

PENERAPAN METODE STEAM DENGAN LOOSE PARTS DALAM MENSTIMULUS CRITICAL THINKING PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL IV SIDOARJO

Oleh

Dinda Nurmala

198620700026

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Pendahuluan

- Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini terdapat beberapa Standar Tingkat Perkembangan sebagai syarat dan kemampuan perkembangan pada anak. Salah satunya adalah aspek kognitif. Terdapat tiga aspek penting yang perlu untuk dilihat terkait dengan perkembangan kognitif pada anak.
 1. Aspek pertama adalah kemampuan pada anak dalam memecahkan sebuah masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
 2. Aspek kedua adalah kemampuan pada anak untuk berpikir logis, yang meliputi kemampuan membedakan, mengelompokkan, serta mengenal konsep sebab akibat.
 3. Aspek Ketiga adalah kemampuan berpikir simbolik pada anak, yaitu kemampuan anak dengan mengenal angka, huruf, dan benda-benda di sekitarnya.
- Santrock mengemukakan bahwa berpikir adalah aktivitas yang melibatkan manipulasi dan transformasi ingatan untuk membentuk konsep, nalar dan critical thinking, serta untuk memecahkan masalah.

Pendahuluan

- Dalam mengembangkan critical thinking pada anak, perlu sebuah metode pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu metode pembelajaran STEAM. Metode pembelajaran STEAM mengajak anak untuk bisa mengetahui cara pemecahan masalah, proses mengidentifikasi masalah, pencarian solusi, inovasi, prototype, evaluasi, serta desain ulang, sebagai cara untuk mengembangkan pemahaman yang mudah atau sederhana untuk dirancang. Dalam metode pembelajaran STEAM juga mengajak anak untuk menganalisis, serta proses mengajukan pertanyaan dan melakukan investigasi dengan pemberian stimulus berupa pertanyaan atau kalimat pemantik pada anak. Sehingga pada metode pembelajaran STEAM ini, anak dapat mengembangkan ide atau pemikirannya serta kolaborasi untuk belajar ketika di dalam kelas.
- Loose parts adalah bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara lain, serta kemungkinan cara menggunakannya dapat ditentukan oleh anak.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode STEAM dengan Loose parts di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Sidoarjo?
2. Bagaimana kemampuan critical thinking pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Sidoarjo?

Tujuan Penelitian

- Penelitian ini memaparkan bagaimana cara pendidik dalam menerapkan metode STEAM dengan loose part serta kegiatan apa saja yang dilakukan pendidik sehingga critical thinking pada anak usia 5-6 tahun di Tk Aisyiyah 4 Sidoarjo dapat terstimulasi

Penelitian Terdahulu

- Penelitian yang dilakukan oleh Ardhana Reswari (2021), bahwa pembelajaran berbasis metode STEAM adalah hal yang penting untuk dibangun di PAUD yaitu pola pikir pada anak. Disebabkan anak sedang membentuk pola pikirnya berdasarkan pengalaman kesehariannya
- Penelitian yang dilakukan oleh Rohyana Fitriani (2022), pengembangan bahan ajar STEAM berbasis loose parts dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah

Metode Penelitian

- Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Yang bertujuan menggambarkan secara akurat dan karakteristik objek dan subjek yang di amati.
- Penelitian dilakukan dengan observasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dan dikuatkan dengan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah, guru serta peserta didik usia 5-6 tahun.

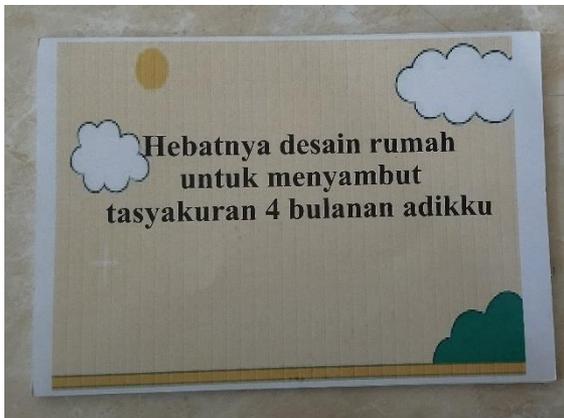
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sub topik akan dibagi menjadi lima pembahasan yang berbeda pada setiap sentra, misalnya topik yang digunakan adalah “Tempat Rekreasi” dan sub topiknya berupa “Museum MPU TANTULAR” kemudian topik ini di pecah menjadi lima yakni

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL IV PONDOK JATI SIDOARJO TAHUN AJARAN 2022-2023

Sub Topik: ASYYAKNYA MEMBANGUN MUSEUM MPU TANTULAR Hari/ tanggal : 8 Mei 2023 Sentra: Balok	Sub Topik: BENDA <u>BENDA</u> UNIK DI MUSEUM MPU TANTULAR Hari/ tanggal : 9 Mei 2023 Sentra: Bahan Alam	Sub Topik: SERUNYA BERKELILING DI MUSEUM MPU TANTULAR Hari/ tanggal : 10 Mei 2023 Sentra: Main Peran	Sub Topik: KU TEMUKAN BANYAK TULISAN DI MUSEUM MPU TANTULAR Hari/ tanggal : 11 Mei 2023 Sentra: <u>Persiapan</u>	Sub Topik : APASAJA SIH ATURAN DI MUSEUM MPU TANTULAR Hari/ tanggal : 12 Mei 2023 Sentra: <u>Imtaq</u>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Buku Cerita



Loose part

- Pendidik menyiapkan empat penataan invitasi berupa bahan bahan Loose parts yang di letakkan di setiap sudut kelas.



- Pembelajaran dimulai dengan pendidik mengajak anak dengan cara menstimulus kemampuan critical thinkingnya, anak diberikan kesempatan untuk mengamati dan mengeksplorasi alat dan bahan yang ada di depannya dengan berbagai indera.
- Dengan demikian anak akan terdorong untuk lebih ingin tahu terhadap apa yang nantinya akan mereka lakukan dengan berbagai alat dan bahan yang ada, sehingga nantinya akan mendorong anak untuk aktif bertanya
- Umpan yang diberikan pendidik berupa pertanyaan terbuka seperti “Apa saja alat dan bahan yang ada di depan kalian itu anak-anak?”, “Dimana kita bisa menemukan benda seperti ini?” “Bagaimana cara menggunakannya?”, “Kegiatan apa yang akan kita lakukan?”. Dengan begitu pendidik memberi kesempatan anak untuk menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi dan berkreasi dengan bahan yang ada.

STEAM

- **Sains** pada anak, pendidik mengajak anak untuk mengamati dan menganalisis bahan, alat dan langkah kerja melalui pengamatan awal, memilah botol dan wadah bekas, melakukan kegiatan menanam tanaman, mengukur perkembangan tanaman dari hari ke hari.
- **Technology** pada anak, pendidik mengajak anak untuk menggunakan alat sederhana seperti gunting, penggaris dan kreasi melipat kertas, mengenal bangunan, lego, balok, paperclips, peralatan tulis, cat air, sedotan plastik bekas, pelubang kertas, tali, dan selotip.
- **Engineering**, pendidik mengajak anak untuk merangkai sedotan bekas, membuat botol bekas yang digantung, menempel kertas lipat di dinding atau pembatas kelas, membuat miniatur bentuk hewan dan tumbuhan tertentu dari sedotan dan botol bekas.
- **Art** pada anak, pendidik dapat memperkenalkan dan menunjukkan macam-macam karya serta aktivitas seni seperti membuat desain udeng khas daerah, membentuk udeng khas daerah, menggambar, melukis menggunakan kuas, melukis dengan jari, melipat kertas warna, membentuk sedotan menjadi hiasan dinding, bermain musik dengan iringan pendidik, menyanyi bersama, seni bercerita tentang karya yang dibuat anak, menari, dan eksplorasi dengan benda-benda yang dapat digunakan untuk menghasilkan karya seni

- **Mathematics**, anak diajak bermain warna serta ukuran, mengukur botol plastik untuk digunakan menjadi bentuk hewan yang diinginkan, mengenal pola melalui benda yang ada disekitarnya, menghitung banyak tutup botol, mengukur tinggi tanaman, mengukur benda dengan penggaris, memilih berbagai bentuk, dan lainnya

Pembelajaran di sentra imtaq



Apa saja sih aturan di dalam museum MPU Tantular ?



“Yuk membuat perlengkapan ketika berkunjung di museum”



pada penataan invitasi ini pendidik melakukan stimulasi untuk memunculkan aspek **Technology** pada anak melalui pertanyaan pemantik seperti “*perlengkapan apa yang akan kamu buat?*”, “*bahan apa yang cocok untuk digunakan*”, “*bagaimana cara awal untuk membuatnya*”, “*alat apa yang akan kamu gunakan*”, “*bagaimana cara menggunakan alat tersebut*”, dengan pertanyaan pemantik yang diberikan akan membantu anak untuk melakukan tugasnya serta mengetahui bahan dan alat yang dapat digunakan sesuai karya yang dibuat.

“Seberapa luas museum buatanmu?”,



Adapun cara pendidik dalam menstimulasi untuk memunculkan aspek **Engineering** pada anak dengan pemberian pertanyaan pemantik seperti “seperti apa museum yang akan kamu buat”, “bahan apa yang sesuai untuk membuat museum?”, “bahan apa yang dapat dirangkai menjadi satu”, “dengan apa kamu mengukur luas museum buatanmu?” dengan pemberian pertanyaan pemantik tersebut anak dapat mengetahui bagaimana cara membuat dan bahan apa yang dapat dipadukan menjadi sebuah karya.

“Kosakata bangunan apa yang dapat kamu tulis?”



Dalam menstimulasi aspek *Art* yang muncul pada anak melalui penataan invitasi ini, pendidik juga memberikan pertanyaan pemantik seperti “*kosakata bangunan apa yang kamu tau?*”, “*media apa yang akan kamu gunakan untuk menulis?*”, “*bahan apa yang akan kamu gunakan untuk menulis?*”, “*coba sebutkan huruf apa saja yang terdapat pada kata tersebut?*”, “*seindah apa gambar bangunan buatanmu*”, “*bagaimana hasil tulisan dan gambar yang telah kamu buat?*” dengan pertanyaan pemantik ini anak akan mengetahui media apa yang sesuai dengan bahan yang akan digunakan serta menumbuhkan rasa percaya diri anak dengan mengapresiasi karya sendiri serta teman lain.

“Yuk mengelompokkan benda sesuai warna”



pendidik menstimulasi aspek **Mathematics** pada anak melalui pertanyaan pemantik seperti “coba sebutkan warna apa saja yang kamu tau”, “bahan apa yang akan kamu pilih”, “berapa banyak bahan yang telah kamu ambil”, “mana angka yang sesuai dengan jumlahnya”, “bagaimana angka yang kamu tulis”, dengan pertanyaan pemantik ini anak mengenal benda benda yang ada dihadapannya, dengan memilih sesuai warna yang ia inginkan, selain itu anak akan mengenal konsep berhitung dan menulis angka menggunakan media yang beragam.

Critical Thinking

- Anak-anak memiliki kemampuan untuk bertanya dan mencari tahu mengenai informasi yang disampaikan pendidik melalui buku cerita serta video yang ditayangkan pada saat pembelajaran, selain itu anak dapat mengamati dan mengeksplorasi alat serta bahan yang ada di depannya dengan Indera, serta memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah melalui kegiatan bermain, serta memiliki kepercayaan diri untuk mengambil sebuah keputusan dalam melakukan aktivitasnya ketika di dalam sentra, anak juga memiliki pemahaman dan hubungan yang lebih baik dengan teman sebayanya pada saat bermain bersama

Kesimpulan

Pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam penerapan pembelajaran menggunakan metode STEAM dengan loose parts. pelaksanaannya dengan menyiapkan perencanaan pembelajaran berupa modul ajar yang telah ditentukan topik dan sub topik yang kemudian dibagi menjadi lima pembahasan yang berbeda pada setiap sentra. Kemudian pendidik menyiapkan empat penataan invitasi berupa bahan-bahan Loose parts yang disiapkan di setiap sudut kelas dengan dilengkapi kalimat provokasi yang memudahkan anak untuk melakukan tugasnya dalam membuat sebuah karya.

Pada saat pembelajaran berlangsung pendidik memberikan stimulus untuk memunculkan aspek STEAM pada anak melalui pertanyaan-pertanyaan pemantik, yang berfungsi untuk pemberian umpan dan menciptakan rasa keingintahuan yang mendorong anak untuk mau mencoba. Dengan begitu critical thinking pada anak dapat terstimulasi sehingga anak-anak memiliki kemampuan untuk bertanya dan mencari tahu mengenai informasi serta mengamati dan mengeksplorasi alat serta bahan yang ada di sekitarnya juga memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah melalui kegiatan bermain, serta memiliki kepercayaan diri untuk mengambil sebuah keputusan dalam melakukan aktivitasnya.

Terimakasih