

SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume 7 Nomor 1 Januari 2021

P. 102-114

PESONA PEMBELAJARAN BERMUATAN SELAMET PADA PENINGKATAN HOST ANAK USIA DINI

Luluk Rochanah, M.Pd

STITNU Al Hikmah Mojokerto

Lulukrochanah31@gmail.com

Abstrak: Proses pembelajaran yang diberikan pada usia ini harus memperhatikan HOTS (*Higher, Order, Thinking, Skill*) disetiap tahap perkembangannya. dengan melaksanakan dan mengimplementasikan pembelajaran bermuatan SELAMET (*Sains, Engineering, Literacy, Art, Mathematics, Technology*) dilembaga yang diemban, pendidik harus paham tentang model pembelajaran ini agar anak memiliki kemampuan *HOTS* dalam menyongsong era pendidikan abad 21. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan perspektif fenomenologis, dengan tehnik wawancara, observasi, dokumentasi. Penelitian ini bertujuan mengamati dan memahami Pembelajaran HOTS yang menyenangkan anak dengan menggunakan pembelajaran bermuatan SELAMET melalui mengenali, mengingat informasi dan fakta, memahami informasi, melakukan fakta, menganalisis, mengevaluasi. Pembelajaran bermuatan SELAMET yang memiliki unsur kreativitas, kritis, komunikasi, kerjasama merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan HOTS anak usia dini.

Kata Kunci : Pembelajaran, SELAMET , Hots , Anak Usia Dini

LATAR BELAKANG

Individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental dalam kehidupan selanjutnya adalah anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berada pada tahap usia 0 - 8 tahun. Masa ini merupakan masa emas atau *the golden age* karena masa ini masa yang sangat peka, kecepatan perkembangan otak anak berjalan sangat pesat selama hidupnya. Suyanto (2003: 6), masa ini masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Oleh karena itu proses pembelajaran yang diberikan pada usia ini harus memperhatikan HOTS (*higher, order, Thingking, Skill*) disetiap tahap perkembangannya.

Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 bagi pendidikan anak usia dini di Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo belum banyak mengenal dan memperhatikan HOTS (*higher, order, Thingking, Skill*) utamanya dengan melaksanakan dan mengimplementasikan pembelajaran bermuatan SELAMET (Sains, Engineering, Literacy, Art, Mathematics, Technology) dilembaga yang diemban, dikarenakan pendidik belum sepenuhnya paham tentang SELAMET mengingat latar belakang keilmuan yang dimiliki pendidik rata-rata tidak dibekali dengan kemampuan mengajar HOTS dalam menyongsong era pendidikan abad 21.

The Partnership for 21st century mengidentifikasi empat "*Learning and Innovation skills*", yang merupakan 4 hal paling pokok harus dimiliki, yaitu : *creativity, critical thinking, communication, collaboration* (Bishop & Ph, 2017). Keterampilan abad 21 sering disebut 4Cs, dalam bahasa Indonesia bisa diingat dengan singkatan 4 K, yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, kerjasama. Hal ini senada dengan teori Bloom bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas penting diberikan pada Pendidikan Anak Usia Dini.

Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad 21 adalah pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM). (*Sciences*) Sains seringkali kegiatan pembelajaran yang diabaikan sampai hari akhir seandainya ada sedikit waktu yang tersisa, atau bahkan diabaikan oleh guru sama sekali. Namun, bagi anak-anak kecil, sering kali merupakan pokok bahasan yang paling membuat mereka penasaran, bersemangat, dan haus belajar (Krogh, S.L & Slentz, 2008).

Selain itu dengan model pembelajaran STEAM mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterbukaan pengalaman (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019) dan mengajukan pertanyaan sehingga anak membangun pengetahuan disekitarnya

Luluk Rochanah

dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan, dan menyelidiki sesuatu yang ada disekitarnya (Munawar, 2019).

Pembelajaran pada anak usia dini (AUD) adalah Pembelajaran yang penuh dengan rasa ingin tahu terhadap apa yang ada di sekitar dan lingkungan anak. Anak usia dini umumnya sangat bersemangat dalam menggali pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam sekitar yang ada di lingkungan anak yang terkait dengan literacy anak. Meskipun demikian, sebagian besar pendidik Anak usia dini terkadang belum siap dengan pertanyaan-pertanyaan kompleks berkaitan dengan sains dan teknologi yang ada di sekitar anak.

Pendidik Anak usia dini rata-rata tidak dibekali dengan kemampuan mengajar *HOTS* yang mengarah pada 1) mengingat 2) memahami 3) melakukan 4) menganalisis 5) mengevaluasi 6) membuat. Jika demikian, ketika anak mengajukan pertanyaan kompleks dan tidak terjawab serta terkonstruksi dengan baik oleh jawaban yang dipandu oleh pendidik, ke depannya semangat anak dalam menjelajah dan mendapat ilmu pengetahuannya sendiri akan semakin dangkal dan memudar.

Berdasar penelitian melalui wawancara observasi dokumentasi yang dilakukan selama 3 bulan mulai Nopember 2019 – Januari 2020 Keterbatasan pengetahuan pendidik anak usia dini di Kecamatan Sidoarjo –Kab. Sidoarjo tentang SELAMET perlu mendapat penyegaran yang mana Peningkatan kualitas pendidik anak usia dini saat ini harus menjadi prioritas utama. dalam rangka menyiapkan generasi emas dengan kemampuan nalar tinggi (HOTS), khususnya di bidang yang menjadi penggerak sains dan teknologi. Pola pikir anak secara ilmiah dapat dilatih melalui pembelajaran bermuatan SELAMET, yaitu (Science, Engineering, Literacy, Art, Mathematics Technology) model pembelajaran bermuatan SELAMET ini adalah perluasan dari model pembelajaran bermuatan STEAM, anak diajak untuk berpikir secara komprehensif berfokus pada aspek kolaborasi, komunikasi, riset, dengan mencari solusi (problem solving), berpikir kritis, yang mana dalam penerapannya menggunakan loosepart dengan invitasi dan provokasinya yang dapat meningkatkan kreatifitas anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif fenomenologis untuk mengembangkan pemahaman dengan menggunakan strategi studi kasus. Dalam hal ini Peneliti berupaya bersinergi dengan lembaga lembaga PAUD yang ada dikecamatan sidoarjo

untuk menjalin kerja sama dan menciptakan jejaring dengan lembaga-lembaga lain yang berkepentingan dalam peningkatan kompetensi guru dan Pola pikir anak secara ilmiah HOTS (higher, order, Thingking, Skill) yang terkait dengan pembelajaran bermuatan SELAMET.

Alasan memilih menggunakan metode tersebut adalah untuk mengamati dan memahami Pembelajaran HOTS yang menyenangkan anak dengan menggunakan SELAMET dalam rangka mempersiapkan anak menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad 21. Spesifikasi penelitian ini adalah penelitian lapangan, sumber utama data data penelitian guru pada lembaga pendidikan anak usia dini Kecamatan Sidoarjo – Kabupaten Sidoarjo. Informan Penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Wali Murid, Guru, Murid, pengamat pendidikan dan Dinas terkait.

Teknik penelitian ini menggunakan teknik sampling karena dilakukan pengambilan sampel secara tidak terduga dari populasi yang didasarkan atas karakteristik atau sifat-sifat tertentu. Alasan pemilihan subyek dengan jumlah 20 lembaga dan karakteristik tersebut karena peneliti menganggap dengan kriteria tersebut telah mewakili karakteristik subyek yang dapat memberikan informasi dan menggali informasi dari keluarga atau orang terdekat subyek yang akan digunakan untuk mendapatkan validitas data yang hasilnya akan didukung Data pendukung yang dapat mengungkap pentingnya pembelajaran bermuatan SELAMET.

Teknik Analisa Data Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrument penelitian yaitu observasi, pedoman wawancara dan analisis dokumen.

a. Metode Observasi Observasi yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi menjadi ujung tombak kegiatan observasi yang dilaksanakan seperti pemanfaatan *HP dan handy camera*.

b. Metode Wawancara dilakukan dengan berinteraksi dan berkomunikasi langsung dengan informan yang diwawancarai. Wawancara dilakukan secara langsung dengan key informan seperti kepala sekolah, wali murid, guru dan anak , ketua HIMPAUDI, Dinas terkait.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data yang valid melalui dokumentasi program tahunan, program semester, program mingguan dan program harian sebagai data pelengkap bagi data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Luluk Rochanah

Dalam proses analisa data yang benar-benar dipercaya kebenarannya peneliti melakukan pengecekan anggota/ subyek penelitian dari sumber data metode, perpanjangan waktu pengamatan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian, pembelajaran bermuatan SELAMET pada peningkatan HOTS anak usia dini di kecamatan sidoarjo adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran

Perencanaan pembelajaran pada PAUD melalui pembuatan Prota Program Prosem, RPPM, RPPH dan invitasi loose part tidak dilakukan setiap hari invitasi dilakukan diawal bulan dengan menambahkan loosepart jika loosepart yang dibutuhkan tidak ada atau telah habis digunakan anak.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KB ANAK SHOLEH MAGERSARI KEC. SIDOARJO

Kelompok	: Usia 3 – 4 Tahun
Semester/Bulan/Minggu	: I/Agustus/8
Tema/Subtema	: Lingkungan /Rumahku
KD	: 1.2, 2.10, 3.3-4.3, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 3.15-4.15
Hari/Tanggal	: Senin, 24 Agustus 2020
Waktu	: Pkl. 07.30 – 09.30 WIB (120 Menit)
Model pembelajaran	: Sentra
Sentra	: Persiapan

Tujuan Pembelajaran:

- Anak terbiasa mengucap salam sebelum masuk rumah. (NAM)
- Anak mampu melakukan gerakan motorik halus: mengunting, mencapur semen, menempel. (Fisik Moto)
- Anak mampu menyusun karya tentang rumahku, mengenal bentuk geometri (Kognitif)
- Anak mampu menyusun huruf – huruf pada tulisan rumahku dengan meniru. (Bahasa)
- Anak terbiasa sabar menunggu giliran. (Sosial Emosional)
- Anak mampu melakukan aktivitas seni : mengkolase atap rumah dengan loose part. (Seni)

MATERI KEGIATAN

- 3.3 – 4.3 : Ketrampilan motorik halus: mengunting kertas karton, menempel kolase atap
- 3.6 – 4.6 : mengenal bentuk geometri rumah, menjumlah benda(kognitif)
- 3.8 – 4.8 : benda benda yang berkaitan dengan rumah, pasir, semen kayu, atap, cat rumah
- 3.12 – 4.12: Huruf yang tertulis pada kalimat rumah(bahasa)
- 3.15 - 4.15 : Aktifitas seni kriya mengkolase atap rumah

PEMBIASAAN

- 1.2 : Mengucap salam sebagai rasa syukur kepada Allah
- 2.7 : Sabar menunggu giliran

STEAM :

- SCIENCE : Pengetahuan tentang rumah, pintu jendela,atap
- TECHNOLOGY : menggunakan gunting, cetok, kuas, serok, gayung
- ENGINEERING : cara memegang gunting memotong kardus, menggunakan cetok dalam membuat rumah
- SENI KRIYA : membuat rumah dengan loose part
- MATH : mengenal bentuk geometri

Penataan Lingkungan Main:

1. 1 Tempat Main Bagaimana caramu membuat rumah?
2. 1 Tempat Main Bagaimana cara membuat tulisan rumah?
3. 1 Tempat main Apa yang kamu pikirkan tentang rumah?

Media Pendidik:

Buku Ensiklopedi rumah, miniatur rumah

Alat & Bahan:

1. Tempat main 1 : Eva mart, Kardus, gunting, lem, tali, kertas warna, kuas, crayon, cat, bunga.
2. Tempat main 2 : Kranjang huruf ' r u m a h' dari plastisin, spidol, pensil, tepung, pasir, kain panel
3. Tempat main 3 : Alas, meja, miniature rumah, lem, kain, plastik, daun, kertas,

Kegiatan Pembelajaran:

A. Pembukaan (30 menit)

Doa sebelum belajar, berpuisi rumah

Mengamati miniature rumah (jendela, pintu, atap, warna tembok, atap).

Bercakap – cakap tentang rumahku melalui buku ensiklopedi rumah.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

Anak diperkenankan mengamati alat dan bahan .

Pendidik menyampaikan macam kegiatan.

Pendidik Mengenalkan aturan bermain 1)Memilih mainan 2) Menyelesaikan mainan 3)Memberitahu guru setelah menyelesaikan satu permainan, 4)Pindah ke permainan berikutnya.

Membaca Basmalah.

Anak memilih kegiatan:

1. Bagaimana caramu membuat rumah?
2. Bagaimana cara membuat tulisan rumah?
3. Apa yang kamu pikirkan tentang rumah?

Anak menceritakan pengalamannya selama bermain.

Pendidik menggali pengalaman anak dengan bertanya.

Pendidik mengapresiasi anak terhadap apa yang sudah dilakukan.

Luluk Rochanah

Pelaksanaan pembelajaran

C. Penutupan (30 menit)

Tanya jawab tentang Rumah dengan buku ensiklopedi.

Membuata rumah dari balok.

Review kegiatan anak selama satu hari kegiatan pembelajaran.

Memberi Pesan informasi untuk di rumah

Dos sesudah belajar, bernyanyi untuk pulang

Rencana Penilaian

Aspek/KD	Indikator
NAM 1.2	Anak terbiasa mengucap salam sebelum masuk rumah .
FM 3.3-4.3	Anak mampu melakukan gerakan motorik halus: mengunting, menempel,menyusun
KOG 3.6-4.6 3.8-4.8	Anak mampu menyusun bentuk geometri
BHS 3.12-4.12	Anak mampu menyusun huruf pada tulisan rumah dengan meniru.
SE 2.7	Anak terbiasa sabar menunggu giliran.
SENI 3.15- 4.15	Anak mampu melakukan aktivitas seni kriya: menggambarkan rumah dengan loose part.

Teknik Penilaian:

1. Cek list
2. Hasil Karya
3. Catatan Anekdote,

Pada pelaksanaan pembelajaran anak diajak berpikir secara HOTS (higher, order, Thingking, Skill) dengan menggunakan pendekatan bermuatan SELAMET yang mana anak bebas memilih loose part yang akan digunakan untuk menyusun dan melakukan kegiatan belajar yang tidak mengesampingkan 6 aspek perkembangan anak dengan tujuan 1). mengingat : mengenali, mengingat informasi dan fakta 2). Memahami : mengerti makna informasi 3).melakukan fakta : melaksanakan fakta konsep ide yang ada dipikiran anak 4). Menganalisis : menyelidiki fakta konsep ide 5). Mengevaluasi : menentukan informasi ide 6). Membuat : menyusun bagian bagian menjadi suatu yang baru.

Pada Pemilihan kegiatan 1. Seperti apa rumahmu, anak telah berusaha dengan maksimal mengaitkan kegiatan dengan SELAMET.

SAINS kegiatan yang merujuk pada sains anak bermain mencampur pasir semen kapur air dengan mengaduk aduk menjadi adonan yang rencana akan dibuat miniature rumah.

Engineering kegiatan yang dilakukan anak adalah anak mengaduk aduk memindah loosepart yang telah disediakan seberapa kental lumer yang dapat dijadikan adonan miniature rumah.

Literacy pada kegiatan ini anak telah berusaha mencari rujukan gambar dari buku cerita hp, video seperti apa rumah nya. anak menyusun melengkapi nama dengan meniru tulisan kegiatan bermain seperti apa rumahmu, menceritakan kembali kegiatan main yang telah dibuat. *Art* kegiatan *Art* anak mulai dapat mengecat rumah dengan warna warni menata rumah sesuai inspirasinya dengan menggunakan loosepart yang telah disediakan. Anak bernyanyi dengan senangnya sambil menyelesaikan kegiatan main.

Mathematics pada kegiatan ini anak berusaha mengenali bentuk bentuk geometri, mengukur benda ,menghitung benda yang akan dijadikan miniature rumah seberapa banyak loosepart yang dibutuhkan untuk menyelesaikan miniature rumah. *Technology* kegiatan yang merujuk pada teknologi masa kini adalah anak telah menggunakan loosepart yng telah disediakan seperti cethok , gayung, sendok, ember , mangkok, dll.

Bersadar wawancara bahwa pembelajaran bermuatan SELAMET sangat menyenangkan anak karena pembelajaran ini 1) berbasis proyek (*Project based Learning*) 2). bahan belajar terdapat dilingkungan sekitar (*Loose Part*) 3). mendapat dukungan guru saat anak melakukan kegiatan(*Coaching*) 4). Parenting kegiatan ini mendapat dukungan orangtua yang mana anak merasa senang belajar dan menghasilkan sesuatu sesuai dengan pemikiran anak.

Hasil penelitian Pembelajaran bermuatan SELAMET yang mana dalam penerapannya menggunakan loosepart ditata dengan invitasi yang menarik, sehingga anak tertarik untuk mendekati dan menggunakannya sebagai bahan bermain, yang akhirnya dapat meningkatkan kreatifitas anak. Kreativitas yang tinggi ditandai dengan Keterampilan berpikir lancar, Keterampilan berpikir fleksibel, Keterampilan berpikir orisinal dan Keterampilan berpikir merinci. ditandai dengan anak mampu memecahkan masalah dan mampu membuat hubungan dengan lingkungan sekitar (HOTS)

PEMBAHASAN

Pada kegiatan 1) mengingat dan mengenali anak berusaha mengingat seperti apa bentuk rumah warna rumah 2) anak berusaha memahami mengerti informasi yang diberikan oleh guru orangtua teman tentang rumah 3). Anak berusaha membuat konsep tentang rumah sesuai tema minggu ini dengan menuliskan hurufnya warnanya, membuat bentuknya 4)

Luluk Rochanah

menganalisis anak mampu menganalisis tema minggu ini yang telah dipilih oleh semua anak
5). Mengevaluasi anak dapat mengevaluasi kegiatan untuk membuat sesuatu karya terbaik dari loose part yang telah disediakan 6) membuat anak membuat hasil karya sesuai dengan ide ide anak tanpa intimidasi dari siapapun.hal ini telah sesuai dengan tujuan pembejaran HOTS

1. Strategi pembelajaran bermuatan SELAMET berbasis proyek

- 1).Eksplorasi/*explore* : memfasilitasi beberapa bahan untuk dijajaki dijelajahi dikembangkan dengan menggunakan dengan media loosepart
- 2). Tantangan /*Extend* : memberikan tantangan dengan invitasi melalui penataan bahan alat dan buku bacaan atau permainan sedemikian rupa untuk menangkap ketertarikan anak
- 3). Terlibat lebih dalam /*Engage* : menjaga anak agar terus tertarik mempelajari melalui provokasi yang dikaitkan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai agar anak memiliki pengetahuan SELAMET secara utuh.
- 4) Evaluasi/*Evaluate* : mengajak anak untuk melakukan refleksi dan menarik makna dari bermainnya

2. SELAMET (Sains, Engineering, Literacy, Art, Mathematics, Technology)

Sains pada pengetahuan yang diperoleh secara sistematis melalui observasi, studi, dan eksperimen. Ketika diterapkan pada dunia alami, itu mencakup fisika, kimia, dan biologi serta turunan dan cabang mereka seperti astronomi, geologi, oseanografi, ekologi, botani, dan zoologi. Karena isi dari ilmu-ilmu ini adalah fisik, dapat didekati, dan terjalin dengan kehidupan anak-anak, sains tidak hanya menarik bagi mereka tetapi juga bagian yang sesuai dari kurikulum mereka. Kegiatan yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran bidang sains untuk anak usia dini adalah: 1) rencanakan pengalaman sains dalam kaitannya dengan perkembangan fisik, sosial dan moral, emosional, dan kognitif anak-anak, 2) mengembangkan kurikulum sains yang mencerminkan kebutuhan masing-masing anak, dan 3) mulailah merencanakan unit studi sains yang mengintegrasikan bidang studi lainnya.

Engineering dapat diartikan sebagai sebuah rekayasa terhadap teknologi. Engineering dimulai dengan mengidentifikasi masalah, kemudian mencoba memecahkan masalah itu. Sebagai contoh, anak-anak mengalami proses ketika mereka mencoba mencari tahu bagaimana membuat fondasi yang kuat agar bangunan balok mereka dapat lebih tinggi (Siantajani, 2018).

Literacy adalah merujuk kepada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, literasi tidak bisa dilepaskan dari kemampuan berbahasa.

Menurut Elizabeth Sulzby "1986", Literasi ialah kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi "membaca, berbicara, menyimak dan menulis" dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Jika didefinisikan secara singkat, definisi literasi yaitu kemampuan menulis dan membaca

Art adalah Seni ekspresif meliputi menggambar, melukis, patung, arsitektur, musik, sastra, drama, dan tarian. Seni menambah kekayaan dalam kehidupan, mengangkat pikiran dan perasaan kita melampaui peristiwa biasa dalam kehidupan kita sehari-hari. Dalam dunia anak usia dini, seni ekspresif adalah semua ini dan lebih banyak lagi. Seni menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik pada anak usia dini.

Anak-anak kecil berpartisipasi dalam musik dengan bernyanyi, mendengarkan, bergerak, mengarang, dan memainkan bahkan membuat sendiri instrumen mereka. Seni visual anak-anak antara lain menggambar, melukis segala jenis, berbagai jenis patung, dan bekerja dengan tanah liat atau bahan serupa. Kemampuan anak-anak dalam pengalaman.

Mathematic untuk anak usia dini adalah kemampuan/ keterampilan anak dalam mengaplikasikan konsep-konsep matematika yakni: mengenal konsep bilangan, pola dan hubungan, geometri, pengukuran, dan pengumpulan data, serta bentuk untuk memecahkan suatu masalah yang diwujudkan dalam pengetahuan.

Technologi itu istilah lain dari alat. Orang dewasa berpikir teknologi itu berupa barang elektronik atau peralatan digital seperti kamera, komputer atau mesin-mesin canggih di pabrik. Padahal krayon, pensil, penggaris, dan gunting juga alat. Peralatan apapun yang digunakan anak untuk bermain adalah teknologi, dari mulai teknologi sederhana sampai pada teknologi modern, dari mesin-mesin sederhana yang dapat ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Perlu dipastikan bahwa teknologi tersebut sesuai usia anak dan dapat digunakan sesuai kemauan anak serta memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah.

Teknologi ini merevolusi dunia tempat anak-anak kita akan tinggal. Jadi tugas kita adalah menyeimbangkan pengembangan keterampilan yang tepat dengan teknologi dengan prinsip-prinsip inti dan pengalaman yang diperlukan untuk membesarkan anak-anak yang sehat (Alam & Perry, 2002). Oleh karena itu, teknologi ini penting untuk dikenalkan sejak usia dini.

FOKUS SELAMET

SELAMET adalah pada menciptakan yaitu produk akhir dan proses pembuatan. Proses pembuatan lebih penting dibanding produk akhir karena di dalam prosesnya terdapat aspek eksplorasi, pemikiran kreatif, desain teknik, ekspresi kreatif, evaluasi, dan desain ulang (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019). Pada proses pembelajaran, model SELAMET dapat mengajarkan anak untuk berproses melalui kegiatan yang menyenangkan dan mengedepankan bebas berkreasi dan memilih .

Mengamati, bermain, mengenali pola, dan berlatih keterampilan berpikir kreatif serta keterampilan kerjasama dan komunikasi antar anak dalam menyelesaikan suatu tugas atau *project* yang diberikan oleh guru (Guyotte, K. W., Sochacka, N. W., Costantino, T. E., Walther, J., & Kellam, 2014) Selain itu dalam berproses anak dituntut untuk berpikir kreatif dan kritis pada hal-hal baru yang didapat oleh anak. Anak juga terdorong untuk memecahkan masalah bersama guru dan teman sebayanya (Michaud, 2014). Pada kegiatan pembelajaran anak usia dini umur tiga sampai enam tahun, yang utama adalah pendidik perlu untuk membangun dulu konsep berpikir anak.

Metode pembelajaran ini menggunakan pendekatan antar ilmu dan pengaplikasiannya dibarengi pembelajaran aktif berbasis masalah yang tidak lepas dari 6 aspek perkembangan anak usia dini diantaranya, perkembangan moral Agama, Perkembangan Fisik Motorik, Perkembangan Kognitif, Perkembangan bahasa, Perkembangan social emosi, perkembangan seni.

Pendidik sangat berperan dalam merangsang tumbuhnya minat anak dalam belajar bermuatan SELAMET, (Science, Engineering, Literacy, Art, Mathematics Technology) Pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk menerapkan .

Pembelajaran bermuatan SELAMET (Science, Engineering, Literacy, Art, Mathematics Technology) ini, tidak perlu sarana canggih maupun alat-alat berharga jutaan rupiah. STEAM bisa dikenalkan pada anak sejak dini dengan peralatan sederhana dan murah di sekitar kita. Sehingga pendidik dapat membantu menyiapkan anak didik tumbuh menjadi sosok yang kritis, analitis, kreatif dan inovatif dengan sarana seadanya dan peralatan anak sudah dapat menjadi `ilmuwan` cilik.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pesona pembelajaran bermuatan SELAMET pada peningkatan HOTS untuk anak usia dini dimana pembelajaran dengan suasana yang bermain, menyenangkan dan menarik pada anak. Secara psikologis dikatakan berhasil untuk meningkatkan HOTS dikarenakan guru telah memfasilitasi beberapa bahan, untuk dijajaki dijelajahi melalui loosepart, guru telah memberikan tantangan dengan invitasi melalui penataan bahan, buku, permainan sedekian rupa agar anak tertarik, guru menjaga anak agar anak tertarik mempelajari lebih dalam melalui SELAMET.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2011. *Perkembangan anak usia dini prngantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dodge, Diane Trister and Laura J Colker, 2001. *The creative curriculum for early childhood*. Woshington DC. Teaching Strategis.Inc
- <https://theurbanmama.com/articles/steam-sistem-pendidikan-masa-kini-T03289.html>
Diunduh 10 Oktober 2019
- <https://nasional.sindonews.com/read/1362986/144/kemendikbud-rumuskan-Pembelajaran-steam-di-sekolah-1544845949>, diunduh 17 Oktober 2019
- <https://www.medcom.id/nasional/peristiwa/Obz9G1eN-membentuk-ilmuwan-cilik-dengan-pengajaran-steam> diunduh sabtu 21 Nopember 2019
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Kementrian Pendidikan dan kebudayaan direktorat jendral pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat, 2016. Bahan kebijakan pembinaan PAUD
- Muhamad Imaduddin. (2017), Mendesain ulang pembelajaran sains anak usia dini yang konstruktif melalui STEAM Project- based learning yang bernuansa islami, Proceedings ANCOMS 2017 1st Annual Conference for Muslim Scholars, Kopertais Wilayah IV Surabaya.
- Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. (2019). *STEAM in practice and research: An integrative literature review. Thinking Skills and Creativity*.
- Quigley, C. F., & Herro, D. (2016). "Finding the Joy in the Unknown": Implementation of STEAM Teaching Practices in Middle School Science and Math Classrooms. *Journal of Science Education and Technology*. <https://doi.org/10.1007/s10956-016-9602-z>
- Seidel, S., Tishman, S., Winner, E., Hetland, L., & Palmer, P. (2009). *The qualities of quality: Understanding excellence in arts education*. Cambridge: MA: Project Zero, Harvard

Luluk Rochanah

Siti Wahyuningsih, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, dkk. Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Sebelas Maret DOI: [10.31004/obsesi.v4i1.305](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305) Volume 4 Issue 1 (2020) Pages 295-301 , ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-132

Siantajani, Y. (2018). *Playing with loose parts. Modul (tidak diterbitkan)*.

Sochacka, N. W., Guyotte, K. W., & Walther, J. (2016). Learning together: A collaborative autoethnographic exploration of STEAM (STEM + the arts) education. *Journal of Engineering Education*, *105*(1), 15–42. <https://doi.org/doi:10.1002/jee.20112>