
PEMBELAJARAN STEAM MELALUI MEDIA CERITA ANIMASI UNTUK KELOMPOK B DI RA ABDULLAH BIN UMAR GEDANGAN-MALANG

Afifatu Rohmawati¹, Emilia Prisdiana²

^{1*} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam
Malang

² Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang

afifaturohmawati@alqolam.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima : 9-November-2022

Disetujui : 9-November-2022

Kata Kunci :

Pembelajaran, STEAM,
Media cerita, Animasi

ABSTRAK

Abstract: STEAM is a learning approach that combines six disciplines including Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics through storytelling techniques. Stories as a method that stimulates the development of children's language skills. research objectives of STEAM learning in animated story media for children in group B. The research method used is qualitative with descriptive research type. Collecting data through observation, interviews, and documentation. Data analysis includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of research and discussion that are able to develop critical thinking skills based on children's experiences optimally. The material is packaged in a simple manner on speaking techniques and listening to a story with the theme of four-legged animals. In addition, it aims to get children's creativity related to adding vocabulary through storytelling methods that can increase self-confidence. Suggestions for teacher research can stimulate children's brain development through interactive learning media with a combination of implementing conceptual learning methods.

Abstrak : STEAM merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan enam bidang ilmu meliputi Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic melalui teknik bercerita. Cerita sebagai metode yang menjadi stimulus pengembangan kemampuan bahasa anak. tujuan penelitian pembelajaran STEAM dalam media cerita animasi untuk anak kelompok B. Metode Penelitian yang digunakan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data meliputi reduksi data, display data, dan pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian dan pembahasan bahwa mampu mengembangkan daya berfikir kritis berdasarkan pengalaman anak secara optimal. Materi dikemas secara sederhana pada teknik berbicara dan menyimak sebuah cerita bertemakan binatang berkaki empat. Selain itu, bertujuan untuk memperoleh kreatifitas anak terkait penambahan pembendaharaan kosa kata melalui metode bercerita yang mampu meningkatkan karakter percaya diri. Saran penelitian guru dapat menstimulus perkembangan otak anak melalui media pembelajaran bersifat interaktif dengan kombinasi penerapan metode belajar melalui bercerita secara terkonsep.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar ilmu yang dimulai dari usia 0-6 tahun. Dimana usia tersebut dikenal pada masa *golden age* hingga pada dasarnya perkembangan anak memiliki potensi yang sangat besar membentuk karakter anak. Karakteristik anak yang begitu unik menjadi kemenarikan pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini bertugas pendidikan anak usia dini menjadi dasar penguatan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu, perkembangan zaman saat ini anak mampu mengeksplorasi kemampuan dalam bidang teknologi yang menjadi media belajar (Aisyah, dkk., 2011). Teknologi mampu membentuk karakter anak melalui proses pembelajaran STEAM.

Pembelajaran STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan enam bidang meliputi *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics* dengan tujuan pembelajaran ini untuk memberikan stimulus pada pola pikir anak secara sistematis melalui proses bertanya, mengamati, memprediksi, meneliti, dan mendiskusikan (Munirih, dkk., 2019 : Farhati & Supriadi, 2020). Hal ini berlaku dapat membentuk anak dalam memecahkan masalah saat anak melakukan aktivitas pembelajaran. Pembelajaran menggunakan pendekatan tersebut, inilah yang sedang diterapkan dalam perkembangan kurikulum 2013 pada pendidikan anak usia dini dengan menggunakan tematik integratif yang saling berhubungan terutama pada konteks dalam merancang dan mengkaji materi atau tema pembelajaran yang mendekatkan anak dalam lingkungan sehari-hari.

Pendidikan di RA Abdullah Bin Umar telah menerapkan program pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM melalui proses permainan secara aktif. Kini pembaharuan konsep yang disajikan peneliti melalui media cerita animasi sebagai inovasi pembelajaran STEAM. Berdasarkan data pengamatan secara langsung terdapat 14 anak dari 20 anak kemampuan berbahasa masih belum optimal. Masih ada anak yang mengalami keterlambatan berbicara, sehingga, harus melakukan ejaan setiap suku kata. Ada anak yang tidak konsentrasi dalam membaca hingga menyebabkan cara membaca anak yang menjadi kurang tepat. Kondisi ini menitik beratkan pada aspek menyimak dan berbicara dalam konsep pembelajaran bahasa untuk anak usia dini. Hal ini perlu adanya pembaharuan dalam merancang pembelajaran yang memberikan kontribusi dalam mengatasi permasalahan anak tersebut. Maka, peneliti mengembangkan media animasi cerita pada tema binatang berkaki empat dengan menunagkan inovasi konsep STEAM didalamnya.

Metode bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka yang bisa dilakukan secara lisan atau tulisan (Gunarti, dkk.,2018). Cara penuturan cerita tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau tanpa alat peraga. Metode bercerita salah satunya yaitu untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak meliputi kemampuan menyimak, dan kemampuan berbicara. Sedangkan, kosa kata yang dimiliki anak mampu mengembangkan kemampuan

berfikirnya (Siantajani, 2020 : Permatasari, dkk., 2017). Ketika bercerita secara langsung, anak diajak untuk berfantasi dan memfokuskan perhatian pada jalan cerita serta mengembangkan kemampuan berfikirnya secara simbolik. Kemampuan bahasa anak salah satu perkembangan yang penting untuk dioptimalkan. Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang menjadikan mediator dalam menciptakan pengalaman berdasarkan pengetahuan maupun keterampilan yang dimiliki sangatlah berbeda (Gunarti, dkk.,2018 : Friantary, 2020). Hal ini tergantung pada lingkungan sekitar, terutama peran kedua orangtua saat memberikan pendampingan dalam pola belajar saat di rumah. Keberagaman bahasa anak saat berbicara akan menentukan tingkat kecerdasan anak dalam segi memahami konteks informasi yang disampaikan oleh anak secara lisan maupun tulisan hingga teknik penilaian kemampuan bahasa anak dapat di ukur melalui tingkat kemampuan anak dalam berbicara, membaca, menyimak, mendengarkan dan menulis berlandaskan perkembangan karakteristik terutama pada rasa percaya diri anak (Rachmi, 2015 : Khairi, 2018) . Penggunaan strategi dan media belajar harus disesuaikan dengan minat anak. Guru harus bisa merencanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif. Menurut Soenyoto, (2017) mengemukakan media yang menaring dan lebih dekat dengan dunia anak yaitu animasi dalam pembelajaran kosa kata menunjukkan adanya dampak positif melalui panca indra yang bersifat tekstual. Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami, (2011) menjelaskan tentang anak akan lebih memperhatikan gambar yang bergerak daripada yang tidak bergerak dengan materi secara jelas dan runtut. Hal tersebut akan meningkatkan tingkat pemahaman dan konsentrasi anak yang akan bersinergi dalam mengembangkan karakter percaya diri anak.

Tujuan penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan pembelajaran STEAM melalui media cerita animasi binatang berkaki empat dan mendeskripsikan bentuk media pembelajaran animasi binatang berkaki empat dalam pembelajaran STEAM di kelompok B di RA Abdullah Bin Umar Gedangan-Malang

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus pada pembelajaran STEAM di RA Abdullah Bin Umar Gedangan. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Herman, dkk., 2018) . Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur dalam pengambilan data secara spesifik dari data para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data (Creswell, 2019). Penelitian kualitatif menggunakan prosedur pengumpulan data triangulasi (gabungan) serta pemrosesan data induktif atau berkualitas dan *output* penelitian kualitatif yang menekankan arti dan generalisasi. Sedangkan, sumber data yang digunakan melalui data dalam bentuk primer dan dalam bentuk sekunder (Creswell, 2019). Data primer dibutuhkan untuk memperkuat temuan yang lebih akurat dalam menyajikan data secara

lebih terperinci dengan menggunakan standart instrumen yang telah di kaji secara terus menerus. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip yang dipublikasikan dan tidak dipublikasikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian, hasil data akan dilakukan melalui proses tringgulasi hingga menemukan data yang benar-benar di gali secara mendalam. Rincian data meliputi data observasi meliputi pengamatan dari segi pembelajaran bercerita animasi tentang binatang dengan menggunakan metode STEAM dalam aspek pengembangan teknologi yang digunakan dalam media tersebut. Serta, peneliti mengamati perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek kemampuan anak dalam menyimak dan membaca. Data wawancara dilakukan kepada guru kelas dalam mengemukakan penerapan metode STEAM dari segi teknik dan konsep yang berintergrasi dalam pembelajaran anak usia dini. Data dokumentasi meliputi perangkat pembelajaran yang digunakan guru saat menyajikan materi belajar, dan evaluasi pembelajaran dalam mendeskripsikan hasil belajar peserta didik saat menggunakan media cerita animasi dengan tema binatang yang mengemas konsep dari metode STEAM.

Pada pengumpulan data yang telah dihasilkan dari para responden baik dari kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik ataupun orangtua. Maka, peneliti akan melakukan tahap selanjutnya pada proses analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan data. Jika data yang dihasilkan telah masuk pada tahap kesimpulan. Maka, menjawab hasil dari rumusan masalah yang telah ditemukan oleh peneliti. Sehingga, data yang diperoleh akan menjadi lakukan proses keabsahan data temuan-temuan oleh para ahli. Agar menjadi temuan utama sebagai fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandemi virus corona 2019 (covid-19) telah membaca perubahan yang cukup besar. Perubahan tersebut terjadi dalam perilaku politik, sosial, ekonomi, pendidikan, dan aspek lain dalam kehidupan sehari-hari. Pandemi mengubah dunia pendidikan ke dalam dunia teknologi. Hal ini terjadi mulai dari proses pembelajaran. Dimana, sejak pandemi berlangsung berubah menjadi belajar daring yang biasanya dilakukan dengan tatap muka di dalam kelas. Serta, menciptakan pembelajaran secara efektif melalui pengembangan media pembelajaran animasi yang lebih kreatif. Demikian kehadiran peneliti yang mengalami kendala terkait penelitian. Peneliti berinteraksi secara langsung dengan objek yang diteliti dengan memberikan ruang yang cukup. Hal ini terjadi adanya keterbatasan dalam kehadiran peneliti karena harus disesuaikan dengan peraturan pemerintah yang berlaku yakni memenuhi protokol kesehatan dan melakukan pembelajaran di rumah (WFH).

Hasil temuan lapangan dalam kegiatan pembelajaran selama pandemi. Anak menunjukkan pemahaman tentang konsep warna dalam mengembangkan kognitif, menulis, dan

merangkai kata untuk mengembangkan bahasa dan mewarnai untuk mengembangkan seni. Tujuan kegiatan ini untuk melatih pola pikir anak. kegiatan tersebut terlihat ketika peneliti melakukan pengamatan dilapangan yang menunjukkan bahwa guru mengajarkan anak untuk melakukan kegiatan menebali dan merangkai kata. Kegiatan merangkat kata anak terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan. Anak-anak merangkat kata tanpa bantuan guru seperti anak belajar mengenal huruf dan belajar membaca merangkat kata-kata yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran berikutnya yaitu anak-anak diajak untuk mengamati gambar pada animasi. Guru bercerita melalui media animasi tentang binatang berkaki empat. Guru harus menguasai konsep bercerita yang ada dalam media tersebut. kegiatan bercerita harus diselesaikan dengan mencoba mencari pengalaman unik dan menarik pada anak dapat menggetarkan perasaan anak dan memotivasi mereka untuk menyelesaikan cerita.

Sari & Rahma, (2019) tahapan dalam proses pembelajaran anak usia dini diperkenalkan alat-alat yang digunakan untuk kegiatan bercerita menggunakan animasi dengan pendekatan STEAM meliputi LCD, layar, laptop dan pengeras suara. Anak-anak tertarik dengan adanya LCD yang bisa menampilkan animasi berupa binatang yang bisa bergerak. Mereka tertarik dengan binatang yang ada pada animasi. guru juga memberikan stimulus supaya keingin tahuan anak semakin tinggi. ketika bercerita menemukan kosa kata yang mengandung konsep STEAM, guru menghentikan cerita, serta mengajak anak berdiskusi tentang kosa kata tersebut. Hal ini terjadi ketika muncul kata-kata sapi adalah binatang mamalia. Hasil wawancara dengan guru bahwa aspek perkembangan pada anak mulai dari nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan kognitif terintergrasi dengan muatan pembelajaran seperti matematika, sains, pengetahuan sosial, teknologi, dan seni (CW.06). dalam perjalanan membacakan cerita, guru yang telah memahami konsep STEAM akan memiliki kepekaan untuk mengaitkan topik-topik yang memungkinkan diperluas dan dihadirkan dalam kegiatan yang bisa dialami anak secara langsung. Ketika bercerita, guru mengarahkan anak untuk berfikir STEAM. Adapun kegiatan bercerita melalui media animasi, terlihat pada gambar 4.5, sebagai berikut :



Gambar 4.5 Kegiatan bercerita animasi binatang berkaki 4

Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa, anak lebih senang dan tertarik dengan media animasi tentang binatang berkaki empat. Hal ini ditunjukkan dengan anak-anak yang bisa memahami isi cerita tersebut. Akan tetapi, dalam kegiatan ini guru tetap memantau anak-anak ketika bercerita. Sehingga jalan cerita bisa terlaksana sesuai harapan. Media animasi memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan konsentrasi anak. Hal ini dibuktikan dengan keaktifan anak-anak dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan yang muncul saat bercerita secara langsung. Dari yang awalnya malu dan kurang memahami, setelah mendengarkan cerita anak-anak jauh lebih memahami dari isi cerita animasi. Anak-anak diajak untuk mendominasi pada kegiatan bercerita. Meskipun yang bercerita guru, tetapi kegiatan bermain tetap berpusat pada anak. Perkembangan bahasa anak juga menjadi meningkat terutama dalam aspek menyimak dan berbicara. Adapun kegiatan penerapan metode STEAM melalui media cerita animasi. Hasil pengamatan, anak menyukai hal-hal baru dan tentunya mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi tentang apa yang dilihatnya pada animasi. Anak-anak juga diajak untuk berfikir. Menantang untuk merancang dan memecahkan suatu permasalahan dari sebuah cerita animasi yang bertemakan binatang berkaki empat. Hasil temuan penelitian yang dianalisis dari proses observasi, wawancara dan dokumentasi tentang penerapan STEAM melalui media cerita animasi mampu meningkatkan kemampuan daya pikir anak dalam pembendaharaan kata dalam berbicara. Disinilah, kemampuan anak dalam menyimak dan berbicara menjadi salah ekspresi anak dalam mengungkapkan perasaan yang telah dipahami dari sebuah cerita animasi binatang berkaki empat.

Dengan demikian, penerapan metode STEAM yang dikemas melalui media animasi bercerita dengan tema berkaki empat bertujuan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam menyimak dan berbicara. Maka, guru menerapkan tahapan dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak usia dini seperti melatih kepekaan anak dalam menjaga binatang peliharaannya, memmbangun rasa ingintahu yang lebih jauh, melatih anak berfikir, menantang dalam mengapresiasi ide barunya yang telah diperoleh melalui media animasi bercerita. Hasil wawancara yang dilakukan oleh kepala sekolah menjelaskan bahwa setiap anak memiliki hak untuk bereksplorasi sesuai dengan keinginannya. Namun, tidak semua anak dapat menggunakan kemampuan dengan optimal. Hal ini perlu adanya bimbingan dan perhatian penuh, seperti halnya membimbing dan memataui setiap perkembangan otak serta berbagai masalah yang dihadapi oleh anak .

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran STEAM melalui media animasi mampu meningkatkan daya pikir anak. Selain itu, proses pertumbuhan dan perkembangan menyesuaikan kehidupan manusia. Desain media animasi digunakan dengan pendekatan STEAM .Diharapkan pembelajaran yang disampaikan mampu mengekspresikan informasi hingga mampu memperkaya pembendaharaan kata anak. Akan tetapi, setiap pendidik harus bisa memahami cara mengajar dengan pengetahuan yang luas. Sehingga dapat memperoleh perkembangan secara

optimal. Saran penelitian bahwa guru menstimulasi otak anak untuk berfikir secara kreatif dan dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada. Pada kegiatan bercerita sebelumnya, guru menjelaskan alat yang digunakan dan topik cerita, kemudian melanjutkan cerita dengan mengajukan pertanyaan di tengah-tengah cerita. Guru menanyakan berbagai macampertanyaan yang mengandung STEAM. Anak-anak diajak untuk berfikir kritis dan kreatif sesuai pengalaman anak. Maka dapat diketahui dari hasil catatan lapangan bahwasannya implementasi STEAM melalui cerita animasi untuk perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan baik dan dapat menjadi contoh untuk pendidik di lembaga lain atau pada peneliti dalam pengembangan anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, S. dkk., (2011). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Edisi 2. Jakarta : Universitas Terbuka
- Herman, dkk., (2018). *Metode Penelitian*, Edisi 2. Jakarta : Universitas Terbuka
- Creswell, John .W. (2019). *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, Cetakan IV. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Farhati, I & Supriadi, A. (2020). *300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM*. Jakarta : Penerbit Bestari
- Gunarti, W.dkk., (2018). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Banten : Universitas Terbuka
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, Vol 2 No 2. (Online) <https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/view/87/91>
- Munirih, M. dkk., (2019). *Implementasi of STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic)-Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*. Universitas PGRI Semarang. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adatif)*, Vol 2, No 5. (Online) <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3400/0>
- Permatasari, A. N., dkk (2017). *Literasi Dini dengan Teknik Bercerita*. Universitas Islam Bandung. *Jurnal Family Edu*, Vol 3 No.1. (Online) <https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/download/5887/4665>
- Rachmi, Titi (2015). *Pengaruh Permainan dan Kemampuan Menyimak Terhadap Kemampuan Bercerita*. Universitas Negeri Jakarta. *JPU (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini)*. Vol 9 Edisi 1. (Online) <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3497>
- Sari, D.Y. & Rahma.A. (2019). *Meningkatkan Pemahaman Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Dengan Pendekatan STEAM Melalui Program Home Visit*.

Universitas Islam Nusantara. Jurnal Tunas Siliwangi, Vol 5, No. 2. (Online) <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/1566/881>

Siantajani, Y. (2020). *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. Semarang : PT Sarang Seratus Aksara

Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

Utami, D. (2011). *Animasi dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran. No. 1 Vol. 7, (Online) <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3212/2692>

Friantary.H. (2020). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 1, No 2. (Online) <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/paud/article/view/2100/pdf>