

CAPAIAN PEMBELAJARAN LITERASI BERBASIS STEAM

DI TK NEGERI PEMBINA TANJUNG BATU

Dea Suryani¹, Amir Hamzah², Lidia Oktamarina³

PGPIAUD FKIP Universitas Islam Negeri Raden Fatah

¹suryanidea36@gmail.com, ²amirhamzah_uin@radenfatah.Ac.id,

³lidiaoktamarina@radenfatah.Ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the success of STEAM-based literacy learning at Pembina Tanjung Batu State Kindergarten. The STEAM-based literacy program for Science allows children to match words and pictures of the moon, Technology allows children to name the months through storytelling, Engineering allows children to cut out moon patterns to make posters, Art allows children to name the months and stick them on cardboard, and Mathematics allows children to calculate moon patterns. The STEAM-based literacy learning program at Pembina Tanjung Batu State Kindergarten has been running well, with the STEAM-based literacy learning program planning from planning to implementation to evaluation. The objectives were to determine the planning of STEAM-based literacy learning at Pembina Tanjung Batu State Kindergarten, to determine the implementation of STEAM-based literacy learning at Pembina Tanjung Batu State Kindergarten, and to determine the evaluation of STEAM-based literacy learning at Pembina Tanjung Batu State Kindergarten. This research used a qualitative research approach with a case study approach. The subjects of this study focused on children aged 5-6 years. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques used data triangulation, namely: data reduction, data presentation, conclusion drawing, and verification. The results of this study indicate that STEAM-based literacy learning at Pembina Tanjung Batu State Kindergarten has been running well, as demonstrated by the program's implementation. This includes planning teaching modules that include objectives, learning outcomes, indicators, and supporting learning activities, as well as implementation and evaluation. This has resulted in optimal STEAM-based literacy for children at Pembina Tanjung Batu State Kindergarten.

Keywords: learning, STEAM-based literacy.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi pembelajaran literasi berbasis STEAM yang baik di TK Negeri Pembina Tanjung Batu, program literasi berbasis STEAM untuk *Science* anak mampu mencocokkan kata dan gambar bulan, *Technology* anak mampu menyebutkan nama bulan melalui *story telling*, *Engineering* anak mampu menggunting pola bulan untuk membuat poster, *Art* anak mampu menyebutkan

nama bulan dan menempel dikertas karton, *Mathematics* anak mampu menghitung pola bulan di TK Negeri Pembina Tanjung Batu sudah berjalan baik dengan adanya perencanaan program pembelajaran literasi berbasis STEAM dari perencanaan pelaksanaan hingga evaluasi. tujuan mengetahui perencanaan pembelajaran literasi berbasis STEAM di TK Negeri Pembina Tanjung Batu, dan mengetahui pelaksanaan pembelajaran literasi berbasis STEAM di TK Negeri Pembina Tanjung Batu, mengetahui evaluasi pembelajaran literasi berbasis STEAM di TK Negeri Pembina Tanjung Batu. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian ini adalah fokus pada anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data digunakan triangulasi data yaitu, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran literasi berbasis STEAM yang ada di TK Negeri Pembina Tanjung Batu sudah berjalan dengan baik diperlihatkan adanya program yang ada di lembaga. dimulai dari perencanaan modul ajarnya yang memuat tujuan, capaian pembelajaran, indikator serta aktivitas pembelajaran yang mendukung, pelaksanaan dan evaluasi sehingga literasi berbasis STEAM pada anak di TK Negeri Pembina Tanjung Batu sudah berjalan optimal.

Kata Kunci: Pembelajaran, Literasi Berbasis STEAM.

A. Pendahuluan

Capaian pembelajaran merupakan kompetensi yang diharapkan oleh peserta didik, kompetensi ini merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik dengan sebuah keterampilan dalam berpikir yang dimiliki oleh peserta didik. Penyusunan capaian pembelajaran (CP) dalam pendidikan anak usia dini dirancang untuk memperkaya lingkungan dalam menghasilkan interaksi antara anak dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam lingkup capaian pembelajaran mencakup 3 elemen

stimulasi yang dapat dikembangkan yaitu Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri dan Dasar-dasar Literasi, Numerasi, Teknologi, Rekayasa, Sains, dan Seni (Indrayana, 2024, p. 24)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*), menyebutkan bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia pada tahun 2022 menempati urutan ke 64 dari 65 negara (Zati, 2018, p. 18-21). Hal tersebut menunjukkan betapa rendahnya tingkat literasi masyarakat Indonesia.

Rendahnya tingkat literasi seseorang akan menimbulkan beberapa masalah. Salah satunya akan menyebabkan orang tersebut sangat mudah menerima berita hoaks sebagai suatu kebenaran. Tidak hanya itu saja, rendahnya tingkat literasi seseorang dapat mempengaruhi akademiknya yaitu berpengaruh pada kurangnya kemampuan pemahaman dalam bidang keilmuan seperti ilmu pengetahuan, matematika, bahasa Indonesia, dan bidang keilmuan yang lainnya (Nurhaidah & M. Insya Musa, 2016)

Pada masa perkembangan awal, literasi di definisikan sebagai suatu proses yang melibatkan pengetahuan, budaya, dan pengalaman dalam mengembangkan pengetahuan dan pengalaman baru yang lebih dalam (Marwany dan Heru Kurniawan, 2020, p. 52). Jadi dapat diketahui literasi mengembangkan kemampuan anak dari bahasa, komunikasi, membaca, menulis dan membantu anak memahami dunia sekitar.

Pembelajaran bermuatan literasi merupakan salah satu capaian pembelajaran yang diamanatkan dalam kurikulum merdeka PAUD. Alasan menanamkan dan

meningkatkan literasi sedini mungkin adalah karena pada saat anak usia dini berusia 2-6 tahun di mana anak dalam tahapan praoperasional. Di mana pada tahapan ini terjadi peningkatan perkembangan yang sangat drastis dalam menggunakan simbol-simbol Bahasa (Wiyani, 2020, p. 32).

Salah satu upaya yang dapat diterapkan dalam pendidikan anak usia dini adalah pembelajaran dengan menerapkan metode STEAM. STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) yang dapat mengembangkan anak untuk berpikir tingkat tinggi dan dapat menemukan penyelesaian masalah, mempunyai daya kreatif yang tinggi mampu berkeja sama, dan memiliki komunikasi yang efektif (Lire Pratiwi, 2021). Diperkuat oleh penelitian Nurul Novitasari bahwa pendekatan STEAM dapat mengembangkan berbagai keterampilan, seperti memecahkan masalah, kreativitas, analisis kritis, kerja kelompok, berpikir independent, komunikasi dan literasi digital (Nurul Novitasari, 2022)

Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan yang dilakukan di TK Negeri Pembina Tanjung Batu. Diketahui bahwa di TK Negeri

Pembina Tanjung Batu disudah menerapkan pembelajaran literasi berbasis STEAM dengan berbagai kegiatan yang dimana pembelajarannya dirancang dengan menggabungkan unsur *Scince*, *Techonology*, *Engineering*, *Art*, dan *Mathematics* dalam satu kegiatan yang bermakna bagi anak. Anak yang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan eksplorasi, percobaan sederhana, proyek kreatif, serta diskusi yang mendukung perkembangan literasi secara menyeluruh.

Penelitian Muhammad Syafe'l dan Marlina Azzahra mengatakan budaya literasi memiliki peranan yang besar dalam melatih kemampuan dasar anak untuk membaca, menulis dan berhitung serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Muhammad Syafe'l dan Marlina Azzahra, 2023, p. 256).

Penelitian yang dilakukan Yunindyah Wulan mengatakan kemampuan literasi berperan sangat penting dalam mendukung kesiapan sekolah anak (Yunindyah Wulan, 2022).

Penelitian Agus Budiman mengatakan penanaman literasi ditengah gempuran teknologi sangatlah penting, anak usia dini

sudah mampu menggunakan teknologi dan banyak orang tua yang mengkhawatirkan pengaruh teknologi terhadap anak (Agus Budiman, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dipahami bahwa pengenalan literasi pada anak usia dini sangatlah dibutuhkan ditengah perkembangan teknologi yang semakin pesat karena perkembangan teknologi mempengaruhi perkembangan anak dan kemampuan literasi di butuhkan seorang anak untuk kesiapan sekolah. Kemampuan literasi ini tidak hanya terkait dengan membaca dan menulis tetapi juga pada kemampuan dan keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu.

Selanjutnya untuk STEAM, penelitian Putri Diah Motimona dan Ika Budi Maryatun Dengan STEAM anak dapat membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran dimasa depan dengan mengeksplorasi keterampilan dan konsep STEAM melalui permainan atau berbagai kegiatan (Putri Diah Motimona dan Ika Budi Maryatun, 2023, p. 4).

Kemudian penelitian Dwi Anisak Nurul dan Dadan Suryana menyatakan pembelajaran STEAM merupakan inovasi baru dalam menghadapi perkembangan zaman

yang telah memasuki revolusi industry 4.0. dan pendekatan pembelajaran STEAM dapat mengembangkan keterampilan kreativitas pada anak usia dini (Dwi Anisak Nurul dan Dadan Suryana, 2022, p. 8).

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dipahami bahwa STEAM dianggap sebagai komponen penting yang tepat untuk mempersiapkan generasi yang memiliki literasi. Dan STEAM merupakan suatu pendekatan yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif seseorang. Dengan STEAM anak usia dini secara lambat laun dipupuk untuk dapat mengembangkan keterampilan di abad 21 seperti keterampilan komunikasi, kemampuan berpikir kritis, kepemimpinan, kerja tim, kreativitas ketangguhan, dan keterampilan lainnya.

Di sisi lain, terdapat beberapa TK yang ada di daerah yang saya teliti masih belum menerapkan pendekatan STEAM dalam pembelajaran literasi. Kegiatan pembelajaran cenderung bersifat umum dan berfokus pada lembar kerja serta pengenalan huruf dan angka secara terpisah. Sehingga dalam informasi yang ada di TK lain tersebut

menunjukkan adanya perbedaan pendekatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi capaian perkembangan literasi anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, belum adanya penelitian yang berkaitan dengan bagaimana capaian pembelajaran literasi berbasis STEAM yang baik telah ditetapkan di TK Negeri Pembina Tanjung Batu. Sehingga peneliti tertarik ingin lebih lanjut mengetahui tentang bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi capaian pembelajaran literasi berbasis STEAM di TK Negeri Tanjung Batu.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Nasution menjelaskan bahwa penelitian kualitatif deskriptif, yaitu mengumpulkan data deskriptif sebanyak mungkin yang dituangkan dalam laporan dan uraian (Nasution, 2019, p. 9).

Sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data skunder. Data primer dalam penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik. Dan juga merupakan catatan lapangan dari

hasil observasi pengamatan maupun dokumentasi peneliti di TK Negeri Pembina Tanjung Batu. Sedangkan data skunder didapat dari arsip-arsip di TK seperti fasilitas pendidikan, jumlah siswa, sarana dan prasarana pendidikan, profil TK, serta hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti di TK Negeri Pembina Tanjung Batu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dengan kategori *In-dept interview*, dan dokumentasi. Analisis keabsahan data dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa penelitian benar-benar ilmiah dan hasilnya dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini triangulasi yang di gunakan adalah triangulasi sumber data, dimana triangulasi ini mengarahka penelitian agar di dalam mengumpulkan data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu *Data Reduction* (Reduksi Data), *Data Display* (Penyajian Data), *Conclusion Drawing* (kesimpulan).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Perencanaan Capaian Pembelajaran Literasi berbasis STEAM

Capaian pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini (PAUD) terdiri atas satu fase yaitu, fase Fondasi dimana anak harus bisa mencapai pembelajaran di sekolah.

Adapun perencanaan pembelajaran literasi berbasis STEAM disusun dengan berpusatkan pada capaian pembelajaran pada kajian yang terdapat pada BAB II yang dimana membahas tentang elemen capaian pembelajaran literasi berbasis STEAM yang mencakup anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita. Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pra-membaca. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen. Anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik, dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab. Anak

menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak dapat mengenali dan melihat hubungan antar pola, simbol dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.

Perencanaan capaian pembelajaran literasi berbasis STEAM dilaksanakan dengan menggunakan modul ajar yang menjadi suatu pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran literasi berbasis STEAM dengan diadakan rapat antara guru dan kepala sekolah.

2. Pelaksanaan Capaian Pembelajaran Literasi Berbasis STEAM

Pelaksanaan capaian pembelajaran literasi berbasis STEAM merupakan kegiatan perwujudan dari modul ajar yang memuat keseluruhan proses belajar pembentukan kompetensi dan karakter siswa. Pelaksanaan pembelajaran memuat interaksi antara guru dan siswa serta dengan lingkungan sekitarnya.

Program pelaksanaan pembelajaran literasi berbasis STEAM dengan adanya berbagai kegiatan

pembelajaran yang mengintegrasikan literasi dasar (bahasa, numerasi, dan sains) dengan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics* melalui aktivitas bermain. Dan program ini dirancang agar anak belajar membaca awal bercerita, berhitung sederhana, dan berpikir logis dengan cara yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan. Dalam pelaksanaan pembelajaran literasi dilakukan secara terpadu dengan kegiatan berbasis STEAM antara lain:

Literasi berbasis *Science* (Anak mampu mencocokkan kata dengan gambar bulan) kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengamati, mengelompokkan dan memahami urutan bulan secara sederhana.

Literasi berbasis *Technology* (Anak mampu menyebutkan nama-nama bulan melalui storytelling tentang bulan) melalui kegiatan ini, anak mampu menyebutkan nama-nama bulan, sehingga kemampuan bahasa, daya ingat, serta pemanfaatan media pembelajaran dapat berkembang secara optimal.

Literasi berbasis *Engineering* (Anak mampu membuat poster dengan menempel pola bulan)

aktivitas ini melatih keterampilan motoric halus, kemampuan merencanakan, serta keterampilan menyelesaikan tugas secara sistematis.

Literasi berbasis *Art* (Anak mampu menyebutkan alat-alat yang digunakan untuk menempel pola bulan dikertas karton) seperti kertas karton, lem, dan gunting. kegiatan ini mendorong anak untuk mengekspresikan kreativitas serta mengenal fungsi alat-alat yang digunakan dalam kegiatan berkarya.

Literasi berbasis *Mathematics* (Anak mampu menghitung jumlah bulan sesuai dengan poster) kegiatan ini membantu anak memahami konsep bilangan dan berhitung sederhana sesuai dengan hasil karya yang telah dibuat.

pembelajaran literasi berbasis STEAM pada anak mampu mengembangkan literasi berbasis STEAM yang dimana untuk bekal menuju ketingkat pendidikan anak selanjutnya, dengan melakukan pembelajaran literasi yang membaca dan menulis dikelas awal yang baik akan mendorong kemampuan berpikir, mempertajam penalaran, memperluas pengetahuan dan pengalaman, dan pembelajaran

melalui pendekatan anak dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak serta mengembangkan konsentrasi, kerja sama dengan teman sebaya, dan keterampilan berbahasa ketika menyebutkan nama warna. Dan pada akhirnya mampu membantu anak mencapai peningkatan diri, dan anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran literasi berbasis STEAM dengan melakukan berbagai kegiatan. Sehingga menjadi ketertarikan anak untuk memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung untuk capaian pembelajaran.

3.Evaluasi Capaian Pembelajaran Literasi dan STEAM

Evaluasi yang dilakukan oleh guru di TK Negeri Pembina Tanjung Batu selain menggunakan penilaian hasil karya untuk memberikan gambaran hasil belajar pada anak, Guru di TK Negeri Pembina Tanjung Batu juga menggunakan penilaian Ceklist untuk Capaian Pembelajaran dari peserta didik.

Di TK Negeri Pembina Tanjung Batu dalam system evaluasi dilakukan menggunakan pengamatan langsung oleh guru, kemudian dimasukkan kedalam buku pengamatan anak

untuk setiap harinya. Hal ini sesuai dengan teori Fitri Ayu Fatmawati menyatakan catatan anekdot merupakan catatan singkat peristiwa penting yang mengungkapkan perhatian secara individu. Pencatatan anekdot dapat dilakukan kapan saja dan dapat digunakan hamper setiap saat, berupa kata-kata singkat tentang apa saja yang dilihat dan didengar (Fitri Ayu Fatmawati, 2020, p. 128)

Dalam pembelajaran anak usia dini, guru dapat melakukan evaluasi dengan mengamati keterlibatan dan keterampilan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan berhasil, ataukah penggunaan media yang kurang tepat, kurang menarik ataupun menggunakan metode yang kurang tepat. Evaluasi dilakukan guna memperbaiki proses pembelajaran dan termasuk pemilihan media dan metode yang lebih efektif untuk mendukung pencapaian pembelajaran literasi dan STEAM.

Hasil laporan penelitian yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Tanjung Batu tentang capaian pembelajaran literasi berbasis STEAM, bahwa peserta didik sudah mencapai sudah mencapai pada

keberhasilan, peserta didik sudah mampu berpikir kritis, kreatif.

Pelaksanaan pembelajaran literasi hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran literasi berbasis STEAM dengan menggunakan acuan modul ajar yang menjadi satu pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran, yang dimana pelaksanaan pembelajaran yang diawali dengan kegiatan pembuka inti serta penutup dimana media pembelajaran yang telah pendidik siapkan lalu memperkenalkan terlebih dahulu tema yang dilaksanakan pada hari itu pelaksanaan pembelajaran literasi berbasis STEAM dengan metode, serta pendekatan sehingga pembelajaran literasi mampu berjalan secara optimal, pada saat pelaksanaan pembelajaran literasi berbasis STEAM ini guru juga menggunakan media guna merangsang perkembangan literasi berbasis STEAM pada anak dan dengan menggunakan media yang menarik akan mampu membuat pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak bosan.

Sejalan dengan teori Rahmah dkk mengatakan guru perlu mengadakan variasi dalam mengajar

maupun menentukan metode dan media yang akan digunakan sehingga dalam mengajar maupun menentukan metode dan media yang akan digunakan sehingga pembelajaran menjadi bermakna, tidak monoton dan menyenangkan (A U Rahmah, S B Kurniawan, and T Budiharto, 2022).

Untuk kegiatan pembelajaran literasi berbasis STEAM dengan melakukan berbagai kegiatan yaitu literasi berbasis sains dengan kegiatan mencocokkan kata dan gambar, literasi berbasis Technology dengan kegiatan menyebutkan nama-nama bulan melalui story telling, literasi berbasis Engineering dengan kegiatan anak menggunting untuk membuat poster, literasi berbasis Art dengan kegiatan menempel pola bulan di kertas karton, literasi berbasis Mathematics dengan kegiatan anak menghitung berapa bulan diposter.

Karakteristik pendekatan STEAM yang di bahas di bab II dan yang terdapat di TK Pembina Tanjung Batu tentang penelitian saya tentang “bulan” yang dilihat bahwa:

1. Terintegrasi atau saling berhubungan antara bidang ilmu satu dengan yang lainnya bahwa terdapat 3 elemen

Pertama elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti, STEAM tidak hanya dipandang sebagai sarana penugasan kognitif tetapi juga sebagai sarana pengembangan karakter dan spiritualitas melalui kekaguman terhadap alam (tentang bulan). Kedua Jati Diri, dalam STEAM berkaitan erat dengan pola pikir yang betumbuh. Dan anak belajar bahwa kegagalan dalam merancang adalah bagian dari proses belajar. Ketiga elemen Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni. Bahwa menunjukkan bidang-bidang yang paling efektif bila diajarkan secara integrative melalui pengalaman sensorik dan seni.

2. Pembelajaran bersifat terbuka

Pembelajaran bersifat terbuka adalah pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk berpikir, bertanya dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dan guru tidak langsung memberi jawaban benar dan salah, tetapi memberi ruang kepada anak untuk bereksplorasi. Pembelajaran terbuka melalui pertanyaan pemantik dan metode bercerita pada tema bulan terbukti relevan dan efektif untuk mendukung capaian pembelajarannya literasi berbasis STEAM pada anak usia dini

3. Pembelajaran berbasis praktek

Dalam penelitian terdapat kegiatan seperti menggunting, menempel dan menghitung, dimana anak tidak hanya duduk dan mendengarkan saja, tetapi aktif menggunakan seluruh panca inderanya dan merupakan bentuk pengalaman konkret yang membantu anak memahami konsep matematika, sains, serta melatih kreativitas melalui seni (Dewey, John, 1938)

4. Akses terhadap teknologi sangat mudah

Teknologi dalam konteks pendidikan anak usia dini tidak selalu berupa perangkat digital canggih, tetapi mencakup media pembelajaran seperti video edukatif, proyektor, aplikasi interaktif, maupun alat sederhana yang membantu anak memahami konsep.

Akses teknologi yang mudah memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, misalnya melalui video pengamatan fenomena alam atau simulasi sederhana yang sulit diamati secara langsung (Piaget, Jean, 1972).

Jadi dapat disimpulkan pendekatan STEAM yang didukung oleh akses teknologi yang mudah dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran anak usia dini secara lebih interaktif dan bermakna. Teknologi berperan sebagai alat bantu yang memperluas pengalaman belajar anak,

baik melalui media digital, video pembelajaran, maupun alat sederhana yang mendukung eksplorasi

5. Guru sebagai fasilitator

kegiatan bercerita yang dilakukan guru bukan sekedar menyampaikan cerita, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang berpusat pada anak. Melalui bercerita, guru dapat mengenalkan konsep sains, teknologi, rekayasa, seni dan matematika secara sederhana dan menyenangkan. Misalnya, guru bercerita tentang seorang anak yang ingin mengetahui mengapa bulan bisa bersinar. Dari cerita tersebut, anak diajak berpikir, bertanya, dan berdiskusi. Cerita menjadi jembatan untuk membangun rasa ingin tahu dan mengembangkan kemampuan literasi anak.

Jadi dapat disimpulkan kegiatan guru bercerita dalam pendekatan STEAM berfungsi untuk menumbuhkan minat belajar, mengembangkan literasi, serta membantu anak memahami konsep

secara lebih mudah dan menyenangkan untuk anak

6. Penilaian otentik

Berupa dokumentasi terhadap observasi pembelajaran yang terjadi. Pendekatan STEAM penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang dialami anak. Oleh karena itu, digunakan penilaian otentik, yaitu penilaian yang dilakukan secara nyata dan menyeluruh melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak. Penilaian otentik dalam pembelajaran STEAM dapat dilakukan melalui dokumentasi hasil observasi selama kegiatan berlangsung. Guru mengamati bagaimana anak mengamati, bertanya, mencoba, menyusun, menggunting, menempel, menghitung serta bekerja sama dengan teman. Proses ini dicatat dalam bentuk catatan anekdot, foto kegiatan dan penilaian ceklist.

7. Mengembangkan keterampilan pendidikan abad 21 (soft skills)

Keterampilan soft skill dapat meliputi, pemecahan masalah, adaptasi dengan lingkungan, kerja sama dan kepemimpinan. Dalam keterampilan Soft Skill dalam kegiatan menghitung pada anak usia dini tidak hanya mengembangkan kemampuan

kognitif atau numerasi, tetapi juga membentuk keterampilan sort skill yang penting bagi perkembangan anak.

Kegiatan menghitung dalam pendekatan STEAM tidak hanya mengembangkan kemampuan numerasi anak, tetapi juga membentuk berbagai keterampilan soft skill seperti kesabaran, ketelitian, tanggung jawab, kerja sama, dan percaya diri. Melalui aktivitas menghitung yang dilakukan secara langsung dan kontekstual, anak belajar focus, menyelesaikan tugas, serta berinteraksi dengan teman

Capaian pembelajaran literasi berbasis STEAM di TK Negeri Pembina Tanjung Batu sudah dilaksanakan baik dan berjalan sampai sekarang mulai dari perencanaan sampai evaluasinya yang dimana hal dilakukannya suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan proses pembelajaran sehingga kesiapan guru dalam melaksanakan perencanaan, pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan utama yaitu menginovasi cara mengajar serta meningkatkan level

kemampuan literasi, dengan kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran literasi cukup baik sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi pada anak di TK Negeri Pembina Tanjung Batu.

Dalam capaian pembelajaran literasi berbasis STEAM ini diketahui para TK Negeri Pembina Tanjung Batu sudah melakukan perencanaan yang matang untuk tiap tahun ajaran baru. Kegiatan ini dilakukan untuk menyusun dan modul ajar yang baru untuk para siswa baru nantinya, selain itu juga untuk dapat mengembangkan ide serta tema-tema yang dapat mengedukasi dan merangsang stimulus para peserta didik dalam pembelajaran literasi berbasis STEAM selanjutnya

D. Kesimpulan

Perencanaan pembelajaran PAUD dalam kurikulum merdeka di TK Negeri Pembina Tanjung Batu, dalam perencanaannya sudah sesuai dengan standar implementasi kurikulum merdeka, karena dalam perencanaannya sudah disesuaikan dengan pedoman pelaksanaan kurikulum merdeka oleh Kemendikbudristek antara lain: menyusun capaian pembelajaran

kemudian yang dikembangkan menjadi modul ajar. Pelaksanaan pembelajaran literasi TK Negeri Pembina Tanjung Batu sudah dilaksanakan dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran literasi berbasis STEAM dalam kurikulum merdeka belajar terbagi menjadi tiga, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dimana kegiatan awal yang pertama guru mengajak anak untuk bernyanyi dan guru memberi penjelasan mengenai pendekatan, model dan metode yang akan digunakan. Evaluasi kurikulum pendidikan anak usia dini di TK Negeri Pembina Tanjung Batu, menggunakan teknik anekdot berupa catatan singkat peristiwa penting yang mengungkapkan perhatian secara individu yang berupa kata kata singkat tentang apa yang dilihat bahkan juga didengar, selain menggunakan teknik penilaian anekdot pendidik juga menggunakan teknik penilaian ceklist yang dimana salah satu bentuk catatan perkembangan yang berisikan hasil observasi dan Tindakan, dalam penilaian ceklist ini, guru menandai ketercapaian indikator tertentu dengan ciri-ciri tertentu yang seperti tanda khusus seperti centang untuk mengetahui sejauh mana

keberhasilan pembelajaran literasi berlangsung di TK Negeri Pembina Tanjung Batu tersebut.

Berdasarkan dari karakteristik pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*), Pelaksanaan Capaian Pembelajaran Literasi Berbasis STEAM di TK Pembina Tanjung Batu telah terlaksana dengan baik dan terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Pembelajaran tidak hanya focus pada kemampuan membaca dan menulis saja, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif anak.

Dan melalui kegiatan eksplorasi, percobaan sederhana, diskusi kelompok, penggunaan media pembelajaran, serta aktivitas seni dan berhitung, anak-anak secara aktif membangun pemahaman literasi mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus dan kesempatan kepada anak untuk bertanya, mengamati, mencoba, serta menyampaikan ide. Proses ini menunjukkan bahwa literasi dikembangkan secara kontekstual dan bermakna, bukan sekadar hafalan.

Dengan demikian, karakteristik STEAM yang menekankan pembelajaran berbasis proses, pemecahan masalah, kreativitas, dan kerja sama telah mendukung tercapainya capaian pembelajaran literasi di TK Pembina Tanjung Batu tersebut. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- A U Rahmah, S B Kurniawan, and T Budiharto. (2022). Analisis Keterampilan Mengajar Guru Mengadakan Variasi Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar, JPI (*Jurnal Pendidikan Indonesia*)
- Agus Budiman. Pentingnya tumbuhkan literasi sejak dini, *Jurnal Pendidikan Anak*.(2022).
- Dewey, john.*Experience and education*.New York, nY:Macmillan.(1938)
- Dwi Anisak Nurul dan Dadan Suryana, Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (2022), 6(2)
- Fitri Ayu Fatmawati. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, pertama(gresik: Caremedia communication,2020)
- Indrayana, I Putu Tedy, “*Penerapan Strategi Dan Model*

- Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar*", (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2022)
- Marwany dan Heru Kurniawan, *Pendidikan Literai Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV Hikam Media Utama, 2020)
- Muhammad Syafe'i dan Marlina Azzahra, Penerapan Kegiatan Literasi Anak Usia Dini, Universitas Hamzanwadi, *Jurnal Golden Age*, 07.2 (2023)
- Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, (Bandung: Tarsito, 2019)
- Novan Ardi Wiyani,. (2020). *Dasar-Dasar Manajemen PAUD: konsep, karakteristik, dan implementasi manajemen PAUD*. Yogyakarta: Arruzz Media,
- Novitasari, Nurul. Pembelajaran STEAM pada Anak Usia Dini, *Jurnal Al-Hikmah*, vol. 6, no. 1 (Tuban: 2022)
- Nurhaidah & M. Insya Musa. Dampak Rendahnya Minat Baca Dikalangan Mahasiswa PGSD Lampeuneurut Banda Aceh Serta Cara Meningkatkan. *Jurnal Pesona Dasar*, 2016. Vol. 33, No. 4
- Piaget, Jean. *The psychology of the child*. New York, nY: Basic Books. (1972)
- Pratiwi, Lire. *Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Melatih Kreativitas di Pendidikan Anak Usia Dini Hang Tuah Kota Bengkulu*. (Skripsi. IAIN Bengkulu. 2021).
- Putri Diah Motimona dan Ika Budi Maryatun, *Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka untuk PAUD*", Universitas Negeri Yogyakarta, *junral Pendidikan Anak Usia Dini*. (2023), 7(.6)
- Yunindyah Wulan, Pentingnya Pendidikan Literasi Untuk Anak Usia Dini di Era Society 5.0, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, *Jurnal Dewantara nasional pendidikan*, (2022)
- Zati, Vidya Dwi Amalia. (2018). *Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini. Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1).