

KEGIATAN MENANAM SAWI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NURUL
MUSLIMIN SEBAGAI KEGIATAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI
SATUAN PAUD

**KHANSA NADHIRA NAZMI¹, AMANDA AULYA², ZAHRA ADILLA
PASHA³, CAHAYA FEBRI TERESIA SIHOTANG⁴**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri
Medan

e-mail: khansaandzm@gmail.com , aulyaamanda424@gmail.com,
raraadilla545@gmail.com , cahayafebriteresiasihotang@gmail.com

Abstrak

This study aims to implement STEAM-based learning activities in early childhood education through a vegetable-planting project with children aged 5–6 at TK Nurul Muslimin. Using a qualitative descriptive method through observation and documentation, the research explores how children respond to learning that integrates science, technology, engineering, art, and mathematics. The findings show that children were able to participate actively in planting mustard greens in polybags, ask questions, observe natural changes, collaborate with peers, and show enthusiasm throughout the activity. The learning process also stimulated critical and creative thinking skills as children made predictions, solved simple problems, and communicated their ideas. The study concludes that STEAM-based learning can be effectively applied in early childhood settings and provides meaningful, enjoyable, and developmentally appropriate learning experiences.

keywords: *STEAM-Based Learning*

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM di pendidikan anak usia dini melalui proyek menanam sayur pada anak usia 5–6 tahun di TK Nurul Muslimin. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui observasi dan dokumentasi, penelitian ini menggambarkan bagaimana respons anak terhadap pembelajaran yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan menanam sawi di polybag, mengajukan pertanyaan, melakukan pengamatan, bekerja sama dengan teman, serta menunjukkan antusiasme selama proses belajar. Proses pembelajaran juga menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif ketika anak membuat prediksi, memecahkan masalah sederhana, dan mengomunikasikan ide-idenya. Penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM dapat diterapkan secara efektif di PAUD dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangan anak.

Kata Kunci: *pembelajaran berbasis STEAM*

PENDAHULUAN

Pendekatan STEM dan STEAM merupakan isu tentang strategi pembelajaran terbaru saat ini yang direkomendasikan pada ahli untuk diterapkan pada setiap jenjang Pendidikan mulai dari usia dini sampai Pendidikan tinggi. Hal ini dikarenakan STEM dapat mengembangkan berbagai keterampilan seperti misalnya memecahkan masalah, kreativitas, analisis kritis, kerja kelompok, berpikir independent, inisiatif, komunikasi dan literasi digital. Berbagai keterampilan tersebut perlu dimiliki oleh siswa untuk menghadapi tantangan arus globalisasi.

Pendekatan STEM berdasarkan pengembangan pembelajaran pada keberadaan serta hubungan antar science, technology, engineering dan math sedangkan STEAM ada penambahan komponen “art” di dalamnya. Banyak orang berpendapat bahwa penerapan STEM atau STEAM untuk jenjang Pendidikan anak usia dini adalah hal yang sulit dan tidak sepenuhnya benar, karena anak usia dini dapat dikatakan sebagai ilmuan yang alami karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi yang sering ditandai oleh munculnya banyak pertanyaan.

STEAM anak diajak untuk menciptakan sesuatu berdasarkan daya pikir dan imajinasinya sendiri sehingga memungkinkan bagi anak untuk membentuk pola pikir yang baik. STEAM menstimulasi keingintahuan dan motivasi anak mengenai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemecahan masalah, kerjasama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian, kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan STEAM yaitu: kegiatan pembelajaran berbasis proyek (project based learning). Penggunaan project based learning bertitik tolak pada anggapan bahwa pemecahan masalah tidak akan tuntas jika tidak ditinjau dari berbagai segi.

Pengenalan STEAM untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan cara menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, membangun, melakukan percobaan, memprediksi, mencari jawaban sementara dan mengaitkan pengetahuan ke dalam kehidupan nyata merupakan kegiatan-kegiatan kunci yang dapat dilakukan dalam penerapan STEAM. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat

dirancang melalui kegiatan bermain sehingga anak merasa nyaman dan antusias terlibat didalamnya. Suci Utami Putri (2019: 64-65) Terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penerapan STEM untuk anak usia dini. Aspek tersebut terdiri dari: 1) mengajukan pertanyaan (questioning); 2) mengeksplorasi dan mengobservasi (exploring and observing); 3) memproses dan keterampilan mengembangkan (developing skills and processes); 4) mengomunikasikan (communicating); dan 5) bermain (playing). (Novitasari, 2022).

Maka, dalam hal ini kita dapat memahami bahwa pembelajaran berbasis STEAM dapat dilakukan pada jenjang anak usia dini. Pembelajaran berbasis dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada anak sedari dini. Karena dalam pembelajaran yang berbasis STEAM anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan menciptakan suatu hal yang berdasar dari keingintahuannya yang besar. Ini yang menjadikan peneliti mengajak anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Nurul Muslimin untuk melakukan kegiatan menanam sayur sawi di sekolah yang merupakan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM yang menghasilkan suatu produk dari project yang mereka lakukan yaitu hasil tanaman sayuran sawi yang mereka rawat sendiri

METODE

Penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian ini melalui metode kualitatif. Penelitian deskriptif ini yaitu sebagai teknik untuk menentukan keadaan saat ini dari kelompok manusia, objek, situasi, sistem ide, atau kelas kejadian. Sedangkan penelitian kualitatif menurut Denzin dan Lincoln adalah penelitian yang memanfaatkan fenomena alamiah yang diamati dan dilakukan dengan menggunakan berbagai metode penelitian kualitatif seperti wawancara, observasi, dan studi literatur menggunakan/pemeriksaan dokumen (Shidiq & Choiri, 2019) dalam (Barkah 2024). Selain itu, Sugiyono (2010:14) dalam (Puspita, 2024) juga mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan teknik naturalistik karena dilakukan dalam situasi yang alami. Peneliti melakukan penelitian ini di TK Nurul Muslimin yang berlokasi di Jalan Tuasan Medan. Observasi

ini dimulai sejak peneliti memperoleh izin penelitian dan diakhiri ketika peneliti telah melakukan penelitian secara utuh. Subjek penelitian ini yaitu 9 anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran selama 1 hari yang mengajak anak usia 5-6 tahun untuk melakukan kegiatan menanam sayuran sawi di TK Nurul Muslimin. Kegiatan menanam sawi ini mengajak anak untuk mengenal sayur dan juga bagaimana manusia bisa mendapatkan sayuran. Durasi kegiatan pembelajaran dalam melakukan ini kegiatan tersebut yaitu selama 70 menit. Sebelum peneliti mengajak anak melakukan kegiatan menanam sawi, peneliti yang bertindak menjadi seorang guru di kelas tersebut, mengajak anak untuk mengenal sayur dan mengklasifikasikannya. Kegiatan mengenalkan sayur kepada anak peneliti lakukan dengan menghadirkan sayur segar secara langsung. Karena dalam hal ini peneliti ingin mengenalkan bahwa sayuran diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu sayuran daun, sayuran buah, dan sayuran umbi. Oleh karena itu, peneliti menghadirkan sayur-sayuran seperti kangkung, sawi, tomat, timun, wortel dan juga kentang. Pada saat mengenalkan sayuran tersebut, peneliti memberikan kesempatan anak untuk mengidentifikasi setiap sayuran yang mereka lihat. Dengan merasakan teksturnya, bagaimana bentuk dari setiap sayuran, dan juga mengajak anak untuk melihat apa yang membedakan dan menjadi kesamaan dari tiap sayuran yang ada. Pada saat mengenalkan pada anak sayuran timun, guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengidentifikasi dengan melontarkan pertanyaan pemantik yang jalannya diskusi di transkrip kan pada hasil percakapan di bawah ini:

Peneliti : “Siapa yang tau ini sayur apa?”.

Rizki : “Timun”.

Nazwa : “Timun bu”.

Peneliti : “Apa warna sayur timun?”.

Ezel : “Hijau”

Peneliti : “Wah ternyata didalam sayur timun ada isinya loh. Apa itu ya teman

Kiara : “Biji bu”

Peneliti: “Iya betul”



Gambar 1. Anak mengidentifikasi sayur timun

Begitulah proses anak dalam mengidentifikasi sayuran yang ditunjukkan oleh peneliti. Begitu juga dengan sayur lainnya. Ketika peneliti mengajak anak mengidentifikasi sayuran kangkung, sawi, kentang, tomat, dan wortel turut diberikan pertanyaan pemantik seperti bagaimana teksturnya, kalo sayuran kangkung/wortel/timun yang dimakan bagian yang mana, lalu apa warnanya. Pertanyaan pemantik tersebut peneliti ajukan kepada anak untuk menggerakkan indra mereka dalam mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan dari setiap sayuran yang mereka lihat. Setelah anak sudah mengetahui nama-nama sayuran tersebut dan mendapatkan data mengenai kesamaan dan perbedaan dari setiap sayuran dari proses identifikasi. Peneliti mengajak anak untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan sayuran-sayuran yang sejenis. Karena, sebelum anak mengidentifikasi sayuran tersebut, peneliti memberikan penjelasan pada anak tentang jenis sayuran. Ada sayuran yang jenisnya sayuran daun, sayuran buah, dan sayuran umbi. Peneliti memberikan informasi bahwa sayuran daun itu adalah jenis sayuran yang bagian tumbuh lebih banyak adalah bagian daunnya, serta bagian daun tersebut

adalah bagian yang dikonsumsi saat makan. Lalu peneliti juga memberikan informasi bahwa sayuran buah itu adalah sayuran dengan ciri memiliki biji di dalamnya dan seluruh bagian dari sayuran tersebut dapat dikonsumsi. Dan juga, peneliti turut menjelaskan bahwa sayuran umbi itu merupakan sayuran yang tumbuhnya di bawah tanah. Setelah anak mengidentifikasi sayuran tersebut, peneliti mengajak anak untuk mengelompokkan jenis sayuran yang memiliki kesamaan untuk kegiatan klasifikasinya. Peneliti melemparkan pertanyaan pemantik kepada anak yang ditranskripkan pada percakapan di bawah ini:

Peneliti : “Sayur yang mana ya yang punya biji di dalamnya ya?”

Sofia : “Tomat bu”

Kiara : “Timun juga bu”

Anak menyebutkan sayur tomat dan timun dalam menjawab pertanyaan tersebut.

Lalu peneliti meminta anak untuk mengambil kedua sayur tersebut dan meletakkannya di atas meja secara berdekatan. Lalu, ketika peneliti melemparkan pertanyaan pemantik untuk menanyakan dan mengajak anak untuk memilih sayuran yang termasuk pada jenis sayur daun dan buah ditranskripkan pada percakapan di bawah ini:

Peneliti : “Sayur apa ya yang kalo untuk dimasak di pakai yang bagian daunnya?”

Rizky : “Itu bu” (sembari menunjuk ke arah sayur kangkung)

Peneliti : “Hayoo sayur apa itu ya namanya?”

Anak-anak lupa akan nama kangkung yang sudah dikenalkan pada mereka, karena itu peneliti mengatakan pada anak bahwa sayur itu namanya sayur kangkung.

Peneliti : “Selain itu, apakah ada lagi sayuran yang kalau dimasak bagian daunnya?”

Sofia: “Itu sawi bu”

Peneliti: “Iya benar”

Setelah anak dapat mengenali ciri jenis sayuran daun, peneliti meminta anak untuk mengelompokkannya di atas meja. Dan mengatakan pada anak bahwa sawi dan kangkung merupakan sayuran jenis daun.

Peneliti: “Nah kalau sayuran yang tumbuhnya di bawah tanah sayur apa aja ya nak?”

Rizky: “Kentang bu”

Kiara : “Wortel”

Peneliti : “Sayuran itu masuk ke jenis sayuran apa ya tadi ibu bilang?”

Ketika anak mendengar pertanyaan tersebut, anak tidak menjawab apapun dan menunjukkan muka yang terlihat berpikir untuk menjawabnya. Hingga pada akhirnya peneliti memberikan jawabnya bahwa kentang dan wortel merupakan jenis sayuran umbi. Dan setelahnya meminta anak untuk mengelompokkannya di atas meja. Kegiatan mengidentifikasi dan mengklasifikasi sayuran yang peneliti tunjukkan kepada anak telah selesai. Setelah itu, peneliti mengajak anak untuk menonton video animasi edukatif yang menunjukkan kegiatan berkebun.



Gambar 2. Anak menonton video edukatif tentang berkebun

Di video tersebut, anak melihat bagaimana proses awal – akhir dari kegiatan menanam sayuran di kebun. Sebelum video dimulai, peneliti memberitahukan bahwa kegiatan berkebun menjadi salah satu cara untuk kita mendapatkan sayuran selain beli

di pasar atau kedai sayur di sekitar mereka. Dan ketika anak selesai menonton video tersebut, peneliti menanyakan kepada mereka bagaimana proses menanam sayur yang mereka lihat di video tersebut. Hal tersebut di transkripsikan pada percakapan di bawah ini:

Peneliti : “Apa yang pertama dilakukan ya kalo mau menanam sayur?”

Kiara: “Nyongkel tanahnya bu”

Peneliti: “Okay...tanahnya kita congkel atau kita harus membuat lubang di tanahnya kan ya. Kira-kira lubang itu untuk apa ya?”

Rizky : “Untuk taro bijinya bu”

Peneliti : “Ooo iya untuk taro benih. Namanya benih ya rizky yang bentuknya seperti biji. Lalu setelah itu bagaimana?”

Anak-anak terlihat lupa langkah selanjutnya apa, karena itu peneliti memberi tahukan bahwa langkah selanjutnya yaitu menutup lubang yang berisikan benih tersebut dengan tanah. Setelah anak mendapatkan informasi cara menanam sayuran, maka peneliti langsung mengajak anak untuk melakukan kegiatan menanam sayur sawi.



Gambar 3. Anak membentuk lingkaran untuk kegiatan menanam sawi

Dalam kegiatan menanam sayur sawi ini, peneliti menyediakan tanah, polybag, dan juga benih sayur sawi. Jadi, dalam pelaksanaan kegiatan ini, anak kami minta membentuk lingkaran besar dan setelahnya kami jelaskan apa yang ingin dilakukan pada saat itu.

Peneliti : “Ini kita mau menanam sayur sawi teman-teman.

Tadi di video yang kalian tonton mereka melakukannya di kebun sayur. Hari ini kita menanam sayurnya di plastik kecil ini yang namanya polybag. Sudah ada juga tanah yang ibu sediakan, dan juga biji benih sayur sawinya.

Nah...dari video tadi apa yang pertama dilakukan saat menanam sayur?”

Kiara: “Nyongkel tanah buk”

Peneliti: “Nah...karena kita melakukannya di tanah yang ada di kebun. Maka langkah pertama yang harus kita lakukan adalah memasukkan tanahnya ke dalam polybag ini (sembari menunjukkan polybag). Untuk buka polybagnya, anak ibu masukkan tangannya ke plastik polybag ini. Nah sudah terbuka lebar kan ya. Setelah itu, anak ibu bisa lipat bagian atas polybagnya biar mudah memasukkan tanahnya (sembari mencontohkan cara melipat polybag pada anak).

Dalam melakukannya beberapa anak yang kesusahan peneliti bantu untuk melakukan lipatan pada bagian atas polybag agar memudahkan proses memasukkan tanah di dalamnya.

Peneliti : “Kalau sudah, anak ibu silah kan ambil tanah di dalam kedua plastik ini ya, boleh ambil yang di plastik putih atau yang di plastik biru. Tadi di video saat mengambil tanahnya pakai sekop kan ya. Kalau kita ga ada pakai apa ya jadinya?”

Rizky : “Pakai tangan aja bu”

Karena ibu guru dikelas tersebut, seketika mendengar hal tersebut guru menyari alat yang bisa digunakan untuk anak seperti kertas yang cukup tebal dan ada sebuah sendok plastik yang diberikan kepada anak. Melihat hal tersebut, peneliti menyayangkan hal tersebut karena berniat mengajak anak menemukan solusi sendiri tetapi dengan adanya tindakan seperti itu, maka solusi yang anak berikan hanya terlihat pada jawaban yang rizky sampaikan. Beberapa anak memakai alat/barang yang

diberikan wali kelas mereka dan beberapa lainnya melanjutkannya menggunakan tangan saat memasukkan tanah ke dalam polybagnya.



Gambar 4. Anak memasukkan tanah kedalam polybag

Lalu, ketika anak selesai memasukkan tanah ke dalam polybagnya, peneliti mengarahkan anak untuk meminta benih sayurannya pada peneliti lainnya. Mereka diminta untuk tidak langsung meletakkannya ke dalam polybag.

Peneliti : “Di video tadi kalau kita mau masukkan biji benih ini, apa yang harus kita lakukan dulu ya?”

Kiara : “Nyongkel tanahnya bu”

Peneliti: “Iya benar kita nyongkel tanahnya dulu yuk. Tapi kita buat lubang untuk meletakkan benihnya gunakan tangan saja ya. (sembari mencontohkan pada anak)”

Anak-anak pun melakukan seperti yang dicontohkan oleh peneliti.

Peneliti : “Sudah buat lubangnya semua? Kalau sudah yuk kita masukkan benihnya ke dalam lubang tersebut” Rizky Peneliti benihnya?”

Sofia : “Abis tu diapakan bu?”

Peneliti: “Di video tadi apa yang dilakukan mereka setelah meletakkan

Rizky: “Ditutup bu tanahnya”

Peneliti : “Iyaa benar, kalian bisa tutup lubangnya dengan tanah-tanah di sekitar lubangnya atau bisa ambil lagi dari plastik biru atau putih ini ya”

Kiara : “Ini kapan bu di siramnya?”

Peneliti : “Anak-anak ibu bisa menyiramnya setiap pagi saat tiba di sekolah”

Begitulah kegiatan menanam sawi peneliti lakukan bersama dengan anak-anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Muslimin. Dan tidak lupa juga, kami membantu anak untuk menamai polybag mereka dengan nama mereka masing-masing, agar hasil kerja tidak tertukar.



Gambar 5. Anak dengan polybag sayur sawi mereka

B. Pembahasan dari Hasil Penelitian



Pengenalan STEAM untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan cara menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, membangun, melakukan percobaan, memprediksi, mencari jawaban sementara dan mengaitkan pengetahuan ke dalam kehidupan nyata merupakan kegiatan-kegiatan kunci yang dapat dilakukan dalam

penerapan STEAM (Pitaloka, 2023). Dirangkum SEAMEO (2021) dan Sari (2021) dalam (Barkah, 2024), STEAM dapat didefinisikan dalam tiap bidangnya sebagai berikut:

1. Sains: Kajian tentang fenomena alam yang melibatkan observasi dan pengukuran sebagai wahana untuk menjelaskan secara obyektif alam yang selalu berubah. Literasi Sains, kemampuan untuk menemukan dan menganalisis informasi ilmiah, merumuskan dan menganalisis masalah, melakukan eksperimen dengan metode ilmiah, mengumpulkan data dan menganalisisnya untuk sampai pada kesimpulan, dan juga berpartisipasi dalam mencari solusi masalah.
2. Teknologi: Inovasi manusia yang digunakan untuk memodifikasi alam agar memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia dalam memperbaiki kualitas hidup. Pengetahuan tentang teknologi, kemampuan untuk menggunakan berbagai melengkapi dan membentuk alur pembelajaran kreatif: memantik ide, mengekspresikan ide, dan mengapresiasi ide. teknologi, pengalaman dalam pengembangan teknologi, dan analisis tentang bagaimana teknologi dapat memengaruhi pemikiran siswa dan masyarakat.
3. Engineering/Rekayasa: Penggunaan penalaran matematis dan prinsip ilmiah untuk mengoptimalkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan berdasarkan standar dan batasan yang sudah ditentukan. Literasi teknik, kemampuan untuk membuat teknologi dengan desain yang lebih inovatif dengan menggabungkan berbagai bidang keilmuan.
4. Art /Seni: Kreativitas dalam menyelesaikan masalah. Literasi seni: kemampuan untuk menulis, berkomunikasi, puisi, membuat presentasi, video, dan membuat model.
5. Matematika: Ilmu tentang pola dan hubungan untuk memecahkan masalah. Literasi matematika: kemampuan untuk menganalisis dan menyampaikan ide-ide, rumusan, dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan matematika. Berdasarkan beberapa definisi dari pembelajaran berbasis STEAM, peneliti akan mengkaji bagaimana kegiatan menanam sayur dan kegiatan pembelajaran yang telah peneliti rancang seperti mengidentifikasi serta mengklasifikasi sayur-sayuran, menunjukkan hadirnya

pembelajaran pada tiap bidang di sains, technology, engineering, art, and mathematics pada pembelajaran berbasis STEAM di PAUD.

Nama Kegiatan	Hasil Observasi	Dokumentasi
1.Mengenal jenis-jenis sayur	<ul style="list-style-type: none">• Sains : Anak tau klasifikasi jenis sayuran (sayuran daun, sayuran buah, dan sayuran umbi)• Teknologi : Menggunakan pisau untuk memotong sayuran• Engineering: Memberikan anak menggunakan indra perabanyauntukmengidentifikasi sayuran. Contohnya, memetik daun sayur sawi.• Art : Komunikasi atau diskusi yang tercipta dengan peneliti saat mengidentifikasi dan mengklasifikasikan sayuran tersebut• Matematika : Mengerti konsep lebih besar dan lebih kecil. Serta mengenal bentuk geometri dari bentuk sayuran	

<p>2.Menonton video proses berkebun.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sains : Anak belajar tentang fotosintesis dan pertumbuhan suatu tumbuhan. • Teknologi : Menggunakan laptop sebagai alat pembelajaran • Engineering : - • Art : Hadirnya media pembelajaran audiovisual • Matematika : Anak menghitung berapa banyak benih yang biasa digunakan untuk menanam sayur. 	
<p>3. Menanam Sawi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sains : Anak belajar tentang fotosintesis dan pertumbuhan suatu tumbuhan. • Teknologi : Menggunakan sendok, kertas tebal, dan tangan sebagai alat untuk mengambil tanah • Engineering : Anak memasukkan tanah ke dalam polybag • Art : Menulis nama di polybag masing-masing • Matematika : Anak menghitung berapa banyak benih yang harus 	

	digunakan.	
--	------------	--

Pada kegiatan inti, pendekatan STEAM di TK Nurul Muslimin terdiri dari 3 langkah yang harus diselesaikan di seluruh kegiatan inti pembelajaran STEAM. Fase observasi, pengembangan keterampilan dan pengembangan proses, dan komunikasi yang tidak harus diselesaikan secara berurutan, yang penting adalah bahwa aspek-aspek ini dimasukkan dalam rangkaian kegiatan. Kegiatan penutup melibatkan guru dalam mendokumentasikan karya anak-anak didiknya, yang akan mereka rawat di sekolah. Setelah semua pekerjaan anak-anak selesai, guru akan menanyakan bagaimana pendapatnya tentang teman-temannya. Atau peneliti menstimulus dengan menanyakan apa yang telah dilakukan dalam kegiatan belajarnya. Dengan cara ini, anak-anak akan dapat bercerita. Menurut Rosdiani (2013: 104) dalam (Anizal, 2022), kegiatan mengakhiri meliputi mengumpulkan perasaan anak, meninjau kembali kegiatan bermain sebelumnya, menugaskan anak untuk dilakukan di rumah, bercerita pendek dengan pesan, mengingatkan anak tentang kejadian selanjutnya, dan berdoa.

SIMPULAN

Penelitian mini yang dilakukan di TK Nurul Muslimin ini pada dasarnya menggambarkan bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis STEAM dapat diterapkan secara nyata, sederhana, dan menyenangkan kepada anak usia dini. Seluruh rangkaian kegiatan mulai dari mengenalkan jenis-jenis sayuran, mengidentifikasi ciri-cirinya, mengklasifikasikan berdasarkan kategori tertentu, hingga akhirnya mengajak anak menonton video edukatif dan mempraktikkan kegiatan menanam sawi menjadi bukti bahwa pembelajaran STEAM bukan hanya mungkin dilaksanakan di PAUD, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang sangat bermakna bagi anak-anak.

Pendekatan ini terbukti tidak harus berupa kegiatan rumit atau penggunaan alat canggih, melainkan dapat dilakukan melalui aktivitas sehari-hari yang dekat dengan kehidupan anak, termasuk kegiatan sederhana seperti menanam sayur di lingkungan sekolah. Melalui kegiatan tersebut, terlihat bahwa anak memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya

sendiri melalui proses eksplorasi, diskusi, bertanya, memprediksi, serta mencoba menyelesaikan permasalahan kecil yang muncul selama proses berlangsung. Misalnya, ketika mereka diminta mengidentifikasi sayur-sayuran yang disediakan, anak tidak hanya menirukan apa yang guru katakan, tetapi secara aktif menggunakan indera mereka melihat warna, meraba tekstur, dan menghubungkan bentuk dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.

Aktivitas seperti ini merupakan inti dari pembelajaran sains dalam STEAM, karena anak belajar melalui observasi langsung sebelum akhirnya melakukan klasifikasi terhadap jenis sayuran seperti sayuran daun, buah, dan umbi. Proses tersebut melatih mereka memahami konsep dasar sains secara alami. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran ini menunjukkan bahwa STEAM tidak hanya memperkaya aspek akademik, tetapi juga menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak. Ketika mereka bekerja bersama, berdiskusi, saling bertanya, dan menjaga tanaman masing masing, mereka sedang membangun kerjasama, rasa tanggung jawab, dan empati.

Penelitian ini sekaligus mematahkan anggapan bahwa pembelajaran STEAM terlalu rumit untuk anak usia dini. Justru, dengan perancangan kegiatan yang matang dan disesuaikan dengan kebutuhan tumbuh kembang anak, pendekatan ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berdampak positif bagi perkembangan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anizal, Dwi Rahayu, and Sri Hartati. "Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, TECHNOLOGY, Engineering, Art Math) di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Padang." *Pesona Pendidikan Anak Usia Dini* 9.1 (2022): 33-45.
- Barkah, E. S., Awaludin, D., & Bahtiar, M. I. E. A. (2024). Implementasi model pembelajaran steam (science, technology, engineering, art and mathematics): strategi peningkatan kecakapan abad 21. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(9), 3501-3511.

- Husen, I. F. A., Rahman, T., & Mulyana, E. H. Desain Media Hydroponic Vegetables Box untuk Memfasilitasi Keterampilan Santifik Anak Usia 5-6 Tahun. JURNAL PAUD AGAPEDIA, 7(2), 152-161.
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi metode pembelajaran STEAM pada kurikulum merdeka pada PAUD. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 6493-6504.
- Novitasari, N., & Zaida, N. A. (2022). Pembelajaran STEAM pada anak usia dini. Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 6(1), 69-82.
- Pitaloka, N., & Sinaga, S. I. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak. Kumara Cendekia, 11(1), 85-91.
- Rahman, T., & Gandana, G. (2024). PEMBELAJARAN BERKEBUN UNTUK ANAK USIA DINI DI TK WIJAYA KUSUMAH TASIKMALAYA. Jurnal Binagogik, 11(2), 49-54.