

PENERAPAN METODE PROYEK BERBASIS STEAM UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI KELOMPOK B

Maya Nur Amelia¹, Lenny Nuraeni²

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

¹mayanuramelia26@gmail.com, ²lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

The ability to recognize letters in children is the basis that children must have to be able to read. Learning letter recognition in early childhood that does not pay attention to the stages of development and learning characteristics of children will encourage academic stress in children. The project method is a learning method that encourages children to be able to play while learning in groups and with current technological advances, learning also develops. STEAM-based learning is a development of the 2013 curriculum that stimulates children to have the skills to think, cooperate, communicate, and collaborate with others. This research is library research with the data collection technique used in the literature study. A literature study is a data collection technique by collecting data from books, journals, and scientific papers. The data analysis used is a qualitative analysis carried out in three stages, namely data reduction, data presentation, and concluding. This study discusses the application of project learning carried out in schools, as well as how to implement STEAM-based project learning. The results of this study show that the application of the STEAM-based project method can be applied through the Market Day project. And in learning through the Market Day project, letter recognition can be presented through group play activities according to learning themes related to the Market Day project.

Keywords: Project Methods, STEAM-Based Learning, Ability to Recognize Letters, Early Childhood.

ABSTRAK

Kemampuan mengenali huruf pada anak merupakan dasar yang harus anak miliki untuk bisa membaca. Pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini yang tidak memperhatikan tahapan perkembangan dan karakteristik belajar anak akan mendorong terjadinya stress akademik pada anak. Metode proyek merupakan salah satu metode pembelajaran yang mendorong anak-anak untuk bisa bermain sambil belajar secara berkelompok dan dengan kemajuan teknologi saat ini, pembelajaran pun ikut mengalami perkembangan. Pembelajaran berbasis STEAM merupakan pengembangan dari kurikulum 2013 yang menstimulus anak untuk memiliki keterampilan berpikir, bekerjasama, berkomunikasi serta berkolaborasi dengan orang lain. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data yang berasal dari buku, jurnal, serta karya ilmiah. Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif yang dilakukan dengan tiga tahapan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini membahas tentang penerapan pembelajaran proyek yang dilakukan di sekolah, serta bagaimana penerapan pembelajaran proyek berbasis STEAM. Adapun hasil penelitian ini adalah penerapan metode proyek berbasis STEAM dapat diterapkan melalui proyek *Market Day*. Dan dalam pembelajaran melalui proyek *Market Day*, pengenalan huruf dapat disajikan melalui kegiatan bermain secara berkelompok sesuai dengan tema-tema pembelajaran yang terkait dengan proyek *Market Day*.

Kata Kunci: Metode Proyek, Pembelajaran berbasis STEAM, Kemampuan Mengenal huruf, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu usaha dalam pemberian stimulus pendidikan yang diberikan oleh orang dewasa terhadap anak, dari semenjak anak lahir hingga anak berusia 6 tahun sebagai bentuk persiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan dasar (Herman & Rusmayadi, 2018). Adapun menurut *National Association of the Education For Young Children* (NAEYC) (Susanto, 2018), anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 sampai dengan usia 8 tahun. Menurut Mansur (dalam Nuraeni, 2015) anak usia dini merupakan makhluk yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang unik antar satu anak dengan anak lainnya.

Kemampuan anak dalam membaca menjadi hal yang dipikirkan oleh para orangtua yang memiliki anak usia pra-sekolah kelompok B (5-6 tahun) (Wulan-suci dan Kurniati, 2019). Hal ini disebabkan karena orangtua merasa khawatir jika disaat anak-anaknya masuk Sekolah Dasar (SD), dan anak-anak belum bisa membaca, maka anak-anak akan kewalahan dan tertinggal saat mengikuti kegiatan pembelajaran saat masuk SD. Dalam pendidikan anak usia dini, sebelum anak bisa membaca suatu kata, anak terlebih dahulu dikenalkan pada simbol-simbol huruf atau diajarkan untuk mengenal huruf. Adapun kemampuan mengenal huruf masuk ke dalam aspek cakupan perkembangan kognitif, yakni lingkup perkembangan berpikir simbolik (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137, 2014)

Suasana pembelajaran yang kondusif di suatu lembaga pendidikan men-

dukung potensi anak untuk berkembang (Nuraeni, Andrisyah, & Nurunnisa, 2020). Dan penentuan metode pembelajaran menjadi salah satu usaha dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Metode proyek menurut Herman dan Rusmayadi (2018) adalah metode pembelajaran yang dapat melibatkan beberapa anak dalam suatu kelompok untuk memecahkan persoalan sehari-hari. Metode proyek merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Pembelajaran dengan menggunakan metode proyek akan mendorong anak terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Dan salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan dengan metode proyek adalah pembelajaran berbasis STEAM.

STEAM merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu seperti: Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika, yang bertujuan untuk melatih anak berpikir dan melakukan pemecahan masalah sehari-hari (Nurhikmayati, 2019). Adapun dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), aspek-aspek yang terdapat dalam STEAM dapat dijadikan acuan dalam membuat ragam aktivitas belajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B dengan Pembelajaran melalui Penggunaan Metode Proyek Berbasis STEAM.

Pada penelitian ini, peneliti akan membahas tentang bagaimana pembelajaran melalui penerapan metode proyek berbasis STEAM dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B. Seperti, konsep

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.2 | Maret 2021

dan prinsip apa saja yang digunakan dalam pembelajaran melalui penerapan metode proyek, pembelajaran berbasis STEAM, serta contoh pembelajaran melalui penerapan metode proyek berbasis STEAM untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B di sekolah.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan berkenaan dengan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B melalui penerapan metode proyek berbasis STEAM, baik bagi guru sebagai pendidik anak usia dini di sekolah, maupun para orangtua sebagai pendidik utama anak di rumah. Penulis berharap, pembelajaran melalui penerapan metode proyek berbasis STEAM untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf bagi anak kelompok B dapat menjadi contoh pembelajaran mengenal huruf yang menyenangkan, melatih anak untuk terbiasa bekerja sama dengan teman sebaya, serta mempercepat anak untuk mengembangkan kemampuan mengenal hurufnya.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Dimana penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi baik yang berasal dari perpustakaan seperti buku referensi, artikel atau hasil penelitian yang pernah dilakukan yang terdapat dalam jurnal yang berkenaan dengan permasalahan yang sedang berusaha dipecahkan (Sari, 2020). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka. Studi pustaka merupakan suatu proses dalam mencari dan mengumpulkan berbagai data dari hasil kajian atau

penelitian dan literatur yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, untuk membantu pemecahan masalah penelitian, seperti ensiklopedia, buku, jurnal ilmiah, karya ilmiah dan makalah seminar (Martono, 2011)

Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Menurut Miles dan Huberman (Suradika, 2020), analisis kualitatif dilakukan melalui 3 tahapan, yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data adalah peneliti mengumpulkan dan memilah data yang berasal dari jurnal, skripsi dan buku berkenaan dengan metode proyek, pembelajaran berbasis STEAM, bagaimana implementasi metode proyek dan pembelajaran berbasis STEAM, serta data yang berkenaan dengan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Kemudian, menyajikan data yang telah terkumpul dengan cara menyusun data sesuai dengan kategori permasalahan yang dibahas untuk mempermudah proses penarikan kesimpulan. Dan selanjutnya, menyimpulkan hasil analisis data berupa solusi dari permasalahan yang sedang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran melalui Penerapan Metode Proyek di Sekolah

Pembelajaran melalui kegiatan proyek merupakan salah satu strategi dalam membangun pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak, yakni bermain sambil belajar (Novitasari, 2018). Pembelajaran melalui kegiatan proyek dapat mendorong anak melakukan kegiatan belajar dengan senang hati, sebab dalam kegiatan pembelajaran, anak akan diberikan kebebasan dalam memilih pekerjaan apa yang ingin ia kerjakan.

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.2 | Maret 2021

Rasa senang yang terbentuk akan mendorong sikap sukarela anak untuk melakukan pekerjaan yang merupakan bagian dalam pengerjaan proyek yang sedang dikerjakan. Ini tentu saja akan membentuk sikap tanggungjawab pada anak, sebab ia akan menyelesaikan pekerjaannya tanpa merasa berat untuk melakukan pekerjaan tersebut.

Prinsip-prinsip dalam pembelajaran proyek tidak bisa terlepas dari beberapa teori yang dikemukakan para ahli. Menurut Vygotsky (dalam Sari dan Astuti, 2017), berdasarkan teori konstruktivisme sosial yang ia kemukakan, pengetahuan anak dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya atau yang dikenal dengan sebutan *scaffolding* dan ZPD (*Zone Of Proximal Development*). Menurut John Dewey (dalam Sari dan Astuti, 2017), pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan pernyataannya tentang pembelajaran anak usia dini, yakni *Learning by Doing*. Dimana konsep *Learning by doing* ini sejalan dengan karakteristik anak yang aktif dan senang mengeksplor lingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Menurut Kilpatrick (dalam Sari dan Astuti, 2017), melalui pengembangan konsep *learning by doing*, pembelajaran proyek dapat dilakukan guru dengan cara menyajikan bahan-bahan ajar yang mendukung tersampainya materi pembelajaran untuk kemudian bahan ajar tersebut anak gunakan secara berkelompok untuk dikreasikan oleh anak dalam menyelesaikan proyek yang sudah direncanakan sebelumnya oleh guru.

Ada 3 tahapan yang dilakukan dalam melakukan pembelajaran melalui metode proyek. Yang pertama tahap persiapan. Yang kedua tahap pelaksanaan. Terdiri atas kegiatan pra pengembangan dan kegiatan pengembangan. Yang keti-

ga, tahap penilaian. Untuk kegiatan proyek sendiri, pada dasarnya guru akan menilai anak berdasarkan pada kemampuan anak dalam memecahkan masalah saat anak menemukan kendala ketika kegiatan proyek sedang berlangsung, menilai kemampuan anak bekerjasama dengan teman kelompoknya, menilai sikap anak saat mampu bertanggungjawab untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan padanya hingga selesai, dan sikap kreatif yang ditunjukkan saat menyelesaikan proyek. Pembelajaran melalui penerapan metode proyek dapat diterapkan melalui 3 cara, yakni pembelajaran proyek total, pembelajaran proyek parsial, dan pembelajaran proyek okasional (Sari dan Astuti, 2017).

Pembelajaran proyek total merupakan pembelajaran proyek yang menyatukan berbagai bidang studi yang memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga terkesan menjadi satu kesatuan pembelajaran yang utuh. Seperti contoh pembelajaran proyek bertema alat komunikasi, yang terdiri dari kegiatan tanya jawab tentang alat-alat komunikasi, secara berkelompok mencari gambar alat komunikasi sebanyak mungkin yang telah disembunyikan guru di tempat-tempat tertentu, bermain peran yang melibatkan alat komunikasi, dan membuat telepon dari barang-barang bekas yang telah disediakan guru. Dalam pengerjaan proyek total ini, dilaksanakan dalam 1 hari.

Selanjutnya, metode proyek parsial adalah pembelajaran yang menggabungkan antara satu bidang studi yang berdiri sendiri dengan bidang studi yang masih memiliki keterkaitan. Dalam pelaksanaannya, bidang studi yang berdiri sendiri diberikan dengan model pembelajaran biasa, adapun bidang studi

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.2 | Maret 2021

yang memiliki keterkaitan diberikan dengan cara proyek. Seperti contohnya pada pembelajaran tema makanan dan minuman, dengan proyek yang akan dibuat adalah Proyek Restoran.

Dalam pembelajaran ini, sub tema yang diberikan tentang jenis-jenis makanan dan minuman, alat masak dan alat makan, macam-macam pekerjaan yang ada di restoran dan kegiatan-kegiatan yang ada di restoran akan diberikan di setiap minggunya menjadi sub-sub tema. Dan dalam pembelajaran tersebut, setiap kelompok akan ditugaskan untuk membuat karya sesuai dengan pembelajaran sub tema yang sedang diberikan guru. Adapun diakhir kegiatan, hasil-hasil karya tersebut akan disajikan dalam sebuah proyek restoran dimana setiap kelompok ikut andil dalam terlaksananya proyek restoran tersebut sebagai puncak dari tema pembelajaran yang sedang diajarkan.

Kemudian, metode proyek okasional. Metode proyek okasional merupakan pembelajaran dengan kegiatan proyek yang dilaksanakan pada saat momen-momen tertentu yang memungkinkan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran proyek, dan dapat dilaksanakan di awal semester, pertengahan semester, atau di akhir semester. Seperti contohnya pada saat pembelajaran tema tanaman, guru membuat kegiatan pembelajaran melalui proyek berkebun.

Pembelajaran melalui Penerapan Metode Proyek berbasis STEAM

Pembelajaran berbasis STEAM merupakan pendekatan terpadu yang dapat diterapkan pada setiap jenjang pendidikan (Nurhikmayati, 2019). Unsur-unsur dalam STEAM (Imaduddin, 2017), dijelaskan sebagai berikut

1. Sains merupakan cara berpikir (*a way of thinking*) yang dapat terlihat dari kegiatan mengamati dan melakukan suatu eksperimen, membuat penalaran untuk apa yang akan terjadi, membagi hasil penemuan, bertanya dan berpikir tentang cara kerja sesuatu.
2. Teknologi merupakan cara melakukan (*a way of doing*), yang dapat terlihat dari kegiatan menggunakan suatu alat, mengidentifikasi suatu permasalahan, menjadikan sesuatu bekerja. Teknik merupakan bagian dari cara melakukan (*a way of doing*), yang berhubungan dengan bagaimana cara memecahkan masalah, menggunakan berbagai macam bahan, desain, serta berkreasi dengan seni dan membuat sesuatu yang dapat bekerja.
3. Seni dalam STEAM dikaitkan dengan unsur teknik, sebagaimana unsur teknik yang tidak terlepas dari unsur teknologi.
4. Matematika diartikan sebagai cara mengukur (*a way of measuring*), yang berhubungan dengan pola, urutan, bentuk volume dan ukuran.

Salah satu desain pembelajaran melalui metode proyek berbasis STEAM (Imaduddin, 2017) disajikan sebagai berikut :

Tabel 1.

Desain Pembelajaran melalui Metode Proyek berbasis STEAM

T e m a :	Kisah Nabi Nuh dan Kapalnya
Pembelajaran :	
Kegiatan Proyek :	Membuat kapal laut dari barang bekas Menguji coba di air, apakah mengapung atau tidak Menguji coba dengan memberikan beban tumpukan.
Sains :	Menunjukkan gaya tekan pada permukaan air, seperti mengapung, melayang, tenggelam
Teknologi :	Mengenalkan jenis-jenis kapal yang melaju di air seperti: Kapal ferri, kapal pinisi, kapal selam, kapal layar, serta menunjukan bentuknya

Seni dan Teknik	: Membuat kapal dengan barang-barang bekas sesuai kreativitas masing-masing kelompok
Matematika	: Melakukan pengukuran sederhana, seperti luas kapal dari barang-barang bekas yang dibuat dengan banyaknya air yang digunakan dalam kegiatan uji coba mengapung, melayang tenggelam.

Pembelajaran melalui Penerapan Metode Proyek Berbasis STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Kelompok B

Kemampuan mengenal huruf erat kaitannya dengan kemampuan anak mengenal bentuk dari simbol-simbol huruf dan mengenal setiap bunyi huruf yang ia lihat. Sebagaimana dalam penelitian (Wulansuci dan Kurniati, 2019), resiko terjadinya stres akademik pada anak usia dini dalam mengikuti pembelajaran calistung (membaca, menulis, berhitung), disebabkan oleh kekhawatiran orang tua yang mengetahui keadaan pembelajaran untuk anak kelas 1 SD saat ini yang menuntut anak sudah harus bisa membaca saat akan masuk sekolah dasar dengan alasan agar anak tidak kesulitan dalam memahami materi pembelajarannya saat telah masuk SD. Indikator pencapaian perkembangan berpikir simbolik yang berkenaan dengan kemampuan mengenal huruf adalah mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta anak mampu menyajikan kembali berbagai macam benda menjadi sebuah gambar atau tulisan.

Dalam rangka menstimulus kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B, pembelajaran melalui penerapan metode proyek berbasis STEAM dapat menjadi pembelajaran yang mendorong anak untuk mampu belajar dengan aktif, kreatif dan menyenangkan. Salah satu bentuk pembelajaran melalui metode proyek berbasis STEAM

yang dapat diterapkan dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini kelompok B adalah Proyek *Market day*.

Market day dalam penelitian yang dilakukan (Suharyoto, 2017), merupakan kegiatan puncak dari tema pembelajaran yang telah diajarkan dan dilakukan di akhir semester. *Market day* merupakan suatu kegiatan pembelajaran kewirausahaan yang diselenggarakan di sekolah dalam bentuk bazaar atau pasar yang akan mendorong anak untuk belajar bagaimana cara memasarkan suatu produk kepada orang lain (Suharyoto, 2017). Sedangkan yang dimaksud dengan proyek *market day* adalah suatu kegiatan proyek yang dilakukan anak secara berkelompok untuk merencanakan, membuat, dan menghasilkan suatu produk yang akan dijual pada saat *Market day*.

Dalam pelaksanaan proyek *market day*, dukungan dan keterlibatan orangtua sangatlah penting (Hasanah, 2019), seperti memberi dukungan terhadap ide yang muncul dari anak, membantu dalam pengadaan bahan baku untuk membuat produk dan memberikan bimbingan serta arahan kepada anak dalam hal pengemasan agar produk yang akan dijual terlihat lebih menarik. Beberapa tema pembelajaran yang bisa dikaitkan dengan proyek *market day* ini seperti tema aku sub tema kesukaanku (makanan, minuman, mainan), tema pekerjaan/profesi, dan tema tanaman seperti sayur, buah-buahan, tanaman hias dll. Berikut ini contoh kegiatan per tema pembelajaran untuk puncak tema Proyek *Market day* :

Tabel 2.Materi untuk Tema Pembelajaran terkait
Proyek *Market Day*

Tema	:	Aku
Sub Tema	:	Kesukaanku (Makanan dan Minuman kesukaan)
Sains	:	Berbagai macam rasa seperti asin, asam, pahit, manis, pedas.
Teknologi	:	Alat-alat yang digunakan untuk membuat atau menyimpan makanan dan minuman.
Teknik	:	Cara membuat dan menyimpan makanan dan minuman.
Seni	:	Membuat kemasan makanan dan minuman yang menarik
Matematika	:	Belajar mengenal takaran dan urutan dalam membuat makanan atau minuman.

Tabel 3.Materi untuk Tema Pembelajaran terkait
Proyek *Market Day*

Tema	:	Pekerjaan
Sub Tema	:	Macam-macam profesi pekerjaan
Sains	:	Berpikir mengenai mengapa manusia bekerja harus bekerja
Teknologi	:	Alat-alat yang digunakan oleh setiap macam profesi
Teknik	:	Cara menggunakan alat-alat yang biasa dipakai oleh suatu profesi
Seni	:	Membuat suatu benda/alat yang biasa digunakan oleh suatu profesi tertentu
Matematika	:	Mengurutkan benda yang digunakan suatu profesi berdasarkan ukuran

Tabel 4.Materi untuk Tema Pembelajaran terkait
Proyek *Market Day*

Tema	:	Tanaman
Sub Tema	:	Buah-buahan
Sains	:	Khasiat yang terkandung dalam buah-buahan
Teknologi	:	Alat-alat yang digunakan dalam menanam, merawat, dan memanen buah
Teknik	:	Cara-cara membuat olahan dari buah-buahan
Seni	:	Membuat berbagai macam olahan dari buah-buahan
Matematika	:	Mengukur berat berbagai macam buah-buahan

Pembelajaran dengan contoh kegiatan seperti yang telah dikemukakan merupakan salah satu contoh penerapan proyek okasional yang dilakukan secara. Dimana pembelajaran tentang makanan dan minuman, berbagai macam pekerjaan, dan tanaman digabungkan dengan pembelajaran kewirausahaan melalui proyek *market day*. Dalam kegiatan pembelajaran proyek *market day*, kemampuan mengenal huruf anak dapat distimulus melalui kegiatan pembelajaran saat memperkenalkan berbagai macam kata benda atau kata sifat yang berhubungan dengan materi ajar dari tema yang sedang dibahas. Contohnya, pada saat pembelajaran dengan materi makanan dan minuman kesukaan, guru mengenalkan anak tulisan kata dari nama-nama makanan dan minuman kesukaan, seperti *ice cream*, *jelly*, cokelat, donat, sosis, permen, *nugget*, ayam goreng, sate, bakso, siomay, susu, jus, teh, sirup, dan lain sebagainya.

Pembelajaran mengenal huruf ini dapat dilakukan dengan cara bermain di luar kelas ataupun di dalam kelas secara berkelompok melalui kegiatan *games* mencocokkan kata dengan gambar, *games* melengkapi huruf yang hilang pada suatu kata, ataupun kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan huruf awalan pada namanya. Dalam kegiatan pembelajaran ini, anak yang kemampuan mengenal hurufnya masih belum berkembang pada akhirnya akan terstimulus oleh teman satu kelompoknya yang kemampuan mengenal hurufnya telah berkembang.

KESIMPULAN

Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki anak sebelum ia mampu untuk membaca suatu

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.2 | Maret 2021

kata. Dalam pembelajaran anak usia dini, bentuk kegiatan pembelajaran yang diberikan harus menyesuaikan dengan karakteristik belajar anak, seperti belajar melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Proyek *Market day* merupakan proyek yang mengajarkan anak tentang kewirausahaan dan merupakan salah satu pembelajaran melalui penerapan metode proyek berbasis STEAM yang dapat diterapkan dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini kelompok B. Dimana dalam proyek ini, anak akan belajar secara berkelompok pada setiap tema pembelajaran yang terkait dengan proyek *market day*, terutama pembelajaran yang berkenaan dengan pengenalan huruf. Sehingga dengan begitu, kemampuan mengenal huruf anak dapat berkembang dengan lebih cepat dikarenakan stimulus yang anak dapatkan dari belajar berkelompok dengan teman yang kemampuan mengenal hurufnya sudah lebih berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U. (2019). Upaya Menumbuhkan Jiwa Entrepreneurship melalui Kegiatan Market Day bagi Anak Usia Dini. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9-19.
- Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 35-43.
- Imaduddin, M. (2017, May). Mendesain Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Yang Konstruktif Melalui Steam Project-Based Learning Yang Bernuansa Islami. In *Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars* (No. Seri 2, pp. 950-958).
- Martono, N. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Khikmah Novitasari, P. G. (2017). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Menanamkan Karakter Tanggung Jawab pada Anak Kelompok B Di Tk Nasima Kota Semarang. *PG PAUD Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 1(2), pp. 41-50.
- Nuraeni, L. (2015). Pemerolehan Morfologi (Verba) Pada Anak Usia 3, 4 Dan 5 Tahun (Suatu Kajian Neuro Psikolinguistik). *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 1(1), 13-30.
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2019). Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 20-29.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nomor 137, 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18.
- Sari, A. Y., & Astuti, R. D. [2017]. Implementasi Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Motoric*. 1(1). pp. 1-13

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.4 | No.2 | Maret 2021

Retrieved from: <https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/paudmotoric/article/view/547>

Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41-53.

Suharyoto, L. S. (2017). Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).

Suradika, A. Teknik Analisis Data. [2020, April]. *Researchgate*. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/340654541_Teknik_Analisis_Data

Susanto, A. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: Bumi Aksara.

Wulansuci, G., & Kurniati, E. (2019). Pembelajaran Calistung (Membaca, Menulis, Berhitung) Dengan Risiko Terjadinya Stress Akademik Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 5(1), 38-44.