

---

## MODEL PEMBELAJARAN STEAM DI RA MUSLIMAT 01 TUMPAKREJO KECAMATAN GEDANGAN KABUPATEN MALANG (Studi Kasus Konsep Pembelajaran Model STEAM Untuk Kelompok A)

Yayuk Agustin<sup>1\*</sup>, Ratih Permata Sari<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup> Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang  
[yayukagustin18@alqolam.ac.id](mailto:yayukagustin18@alqolam.ac.id) , [ratih@alqolam.ac.id](mailto:ratih@alqolam.ac.id)

---

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

Diterima : 4-Agustus-2022

Disetujui : 1-Januari-2023

---

#### Kata Kunci :

Model STEAM,  
Pembelajaran, Anak  
Usia Dini

---

### ABSTRAK

**Abstract:** *STEAM is a learning approach that includes Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics through the media around us (loose parts). The aim of the research is to describe the STEAM model effectively in children. This allows children to be more free to be creative in getting to know various STEAM concepts such as observing, researching, exploring and solving problems. The research method used is descriptive-qualitative context. The data that will be generated will be narrated in real terms. The results showed a positive impact on the use of loose part media and story books through the STEAM model. The findings of the results include learning activities to be more interesting, learning more interactive, more efficient use of time, quality of learning, and children are more able to be creative according to their interests and talents. The positive impact that is also felt by educators is providing teaching guidelines in achieving learning objectives, explaining teaching structures, clearly conceptualized media structures, systematic teaching frameworks. The research conclusions of the STEAM model can be applied in a fun way by exploring concepts that adjust the capacity of a child's learning space.*

**Abstrak:** STEAM salah satu pendekatan pembelajaran meliputi *Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic* melalui media yang ada disekitar kita (*loose part*). Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan model STEAM secara efektif pada anak. Hal ini anak lebih bebas berkreasi dalam mengenal berbagai konsep STEAM seperti mengamati, meneliti, mengeksplorasi serta memecahkan masalah. Metode Penelitian yang digunakan deskriptif-kualitatif konteks. Data yang akan dihasilkan akan di narasikan secara nyata. Hasil penelitian menunjukkan dampak yang positif dalam penggunaan media *loose part* dan buku cerita melalui model *STEAM*. Temuan-temuan hasil meliputi kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, penggunaan waktu yang lebih efisien, kualitas pembelajaran, dan anak lebih bisa berkreasi sesuai dengan minat dan bakatnya. Dampak positif yang juga dirasakan oleh pendidik yaitu memberikan pedoman mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran, menjelaskan struktur pengajaran, Struktur media terkonsep secara jelas, kerangka mengajar secara sistematis. Simpulan penelitian model STEAM mampu diterapkan secara menyenangkan dengan eksplorasi konsep yang menyesuaikan kapasitas ruang belajar anak.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa karena sebagai penerus bangsa sehingga dapat membentuk karakter sejak dini. Seorang anak yang tumbuh dan berkembang dengan baik sehingga dapat berhasil akan membanggakan semua orang-orang yang ada disekitarnya. Oleh karena itu, Khariri, H. (2018) perkembangan anak usia dini merupakan masuk pada masa *golden age* atau masa keemasan atau masa yang penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Suatu pendidikan untuk memperoleh pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas, tentu membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan perkembangan zaman demi kelancaran proses belajar mengajar, terutama pada pendidikan anak usia dini dimana memiliki usia yang sangat muda untuk proses perkembangannya. Istilah pendidikan anak usia dini terdapat belajar sambil bermain (Aisyah,dkk.,2011; Gunarti,2018; Damayanti,dkk.,2020). Maka, pendidik membutuhkan suatu model pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan pembelajarannya.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik harus mempunyai misi dan tujuan pendidikan dan menjadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar, dan memiliki dampak setelah menggunakan pembelajaran yang telah di pilih. Model pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif tanpa di dukung oleh kurikulum dan penerapan yang dilaksanakan oleh pendidik. Oleh karena itu, model pembelajaran harus diperbarui dan memilih konsep yang sesuai dengan minat dan efektifitas anak, agar tujuan yang diharapkan terlaksana dengan baik dan maksimal. Pendidik harus menciptakan suasana yang menyenangkan agar anak termotivasi untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran serta anak bisa lebih kreatif (Hijriati, 2017). Salah satu model pembelajaran *STEAM* ( *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic* ). Dengan adanya model pembelajaran *STEAM* lebih efektif dan cocok untuk diterapkan di RA Muslimat 01 Tumpakrejo saat ini, karena disamping dapat meningkatkan kreativitas anak juga mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar dan meningkatkan kualitas system pendidikannya. Model Pembelajaran *STEAM* bertujuan untuk memenuhi rasa ingin tau anak terhadap segala hal yang nyata di lingkungannya sehari – hari yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, menyelidiki, beraksperimen melalui bermain dengan dukungan guru, serta dapat menstimulasi kemampuan berfikir dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan sains dan matematika serta penggunaan teknologi dan rekayasa sehingga anak dapat menemukan jawaban (Farhati & Adeng, 2020; Siantajani, 2020).

Pembelajaran dengan menggunakan model kelompok dengan pendekatan *STEAM* ( *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic* ) bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini dalam semua aspek perkembangan. Menurut Masitoh, dkk.,(2014) mengemukakan bahwa strategi model pembelajaran dalam bentuk klasikal-konseptual, dimana anak di ajak untuk berkelompok dengan rancangan kegiatan yang terkonsep secara jelas. Model pembelajaran dimana dalam waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak dalam kelas yang sama. Model pembelajaran ini merupakan model yang paling awal digunakan di PAUD, dengan sarana pembelajaran yang terbatas dan kurang memperhatikan minat anak. Dalam pembelajaran klasikal-

konseptual. Hal tersebut akan membantu guru dengan mudah dalam menguasai kelas dan mengatur bangku atau tempat duduk dalam kelas, diikuti oleh anak yang dalam jumlah besar, mudah mempersiapkan dan melaksanakannya, dan lebih ekonomis dalam hal waktu.

Model pembelajaran klasikal ini mempunyai banyak kelemahan apa lagi dalam pendidikan anak usia dini. Anak dituntut untuk fokus terhadap apa yang diterangkan oleh guru dan belajar sesuai dengan arahan guru, anak tidak bisa berkreasi sesuai dengan minat dan bakat anak, sehingga aspek perkembangan tidak dapat berkembang secara maksimal (Moeslichatoen, 2004; Muis, 2018; Suryani, 2018). Masa usia dini merupakan masa yang paling penting karena pada masa ini merupakan masa yang paling penting dalam menerima berbagai macam rangsangan dari luar diri anak, sehingga sangat penting untuk memberikan rangsangan atau stimulasi yang tepat kepada anak sehingga dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak (Wulandari & Purwanta, 2021). Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic)* karena merasa bahwa pembelajaran ini sangat cocok untuk diterapkan di masa pandemi ini.

Kemampuan yang patut ditumbuh kembangkan sejak dini pada diri anak adalah kreativitasnya. Kemampuan kreatif yang dimiliki setiap anak berbeda serta melakukan bentuk upaya-upaya untuk merangsang perkembangan kreatifitas anak meliputi dalam bentuk gambar, cerita, bermain peran atau dengan karya seni pada pembelajaran (Kayaoglu, dkk. 2011; Mahnun, 2012; Novianti, 2019). Tetapi banyak kendala dalam mengembangkan kreatifitas anak misalnya pandangan orang tua dan pendidik yang menganggap bahwa kecerdasan anak hanya diukur dari cerdasnya anak dibidang akademik. Oleh karena itu, Kurikulum 2013 PAUD dengan tematik integratif dan pendekatan saintifik sangat cocok untuk memadukan pembelajaran berbasis *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic)*, serta Pembelajaran tersebut dilakukan dengan menggunakan berbagai konteks, yaitu merancang materi atau tema pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari – hari anak. Pendekatan *STEAM* merupakan salah satu pendekatan yang diterapkan dengan pendekatan saintifik yang sedang dibangun kembali saat ini terutama di negara- negara maju. Pembelajaran *STEAM* bertujuan untuk menstimulasi pola pikir anak yang sistematis di antaranya, observasi, bertanya, memprediksi, meneliti, dan mendiskusikan (Ratnasari, dkk., 2019; Sari & Rahma, 2019). Dalam hal ini berlaku kerangka berfikir dalam menganalisis permasalahan yang berguna untuk menemukan solusi dalam suatu pemecahan permasalahan.

Tujuan penelitian ini sebagai berikut untuk mendiskripsikan implementasi pembelajaran model *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic)* pada anak Kelompok A di RA Muslimat 01 Tumpakrejo Gedangan Malang. Kemudian, untuk mendiskripsikan keefektifan penggunaan pembelajaran model *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic)* pada anak kelompok A di RA Muslimat 01 Tumpakrejo.

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus di RA Muslimat 01 Tumpakrejo Gedangan. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema yang umum dan menafsirkan makna data (Cresswell, 2019). Metode Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan dalam memeriksa suatu keadaan objek yang bersifat alami, dengan instrument utama yaitu peneliti. Penelitian kualitatif menggunakan prosedur pengumpulan data triangulasi (gabungan), pemrosesan data induktif atau berkualitas, dan *output* penelitian kualitatif yang menekankan arti dan generalisasi (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Cara yang dipakai dalam meneliti subyek yang alami, yaitu dimana peneliti adalah instrument kunci dalam penelitian.

Pendekatan studi kasus adalah rancangan penelitian yang ditemukan di banyak bidang, khususnya evaluasi. Para peneliti melakukan penyelidikan mendalam pada suatu kasus, yang bisa berupa program, acara, aktivitas, proses, atau satu atau lebih individu (Siregar, 2015). Jumlah waktu dan aktivitas yang diberikan untuk setiap kasus terbatas. Para peneliti memperoleh semua data menggunakan berbagai strategi pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan (Cresswell, 2019). Pendekatan atau metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode ini digunakan untuk meneliti kondisi subyek yang bersifat alami, dimana peneliti adalah instrument kunci dalam penelitian. Selain itu, peneliti ingin melihat bagaimana satu pikiran atau konsep mempengaruhi yang lain. Peneliti ingin mengungkap bagaimana sebetulnya dampak dari Pengaruh pendekatan STEAM melalui cerita bergambar pada perkembangan kreativitas anak di RA Muslimat 01 Tumpakrejo Gedangan. Semua anak berhak mendapatkan perilaku yang sama dari gurunya. Kita sebagai guru yang baik hendaknya mengetahui porsi pengajaran yang seimbang untuk setiap anak. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti harus memandang berdasarkan pandangannya sendiri.

Teknik pengumpulan data terdiri dari metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Karakteristik penelitian kualitatif antara lain meliputi latar alamiah, peneliti harus memasuki dan melibatkan sebagian waktunya untuk meneliti secara langsung ditempat yang alami seperti sekolah, manusia sebagai alat pengumpul data utama, metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara atau penelaahan dokumen, dan lain sebagainya. Dalam penelitian kualitatif, kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid, reliabel dan objektif.

Keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan pengecekan keabsahan analisa temuan data yang pertama yakni ketekunan pengamatan akan di lakukan dengan cara peneliti mengadakan pengamatan secara teliti, rinci dan terus menerus selama proses penelitian di RA Muslimat 01 Tumpakrejo. Setelah proses pengamatan dapat di ikuti dengan pelaksanaan

wawancara kepada guru kelas dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan aspek perkembangan serta kemampuan kreatif melalui model pembelajaran STEAM. Selanjutnya yakni triangulasi yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan hasil observasi mengenai peningkatan kemampuan anak sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran model STEAM di terapkan. peneliti membandingkan hasil proses pembelajaran dengan hasil wawancara. Teknik ini merupakan kegiatan pemeriksaan keabsahan data. Langkah yang terakhir yakni pengecekan teman sejawat yang di gunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara mendiskusikan proses dan hasil penelitian dengan dosen pembimbing Hal ini dilakukan dengan harapan peneliti mendapatkan masukan masukan baik dari segi metodologi maupun konteks penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Model *STEAM* di RA Muslimat 01 Tumpakrejo mengidentifikasi tentang perkembangan kreativitas anak. Peneliti memantau proses pembelajaran secara langsung. Proses pendekatan *STEAM* bertujuan untuk mengembangkan proses berfikir secara kritis serta memberikan kesempatan pada anak dalam mengeksplorasi alat dan media dengan menggunakan panca indra. Sehingga, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar serta mendorongnya untuk memiliki pertanyaan. Hasil temuan dilapangan, yang dilakukan RA Muslimat 01 Gedangan di Kelompok A pada kegiatan awal menunjukkan adanya sikap disiplin pada anak sebelum kegiatan pembelajaran di mulai. Ketika membentuk sikap disiplin pada anak dilakukan secara berulang – ulang. Kegiatan pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang efektif dilakukan dengan memberikan variasi kegiatan yang bersifat menyenangkan serta membaerikan kegembiraan pada anak untuk lebih antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Bentuk pembelajaran meliputi pembelajaran fisik motorik dilakukan dengan kegiatan tepuk- tepuk serta bernyayi lagu anak-anak. Selanjutnya, masuk pada kegiatan pembelajaran inti, pada kegiatan ini ada banyak sekali kegiatan yang dilakukan guru bersama anak didik. Dalam kegiatan ini merupakan proses kegiatan untuk mencapai kompetensi dasar (KD), kegiatan inti ini melibatkan peserta didik untuk menggali informasi yang luas dan dalam tentang materi yang dipelajari.

Media yang digunakan dalam pendekatan STEAM di RA Muslimat 01 Tumpakrejo adalah media *loose part*. Gagasan yang diperkuat oleh Nurani.dkk.,(2020) mengemukakan bentuk kreativitas media berbasis permainan yang ada disekitar dan tidak sulit untuk mendapatkannya bisa dari bahan alam dan bahan dari pabrik seperti bahan alam ( batu, kayu, ranting, tanah, air, daun), barang bekas ( botol plastik, kaleng bekas, tutup botol, roda bekas) yang mudah didapatkan. Penerepan pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* di RA Muslimat 01 Tumpakrejo menimbulkan reaksi yang sangat bagus pada paserta didik diantara anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan dan lebih aktif dalam bertanya serta menemukan ide-ide baru dengan menggunakan teknik permainan *loose part*.



**Gambar 4.1 Pembelajaran Model STEAM Dengan Media *Loose Part***

Pada dasarnya *Loose Part* dapat mengembangkan rasa ingin tahu dalam mengembangkan ide yang ditunjukkan oleh anak saat mengikuti pembelajaran STEAM. Pada kegiatan inti peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan metode ilmiah, agar kegiatan pembelajaran inti dapat menjadi terarah dan bermakna. Guru memanfaatkan *story times* ataupun pembahasan tema untuk membangun konsep pengetahuan pada anak menggunakan buku-buku cerita non fiksi yang mengandung pendekatan *STEAM* ataupun alat peraga. Guru bercakap-cakap dengan anak dan mengajak anak berpikir dengan bertanya “apa”, “mengapa”, “bagaimana”, dan sebagainya.



**Gambar 4.1 Pembelajaran Model STEAM dengan Media Buku Cerita**

Media *Loose Part* dan buku cerita dari bahan alam yang di buat dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda. Bahan pembuatan media mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa di buat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Menggunakan bahan-bahan bekas ada nilai pendidikan yang kita tanamkan kepada anak yang anak di latih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif. Akan mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini adalah aspek kehidupan manusia. Maka, sangat diperlukan pendidikan yang tepat untuk melatih setiap tumbuh kembangnya. Hal ini di perkuat melalui hasil analisa penelitian oleh munawar, (2019) menyatakan *STEAM* di pandang sebagai sebuah pendekatan yang mampu mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mampu mengajukan pertanyaan sehingga anak bisa membangun pengetahuan di lingkungan sekitar dengan mengeksplorasi, mengamati, menyelidiki, dan menemukan jawaban bagaimana sesuatu

terjadi. Sehingga, anak – anak bisa membangun pengetahuan dilingkungan sekitar dengan mengeksplorasi, menyelidiki, dan menemukan bagaimana sesuatu dapat terjadi.

Pada temuan di lapangan berhubungan dengan pendekatan *STEAM* yang memiliki beberapa kelebihan dalam proses pelaksanaannya, antara lain pendekatan *STEAM* menunjukkan hasil yang positif dalam pengetahuan *science* anak, mengajarkan anak untuk berpikir untuk menyelesaikan masalah secara aktif, kreatif dan inovatif, anak mampu mengkreasikan ide-idenya ke dalam teknologi, membuat konsep secara matematis ke dalam sains, teknologi, inkuiri dan seni, terintegrasinya seni/*art* ke dalam *STEAM* akan memupuk kreativitas anak dalam menciptakan alat belajar yang menyenangkan dapat mengaplikasikan hasil pembelajaran yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari (Hadinugrahaningsih, 2017).

Pengunaan pendekatan *STEAM* anak dapat berperan aktif, karena pada dasarnya pendekatan *STEAM* ini sendiri menekankan pada pembelajaran aktif, dapat menstimulasi cara memecahkan masalah dan mencari solusi dalam sebuah pembelajaran. Dimana, pembelajarannya ini di kemas dengan semenarik mungkin. Kegiatan terjadinya pendekatan *STEAM*, pendidik memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi hal-hal yang baru. Mendorong anak untuk berani berkreasi dan berinovasi, berani bertanya dengan untuk memancing keaktifan anak untuk berpendapat. Menyediakan sumber-sumber yang berkaitan dengan *STEAM* seperti alat-alat teknologi sederhana, bahan-bahan yang dapat di kembangkan yang ada disekitar kita.

Temuan catatan lapangan ini berhubungan dengan pembelajaran berbasis pendekatan *STEAM* berdasar pada proses ketika anak mengajukan pertanyaan, yang berbentuk pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Maupun, kegiatan yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Pendekatan *STEAM* dalam pembelajaran sangat pas untuk menstimulasi anak ditengah perkembangan era digital yang semakin pesat seperti saat ini. Dari sini guru bisa mengajar si kecil menggunakan beragam alat (media). Belajar harus melatih seluruh inderanya, penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba. Bermain sambil belajar di taman atau halaman. Jangan hanya duduk terus menerus tapi harus dengan banyak aktivitas yang dapat menstimulasi kreatifitas anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan dampak yang positif bagi peserta didik dan juga guru dengan menggunakan media *loose part* dan buku cerita dalam pembelajaran dengan pendekatan *STEAM*, salah satu dampak positif untuk anak yaitu (1) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) pembelajaran lebih interaktif, (3) penggunaan waktu yang lebih efisien, (4) kualitas pembelajaran meningkat, (5) anak lebih bisa berkreasi sesuai dengan minat dan bakatnya. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil penelitian Permatasari, dkk.,(2017) membahas terkait dampak pembelajaran dengan menggunakan pendekatan, meliputi (1) memberikan pedoman atau arahan untuk mencapai tujuan pembelajaran, (2) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik, (3) media yang digunakan mampu menjelaskan secara detail struktur atau urutan proses pembelajaran yang akan dilakaun dalam satu hari, (4) memberikan kerangka sistematis secara baik, (5) memudahkan kembali pengajaran terhadap materi pembelajaran, (6) memberikan keringan pada guru dalam mengajar, (7) meningkatkan kualitas pembelajaran.

Paparan data hasil catatan lapangan yang telah di amati dapat di peroleh bahwasanya pemilihan media dan pendekatan dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh dalam peningkatan kreativitas serta tumbuh kembang anak. Peran pendidik dan orang tua dalam membimbing, memantau, memotivasi setiap kegiatan anak merupakan hal sangat penting karena dapat mendorong semangat dan minat anak dalam belajar. Penggunaan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat merangsang perkembangan kreativitas dan perkembangan anak sesuai dengan kemampuan masing – masing anak. Tercapainya perkembangan kreativitas dan kemampuan anak dengan optimal merupakan salah satu kebanggaan tersendiri bagi seorang pendidik.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran meliputi pertama, model *STEAM* di RA Muslimat 01 Tumpakrejo bahwa penggunaan model pembelajaran *STEAM* pada anak dapat melatih anak dalam berfikir kritis, berkreasi serta berinovasi dalam berkarya sehingga aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal. Pembelajaran model *STEAM* ini juga sangat efektif diterapkan pada anak kelompok A karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik melalui *loose part*. Sehingga, anak tidak cepat bosan. Dengan penggunaan media yang aman dan mudah di dapat karena berasal dari lingkungan sekitar. Kedua, penggunaan media yang menarik dan ramah lingkungan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu, pendidik harus di tuntut lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran. Pendidik juga harus memahami cara mengajar dengan pengetahuan yang luas agar perkembangan anak dapat berkembang secara maksimal. Keefektifan pembelajaran dengan model *STEAM* dengan menggunakan media pembelajaran *Loose Part* dan buku cerita. Saran penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat mengajukan berbagai pertanyaan yang mengandung *STEAM* seperti eksplorasi konsep. Anak- anak di ajak untuk bersosialisasi dan berfikir kritis dan kreatif sesuai dengan pengalaman anak. Serta, memberikan pengarahan kepada kegiatan pembelajaran berbasis *STEAM*.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Aisyah, Siti dkk (2011). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggoro (2019). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka. Cetakan I. Malang: Maknawi
- Creswell, John W.(2019). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, Cetakan IV. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Damayanti, Anita dkk. (2020). *Peningkatan Kreatifitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Metode Loose Parts*. *Jurnal Buah Hati* .Volume 7 Edisi 2. (Online) [http://repository.umj.ac.id/8395/1/1.b.%20artikel%20loose%20part\\_jurnal%20buah%20hati.pdf](http://repository.umj.ac.id/8395/1/1.b.%20artikel%20loose%20part_jurnal%20buah%20hati.pdf)
- Gunarti, W. (2018). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka.

- Hadinugrahaningsih, T. (2017). *Keterampilan Abad 21 dan STEAM ((Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Proyekt Dalam Pembelajaran Kimia*. LPPM Universitas Negeri Jakarta.
- Hijriati. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Anak*, III (1), 74-92. (online) <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2046/1517>.
- Inti Farhati, I & Adeng, S. (2020). *300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM*, Cetakan 1. Jakarta: Penerbit Bestari.
- Kayaoglu, M.N dkk.(2011). *A Small Scale Experimental Study: Using Animation to Learn Vocabulary*. Karadeniz Technical University. *Journal on Education Technology*, vol. 10(2) : 24-30. (Online) [https://www.researchgate.net/publication/289641594\\_A\\_small\\_scale\\_experimental\\_study\\_Using\\_animations\\_to\\_learn\\_vocabulary](https://www.researchgate.net/publication/289641594_A_small_scale_experimental_study_Using_animations_to_learn_vocabulary)
- Khariri, H. (2018). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun*. *Jurnal Warna*, Vol 2 No.2. (Online) <https://ejournal.iaii.ac.id/index.php/warna/article/view/87/91>
- Mahnun, N .(2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*. UIN Suska RIAU. *Jurnal Pemikiran Islam*. 32 (1). (Online) <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>
- Masitoh, dkk.,(2014). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muis, A.(2018). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka.
- Munawar Muniroh (2019). *Implementation Of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*. Universitas PGRI Semarang. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, Vol 2, No.5 , (Online) <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3400>
- Novianti, R.(2019). *Inovasi Media Pembelajaran Cerita Bergambar Dalam Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini*. Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Online*, 2 Volume 12 Edisi 2. (Online) <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/721/683>
- Nurani, Y.dkk.,(2020). *Memacu kreativitas melalui bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Permatasari, A. N, dkk.,(2017). *Literasi Dini dengan Teknik Bercerita*. Universitas Islam Bandung. *Jurnal FamilyEdu*, Vol III No.1. (Online) <https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/download/5887/4665>.

- Ratnasari,E.M, dkk,. (2019). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Bicara Anak*. Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 9(3):267-275. (Online) <https://www.researchgate.net/publication/336851346>
- 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) <https://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.
- Siregar, S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sugiyono, (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani,L.(2018). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka.