

PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM MELALUI METODE PROYEK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK PELITA

Astri Yansyah Nurinayah¹, Sri Nurhayati², Ghina Wulansuci³

¹ IKIP Siliwangi, Cimahi

² IKIP Siliwangi, Cimahi

³ IKIP Siliwangi, Cimahi

¹astriyansyah674@gmail.com, ²srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id ³ginawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low creativity of children in Pelita Kindergarten, this is because the variety of playing in learning is still monotonous using children's worksheets. In finding solutions to problem-solving teachers apply STEAM learning through the project method. The purpose of this study was to determine the description of the application of STEM learning in improving children's creativity in TK Pelita. This research uses a qualitative approach with descriptive statistical methods. The data collection technique used in this study was through triangulation, namely through observation, interviews, and documentation studies. The research subjects were the principal, teachers, and children in group B. Data analysis was carried out through data collection, data reduction, data grouping, data presentation, and concluding. The application of STEAM learning through the project method in TK Pelita is carried out through the following stages: 1) preparing a project plan. 2). Create a project implementation schedule. 3) carry out the project. 4). monitor child and project progress. 5) assessment of results. The results of research on the application of Engineering Science and Engineering Mathematical Science learning through the project method at Pelita Kindergarten can develop children's learning activities and increase children's creativity.

Keywords: STEAM Learning, Project Methods, Creativity, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kreativitas anak di TK Pelita, hal ini disebabkan ragam main dalam pembelajaran masih monoton menggunakan lembar kerja anak. Dalam mencari solusi pemecahan permasalahan guru menerapkan pembelajaran *STEAM* melalui metode proyek. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran tentang penerapan pembelajaran *STEAM* dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Pelita. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode statistik deskriptif. Teknis pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui tri angulasi yaitu melalui kegiatan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Subjek penelitiannya adalah kepala sekolah, guru-guru dan anak-anak di kelompok B. Analisis data dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, pengelompokan data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Penerapan pembelajaran *STEAM* melalui metode proyek di TK Pelita dilakukan melalui tahapan: 1) menyusun perencanaan proyek. 2). Membuat jadwal pelaksanaan proyek. 3) melaksanakan proyek. 4). memantau anak dan kemajuan proyek. 5) penilaian hasil. Hasil penelitian tentang Penerapan pembelajaran *Sains Teknologi Engineering Art Matematic* melalui metode proyek di TK Pelita dapat mengembangkan aktifitas pembelajaran anak serta kreativitas anak meningkat.

Kata Kunci: Pembelajaran *STEAM*, Metode Proyek, Kreativitas, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Perkembangan kreativitas anak berkembang secara bertahap, dimulai dari bagaimana anak melakukan permainan, lalu secara bertahap menyebar pada berbagai bidang kehidupan lainnya. Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda beda sehingga perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Sejalan dengan pendapat Purnamasari (2019) dalam jurnal studi kasus tentang Manajemen Pengembangan Kreativitas Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini. Maka kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai / berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Guilford, (dalam Nuraeni, 2015) dalam Pengembangan Kognitif, Kreativitas, dan Bahasa yaitu Kreativitas menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri, perlu dipupuk untuk melatih anak dalam berpikir luwes, lancar, asli, mengurai dan merumuskan kembali yang merupakan ciri berpikir kreatif.

Dalam membantu anak mewujudkan kreativitas mereka, anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minatnya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka. Pendidik dan orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana prasarana yang aman dan nyaman, tetapi semua itu tidak cukup, selain dorongan, perhatian dan pelatihan perlu dorongan intrinsik untuk melakukan sesuatu yang tumbuh dari dalam diri sendiri, atas keinginan sendiri Auliyalloh, & Rakhman, (2020) dalam Media Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan

Loose Parts Di Kelompok B Tk Kasih Ibu.

Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan- kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal, anak lebih dituntut berfikir liner dan logis yang menuntut jawaban yang paling tepat terhadap permasalahan yang dihadapinya. Dalam pembelajaran di PAUD anak tidak dapat dipaksakan untuk mempelajari sesuatu yang bukan kemampuannya. Anak lebih senang melakukan sesuatu melalui bermain. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dalam ranah pendidikan anak usia dini tidaklah asing, suatu aktivitas bermain yang mana menyisipkan materi pembelajaran dalam pelaksanaannya, atau aktivitas pembelajaran yang konsepnya dibalut melalui permainan. Mengapa di dunia anak usia dini perlu menganut prinsip bermain, ini dikarenakan saat suasana senang, otak akan mudah menyerap ilmu dan pengetahuan yang disalurkan guru.

Namun kenyataan di lapangan tidak semua lembaga pendidikan anak usia dini mengemas pembelajaran melalui bermain, seperti yang dilakukan guru pada salah satu Lembaga pendidikan Usia Dini di Kota Bandung sebagian besar waktu belajar dihabiskan dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa, pembelajaran seperti ini terlihat monoton dan membosankan bagi anak. Anak dipaksa untuk menyelesaikan pembelajaran yang terdapat dalam majalah, anak terkesan pasif dan tidak kreatif.

Selain metode pembelajaran, guru mempunyai andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Sebagian besar guru-guru dalam

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.5 | September 2021

perencanaan pembelajaran masih bersifat *low order thinking skills* (masih rendah dalam keterampilan berpikir) dalam membantu perkembangan peserta didik. Untuk memenuhi tuntutan diatas guru harus mampu memaknai pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik, guru juga harus mampu mengambil keputusan secara mandiri (*independent*), terutama dalam hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan peningkatan kompetensi peserta didik. Perkembangan teknologi mengubah peran guru dari pengajar yang bertugas menyampaikan materi pembelajaran menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan dalam belajar. Peneliti menemukan satu kelas yang berbeda dengan kelas lain yaitu pada kelompok B, dalam penerapan pembelajarannya guru di kelompok B menggunakan pendekatan *STEAM* melalui metoda proyek. Sejalan dengan pendapat Katz & Chard (dalam Muis, 2015) proyek merupakan penyelidikan dalam waktu yang lama, kegiatan yang bersifat konstruktif dan berpusat pada bermain, anak-anak terlibat berulang kali dalam metode proyek ini dengan cara membangun pemahaman mereka sendiri terhadap topik-topik yang sudah sangat dikenal oleh anak (Katz & chard, 1991). Peneliti tertarik untuk mengamati kelompok B ini, pendekatan pembelajarannya memberikan kesempatan kepada anak untuk menghadapi dan memecahkan masalah yang mereka temukan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Warner dan Sower (2005) menjelaskan bahwa proyek merupakan salah satu cara yang digunakan dalam menarik minat dan pola pikir anak sehingga ingin terlibat

langsung secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran melalui pendekatan *STEAM* bagi anak yang masih berusia dini sangat lah penting dikarenakan dalam proses kegiatan pembelajaran sains tersebut, anak sangat bahagia dan bisa mengetahui kegiatan-kegiatan yang membuat minat anak meningkat dalam kreativitasnya. Sedangkan dalam proses kegiatan pembelajaran teknologinya anak bisa membuat kegiatan-kegiatan mengenai alat permainan edukatif, Dalam pembelajaran *engineering* nya anak terlatih dalam sensorik motorik anak dalam kemampuan motorik kasarnya dan motorik halusnya dan sensorik nya pada anak hingga anak menjadi terampil dan kreatif. Kreativitas anak usia dini dapat menumbuhkan perkembangan pada potensi dan kualitas kepribadiannya. Sehingga dapat menghasilkan sebuah ide-ide dan penemuan baru serta teknologi baru. Menurut Drevdal (dalam Hurlock, 1993). mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya.

Berdasarkan Latar Belakang diatas, Maka Rumusan Masalah pada Penelitian Ini sebagai berikut :1) Bagaimanakah penerapan pembelajaran *STEAM* melalui Metoda Proyek pada pendidikan Anak Usia Dini ? 2) Apakah pembelajaran *STEAM* melalui metode proyek dapat meningkatkan kreatifitas anak Usia Dini. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan apakah penerapan pembelajaran *STEAM* melalui metode proyek dapat meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini.

METODOLOGI

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositifisme, digunakan pada kondisi objek yang alamiah (Sugiyono, 2017, hlm.9). selanjutnya Sugiyono (2017) mengatakan statistik deskriptif adalah suatu cara yang digunakan dalam menganalisis suatu data yang hasilnya akan dideskripsikan atau digambarkan sesuai dengan hasil nyata dilapangan tanpa rekayasa dan membuat kesimpulan yang berlaku secara generalisasi (Sugiyono, 2017, hlm.147). Rancangan Penelitian dalam proses penelitian ini terbagi dalam dua bagian yaitu : 1. Perencanaan penelitian, bagian ini dimulai dengan identifikasi permasalahan, pemilihan serta perumusan masalah dan penentuan judul penelitian. 2. Pelaksanaan penelitian, pada bagian ini dilakukan proses oprasional penelitian seperti studi pendahuluan, penyusunan instrumen penelitian, menyusun alat teknik pengumpul data, melakukan analisa data dan pelaporan. Sasaran Penelitian dalam penelitian ini adalah anak-anak, guru - guru dan kepala sekolah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Tri Angulasi, pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Sejalan dengan pendapat Sugiyono, (2017) triangulasi atau biasa disebut dengan gabungan, analisis data penelitian bersifat induktif / kualitatif, dengan hasil penelitiannya yang menekankan pada makna generalisasi. (Sugiyono, 2017, hlm, 9).

Adapun instrument kunci dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Subjek penelitian 15 orang peserta. Un-

tuk menemukan jawaban atas permasalahan dalam penelitian, peneliti melakukan analisa data yang dimulai dengan pengolahan data. Sejalan dengan pendapat Moleong (2000) Teknis analisa data merupakan kegiatan analisa dalam sebuah penelitian yang dilakukan dengan memeriksa semua data dari instrumen penelitian, dokumen, catatan , rekaman, hasil tes dan lain lain. Analisa data dimulai dengan mengadakan kegiatan pengolahan data, adapun tahapan dalam pengolahan data adalah: 1. Memeriksa seluruh daftar pertanyaan dan jawaban dari responden (penyutigan), 2. Melakukan klasifikasi data, 3. Kegiatan menyusun dan menghitung data Adapun tahapan analisa data sebagai berikut : 1. Pengumpulan data, kegiatan yang dilakukan peneliti dalam kegiatan ini yaitu mengumpulkan fakta fakta dari hasil wawancara, hasil observasi dan hasil dari studi dokumentasi. 2. Reduksi data, pada kegiatan ini peneliti menggabungkan data yang sama dari subjek yang berbeda. 3. Proses pengkodean, proses ini bertujuan agar mempermudah peneliti dalam pembahasan fakta fakta dikaitkan dengan teori. 4. Pengambilan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang saya lakukan di TK Pelita pada bulan Januari 2020 dengan judul Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di kelas B (usia 5 – 6 tahun) dilaksanakan sekitar 1bulan.

Desain media pembelajaran *STEAM* pada kelompok B TK Pelita saat dilakukan penelitian adalah:

1.Kurikulum yang dikembangkan menggunakan kurikulum PAUD 2013.

Perencanaan proses kegiatan Belajar Mengajar berkaitan dengan penerapan pembelajaran *STEAM* disusun dalam rencana kegiatan mingguan (RPPM) hasil turunan dari program semester. Rincian pelaksanaan pembelajaran terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang disusun tim pengembang kurikulum.

2. Dalam Pendekatan pembelajaran guru mengintegrasikan empat bidang yaitu Sains (*Science*), Teknologi (*Technology*), Teknik (*Engineering*), Seni (*Art*) dan Matematika (*Mathematic*).
3. Dalam pengembangan program harian/ RPPH Kegiatan pengembangan meliputi 1) Kegiatan Pembukaan (apersepsi) 2). Kegiatan Inti (Eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, serta 3). Kegiatan Penutup (Refleksi).
4. Evaluasi yang digunakan sesuai dengan RPP dengan menggunakan symbol BB, MB, BSH dan BSB.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode proyek pada penelitian ini adalah pendekatan berbasis penyelidikan terhadap konsep fisika berdasarkan penerapan teknologi dan *engineering* sebagai rekayasa sains yang disesuaikan dengan usia anak, terlihat peningkatan keterampilan berargumentasi dan kreativitas anak meningkat.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menyuguhkan pembelajaran dalam menganalisa benda terapung, tenggelam dan melayang, dalam pelaksanaannya anak terlihat antusias dalam memberikan pendapat tentang benda benda yang dimasukkan kedalam air, pembelajaran yang disuguhkan guru mampu membuat anak lebih fokus untuk membangun cara berpikir logis, sistematis dan

mampu mempertajam kemampuan berpikir secara kritis dalam mengaplikasikan ke dalam kreativitas pembelajaran, kemampuan berargumentasi dan kreativitas anak meningkat. Sejalan dengan pendapat Apriliana, Ridwan, Hadinugrahaningsih, & Rahmawati, (2018) “*STEAM* menstimulasi keingintahuan dan motivasi anak mengenai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemecahan masalah, kerja sama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian.

Berdasarkan hasil dari pengamatan dengan praktek pembelajaran terapung, tenggelam dan melayang, untuk membuktikan bahwa benda terapung guru menggunakan spon busa, tenggelam dengan menggunakan batu krikil dan melayang dengan menggunakan telur yang dimasukan dalam air sudah di berikan garam sehingga telur akan melayang di tengah - tengah. Anak sangat antusias saat praktek dilaksanakan, anak berusaha mencoba untuk melakukan kegiatan yang dicontohkan guru dan anak dapat menyebutkan mana benda tenggelam dan benda terapung serta benda melayang. Sejalan dengan pendapat Mulyasa (2017, hlm.185). Pembelajaran berbasis proyek, juga meningkatkan antusiasme belajar peserta didik’.

Setelah anak melakukan penelitian benda benda yang dimasukan kedalam air, guru memberikan anak tugas secara berkelompok membuat pesawat terbang sebagai penguatan dari pengetahuan melayang. Pelaksanaan metode proyek diawali dengan Guru meminta anak untuk memilih tema yang diinginkan, kemudian Guru beserta anak menyusun perencanaan proyek apa yang akan dikerjakan pada kasus ini guru be-

serta anak memilih melakukan pembelajaran merancang pesawat terbang sebagai objek dalam pelaksanaan proyek, selanjutnya guru memberi tugas yang akan dikerjakan anak. Dalam pelaksanaan penilaian Guru melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan anak, Guru beserta anak-anak menguji hasil proyek yang telah dilakukan anak-anak. Pada bagian refleksi guru menanyakan pengalaman anak dalam mengerjakan proyek. Kegiatan anak dalam proyek ini anak-anak diberi tugas yang berbeda, ada yang menggantung badan pesawat ada yang menggantung sayap pesawat dan ada yang melipat baling-baling pesawat, kemudian anak menyatukan bagian-bagian pesawat menjadi bentuk pesawat yang utuh.

Dari proses pembelajaran yang dilakukan melalui penerapan pembelajaran *STEAM* melalui metode proyek terlahami proses pembelajaran anak, terlihat lebih aktif serta anak-anak lebih fokus mengerjakan tugas yang diberikan guru, penerapan pembelajaran *STEAM* melalui pengembangan metode proyek menunjukkan dapat membangun cara berpikir kritis anak, menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dan anak lebih kreatif, hal ini terlihat dari hasil pekerjaan bersama dapat diselesaikan dengan baik.

Data tentang perencanaan pembelajaran diperoleh melalui studi dokumentasi. Kurikulum dan perangkat pembelajaran dibuat bersama-sama oleh komponen sekolah melalui tim pengembang kurikulum, yang terdiri dari semua unsur sekolah seperti Kepala sekolah, dan Guru-guru.

Hasil wawancara dengan guru-guru diketahui bahwa pengembangan perangkat pembelajaran dilaksanakan

dengan tahapan pembuatan Program semester (PROMES), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH). Dalam pengembangan program harian/RPPH Kegiatan pengembangan meliputi 1) Kegiatan Pembukaan (apersepsi) 2). Kegiatan Inti (Ekspansi, elaborasi, dan konfirmasi, serta 3). Kegiatan Penutup (Refleksi)

Pada bagian pendekatan dan Metode yang digunakan pada awalnya kurang bervariasi kebanyakan hanya membaca, menulis dan berhitung kurang mengembangkan kreativitas anak, setelah diadakan analisis ternyata kreativitas anak kurang berkembang. Seperti yang dijelaskan oleh Hurlock, (dalam Nuraini, 2015, hlm. 42) tentang kondisi lingkungan bahwa lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan dorongan dan bimbingan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Kurangnya rangsangan, sebagai salah satu hambatan yang paling umum terjadi, akan menghambat perkembangan kreativitas dan membekukan kreativitas itu sendiri.

Langkah selanjutnya guru melakukan pengembangan Pembelajaran *STEAM* dengan menggunakan metode proyek, hal ini dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Supriadi, 2001). Penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui observasi langsung dari hasil analisis melalui kegiatan observasi pembelajaran melalui pendekatan *STEAM* proses pembelajaran anak terlihat lebih aktif serta anak-anak lebih fokus

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.5 | September 2021

mengerjakan tugas yang diberikan guru, hal ini ternyata dapat membangun cara berpikir kritis anak, pembelajaran *STEAM* menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah, terlihat dari hasil pekerjaan bersama dapat diselesaikan dengan baik.

Pengorganisasian Pembelajaran Upaya guru dalam Pengorganisasian kelas pada metode proyek yang dilakukan adalah 1). Guru menentukan pertanyaan mendasar pada anak untuk memilih tema yang diinginkan, 2). Guru beserta anak menyusun perencanaan proyek apa yang akan dikerjakan pada kasus ini guru beserta anak memilih melakukan pembelajaran merancang pesawat terbang sebagai objek dalam pelaksanaan proyek, 3). menyusun Tugas yang akan dikerjakan anak, 4). Guru hanya melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan anak, 5). Guru beserta anak anak menguji hasil proyek yang telah dilakukan anak anak. 6).Guru menanyakan pengalaman anak dalam mengerjakan proyek. Sejalan dengan pendapat Warner dan Sower (2005) menjelaskan bahwa “proyek merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan pemikiran anak untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran”. Kemudian guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Sumber belajar merupakan sesuatu yang harus ada dalam setiap pembelajaran, oleh karena itu, sebelum pelaksanaan kegiatan, sumber belajar yang dibutuhkan harus disiapkan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil observasi peneliti dilapangan, tahap berikutnya yang dilakukan guru adalah menyiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak. Seperti kotak aquarium yang sudah terisi air, spon, kelereng, batu kerikil, telur dan air garam

dalam gelas. Dan juga media untuk kegiatan proyek yaitu kertas yang sudah berpola, bagian bagian pesawat, kertas warna untuk membuat baling baling dan lem. Berdasarkan hasil wawancara, guru telah menyediakan semua bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembuatan pesawat, maka guru menjelaskan cara melakukan tugas masing-masing kelompok. Setelah semua dijelaskan guru mempersilahkan setiap kelompok untuk menempati tempat yang telah disediakan dan mengerjakan tugas yang akan dikerjakan.guru tetap memberi arahan dan bimbingan kepada anak-anak yang belum paham. Sehingga tugas yang diberikan dapat diselesaikan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak-anak.

Hasil dari penelitian yang saya lakukan di TK Pelita pada bulan Januari 2020 dengan judul Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di kelas B (usia 5 – 6 tahun) menunjukkan hasil yang meningkat dengan prosentase awal 40 % pada data awal atau sebelum dilakukan penerapan pembelajaran *STEAM*, namun setelah dilakukan penerapan pembelajaran *STEAM* menjadi 65 %, atau dengan arti kata terdapat peningkatan kemampuan kreativitas pembelajaran pada anak.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang saya lakukan pada bulan januari 2020 pada kelompok B (umur 5-6 tahun) TK Pelita dapat diambil kesimpulan:

1. Penerapan pembelajaran *STEAM* melalui Metoda Proyek dilakukan guru dengan beberapa tahap, guru memulai kegiatan dengan menentukan pertanyaan mendasar pada anak untuk memilih tema yang

- diinginkan, kemudian Guru beserta anak menyusun perencanaan proyek yang akan dikerjakan oleh anak, guru memberikan Tugas yang harus dikerjakan anak, Guru hanya melakukan monitoring pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan anak, Guru beserta anak menguji hasil proyek yang telah dilakukan anak-anak. Saat kegiatan proyek selesai Guru menanyakan pengalaman anak dalam mengerjakan proyek.
2. Pembelajaran *STEAM* dapat meningkatkan kreatifitas anak Usia Dini dan dengan pendekatan *STEAM* proses pembelajaran anak terlihat lebih aktif serta anak anak lebih fokus mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta melalui metoda proyek dapat membangun cara berpikir kritis anak, menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliana, M. R., Ridwan, A., Hadinugrahaningsih, T., & Rahmawati, Y. (2018). Pengembangan Soft Skills Peserta Didik Melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) Dalam Pembelajaran Asam Basa. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 101-110.
- Auliyalloh, A. Q., & Rakhman, A. (2020). Media Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B Tk Kasih Ibu. *Ceria (Cerdas EnergiK Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 553-558
- Hurlock, E. (1993). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Katz & Chard, (1991). *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Moleong, L. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muis, A. (2015). *Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Melalui Metode Proyek*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Mulyasa, (2017). *Manajemen Paud*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nuraeni, L. (2015). *Pengembangan Kognitif, Kreatifitas, dan Bahasa*. Bandung
- Purnamasari, Y. (2019). *Manajemen Pengembangan Kreativitas Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1324-1332.
- Warner, L & Judith, S (2005). *Educating Young Children From Preschool Through Primary Grades*. Boston: Pearson.