada anak usia dini.

IX. DAFTAR PUSTAKA

- Asoko, dkk, 2018. *Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini*. PBI FKIP USK.
- Asoko, dkk, 2018. *Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini*. PBI FKIP USK.
- Anjasari, dkk, 2018. *Kesiapan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran STEAM*. Universitas Negeri Semarang
- Chintya, 2021. *Iplementasi pembelajaran STEAM di PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Humairah, dkk, 2020. *Efektifitas Model Pembelajaran STEAM*. Universitas Muhammadiyah.
- Irmatani, dkk, 2019. *Penerapan pembelajaran STEAM untuk anak usia dini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuenzi, dkk, 2020. *Penerapan pembelajaran STEAM*. Universitas Hamzanwandi
- Maharani, dkk 2021. *Penerapan metode STEAM pada anak usia dini*. Universitas Negeri Padang.
- Marshall, 2020. *Transdisipliner Dan Integrasi Seni Menuju Pemahaman Baru Atau Pembelajaran Berbasis Seni Dan Kurikulum*. Studi Pendidikan Seni.
- Mursid, 2019. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA*. Jakarta: Kencana.

- Novitasari, dkk. 2022. *Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah Agama Islam Al Hikmah Tuban.
- Perignat, 2019. *Bagian Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Konten STEAM*. Universitas Bengkulu.
- Permanasari, 2019. *Teknologi pada pembelajaran di PAUD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahayu, dkk. 2022 *penerapan pembelajaran berbasis STEAM (science, technology, engineering, art and matematics) di Taman Kanak-kanak*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Padang.
- Sujiono, 2019. *Karakteristik Belajar Dan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Universitas Ubidiyah Indonesia.
<http://ebekunt.wordpress.com//2010/07/27/strategi-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini/>.
- Taylor, 2020. *Metode STEAM dalam pembelajaran di PAUD*. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini: Universitas Sebelas Maret