BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian model pemebelajaran STEAM

STEAM adalah sebuah singkatan untuk *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*. Menurut pandangan Farhati dan Supriadi (2020 : vi) metode pembelajaran STEAM sangat sesuai untuk membesarkan anak di tengah perkembangan era digital yang semakin pesat saat ini. Mendapatkan informasi dengan mudah dari segala sumber serta kecanggihan teknologi akan memudahkan anak mengembangkan kemampuan STEAM dalam proses pembelajarannya.

Steam merupakan model pembelajaran yang mendorong anak lebih kreatif dalam dalam pemecahan masalah,berfikir simbolik dan berfikir logis.STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) dalam proses pembelajaran dikemas dengan mengkombinasikan sains, teknologi, teknik, matematik, dan seni. Dengan model pembelajaran STEAM anak di rangsang berfikir kritis dalam proses pembelajaran. Berikut pembahasan setiap variabel STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics* menurut Musyyadah, dkk (2019:100-102)

a. Science

Science menurut Hazby, Muhammad dan Wulandari (2020:1), Retno bermain sains salah satu kegiatan untuk mengembangkan aspek perkembangan, dan potensi yang dimiliki seorang anak. Pembelajran sains melatih kemampuan anak untuk mengenal berbagai gejala benda dan gejala peristiwa. Anak dilatih untuk melibatkan semua indera (meraba, melihat, mendengar, membau dan merasakan). Anak mendapatkan pengetahuan baru dari hasil penginderaanya dengan berbagai benda yang ada disekitarnya. Proses belajar anak dapat didalam ruangan atau dialam terbuka. Wulansari, B.Y dan Sugito (2016: 17) menyarankan, anak dikenalkan alam sejak dini,berkebun, memelihara bintang atau peristiwa yang mengesankan dengan menangkap ikan, diajak turun ke sawah, hingga berjalan jalan ke hutan. Mereka mempelajari keterampilan hidup di alam terbuka.

Hal ini berkaitan dengan model pembelajaran melalui pendekatan saintifik. Di dalam Permendikbud No.18A tahun 2020 memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapat pengalaman belajar melalui mengamati,menanya,mengumpulkan informasi,menalar dan mengkomunikasikan merupakan pendekatan pembelajaran yang bersifat saintifik.

Dapat disimpulkan bahwa *science* merupakan pembelajaran pengetahuan alam yang dilakukan dengan model pembelajaran melalui pendekatan saintifik. Penguatan pengetahuan yang dimiliki anak dengan pengatahuan baru yang didapatkannya merupakan kegiatan mengumpulkan informasi.

b. *Technology*

Morisson berpendapat (dalam Musyayadah, 2019:100) kemampuan teknologi yang tepat akan meningkatkan,memajukan, dan memperkaya pembelajaran serta kerjasama dengan orang tua dapat membantu memberdayakan anak hal tersebut merupakan pengertian dari *Technology*. Dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan alat yang dipakai anak untuk melakukan observasi, eksperimen dan pengukuran tidak hanya barang elektronik. Penggunaan teknologi disesuaikan dengan perkembangan anak dengan tema dan sub tema dalam pembelajaran disekolah.Semakin lama teknologi semakin dekat dengan kehidupan keseharian manusia sehingga dapat mempermudah dan memberikan wawasan baru bagi penggunanya (Lutfathun Nisa,2020:8).

Hadiah 100 tahun Indonesia merdeka pemerintah telah menyusun sebuah kerangka besar pembangunan PAUD Indonesia oleh karenanya perlu disusun sebuah perencanaan yang matang dan berkelanjutan. Sinergitas antara sumber daya manusia, pemanfaatan sumber daya alam serta teknologi merupakan kebutuhan untuk mencapai program pemerintah Indonesia (Fadhil Muhibuddin, 2016:145). Oleh sebab itu teknologi pada metode STEAM dapat menyelaraskan dengan progam pemerintah. Kesimpulannya adalah anak usia dini, peralatan apapun yang dapat digunakan sesuai usia anak dan kemampuan anak untuk mempermudah pekerjaan merupakan teknologi.

c. Engineering

Rekayasa terhadap teknologi diartikan sebagai *Engineering*. Siantajani dalam (Siti Wahyuningsih, dkk, 2020:296) *Engineering* dimulai dengan penyelidikan dan mengidentifikasi masalah, kemudian mencoba memecahkan masalah itu. Dapat contohkan dengan proses belajar berbasis proyek yaitu anak-anak mengalami proses ketika mereka mencoba mencari informasi bagaimana membuat fondasi yang kuat agar bangunan balok mereka dapat lebih tinggi. Pendapat dari Susanti (dalam Al Tabany, 2014: 49)pengalaman yang ditemukan di lapangan merupakan pelaksanaan model pembelajaran proyek yang membuat kondisi kelas agak sulit dikontrol dan mudah terjadi keributan saat pelaksanaan kegiatan. Dikarenakan adanya kebebasan anak sehingga memberikan peluang bagi anak untuk ribut. Selain itu pelaksanaan proyek membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk pencapaian hasil yang maksimal.

Dapat disimpulkan bahwa *engineering* mengajarkan anak-anak untuk mengalami proses ketika mereka mencari informasi dari sebuah masalah yang dialami. Kegagalan bukanlah hal yang jelek. Kegagalan adalah satu langkah lebih dekat menuju sukses. Peran guru sangatlah penting dalam kegiatan proyek dengan menyediakan alat dan bahan yang sesuai dengan usia anak.

d. *Art*

Kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak pada saat kegiatan pembelajaran dengan lebih banyak melibatkan kemampuan motorik, khususnya motorik halus seperti membuatgambar, kolase,mencoret sehingga menghasilkan sebuah hasil karya seni atau disebut juga dengan *art*. Seni dapat melatih otak, tes kecerdasan berkenaan dengan bagaimana sikap kita dalam menyelesaikan pemecahan masalah. Seni penuh dengan berbagai masalah semacam itu, dan itulah mengapa para seniman, para artis, biasanya merupakan orang-orang yang memiliki kecerdasan yang tinggi (Holt Jhon,2012:185).

Model pembelajaran STEAM akan menumbuhkan sikap kreatif pada diri anak. Anak akan menghasilkan suatu produk atau karya sesuai dengan imajinasinya. Dalam pengembangan unsur *Art*pembelajaran STEAM di PAUD kreativitas sejak dini sangat diperlukan oleh anak. Supriadi (dalam Destiani, 2016

vol 1) menjelaskan tentang kreatif dimana keterampilan individu dapat menciptakan hal yang aktual, bisa hasil pendapat ataupun kreasi yang jelas dan tidak sama dengan apa yang pernah ada.

Art dalam steam dapat memberikan kesempatan pada anak dalam menggambarkan konsep STEAM dalam cara-cara yang kreatif dan imajinatif. Mengekspresikan ide-ide tentang dunia melalui musik dan tari. Mengkomunikasikan dengan bahasa deskriptif. Mengilustrasikan sebuah gambar dengan krayon atau spidol.

e. *Math*

Mathematic adalah sebuah permainan yang melibatkan kemampuan untuk membedakan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, mengenal voleme dan ukuran. Adapun aktivitas lain yang terkait dengan pemecahan masalah. Mengorganisasikan benda-benda konkret sebelum mereka dapat menggunkan simbol-simbol yang telah dikenalnya secara abstrak dapat menjadikan pemikir matematika dengan cara anak-anak perlu diberi kesempatan untuk menyelidiki, hal ini disampaikan oleh Dodge dan colker (2000:49).

Menurut Ibid (dalam ifada Novikasari, 2016:8) anak dalam memahami dan menganalisa dunianya dapat dibantu melalui matematika, dengan cara mendeskripsikan dan representasi kuantitas, bentuk, ruang dan pola yang membantu pengorganisasian pengetahuan dan ide dengan cara yang sistematis. Hal tersebut merupakan bagian penting dalam kehidupan masyarakat. Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada anak usia prasekolah matematika dapat dipelajari dengan beragam cara, mengeksplorasi matematika dengan membandingkan jumlah, menemukan pola, mempelajari bangun ruang dengan masalah yang nyata seperti menyeimbangkan tinggi bangunan balok. Tantangan dan keasyikkan adalah mengajar kualitas tinggi dalam matematika dan bukan pada beban dan tekanan.

Pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran STEAM berfokus pada komunikasi, aspek kolaborasi, mencari solusi, riset, berpikir kritis dan kreatif. STEAM berbasis proses ketika anak mengajukan pertanyaan, menimbulkan rasa ingin tahu, dan menemukan solusi dari suatu masalah. Model

pembelajaran STEAM ini pembelajaran aktif yang penting dalam perkembangan anak usia dini dan menstimulasi anak untuk memecahkan masalah. Selain itu, anak akan dilatih fokus pada pemecahan masalah, membangun cara berpikir sistematis dan logis serta mempertajam kemampuan berpikir secara kritis. STEAM mendorong anak-anak berfikir lebih kritis sehingga lebih siap dalam menghadapi masa revolusi industri 4.0.

2.1.2 Prinsip desain kurikulum STEAM di PAUD

Kegiatan STEAM pada PAUD menurut Zhang Mengmeng, Dkk (2019 : 486) harus mengikuti 5 prinsip dalam desain kurikulum, diantaranya :

2.1.2.1 The Principle of Interdisciplinary Learning

*Teachers in STEAM education no longer focus on a specific subject, but on a specific problem, emphasizing the use of science, technology, engineering, art or mathematics and other interrelated knowledge to solve real problems.*Pendidik memberikan metode pembelajaran STEAM tidak boleh berfokus pada subyek tertentu, akan tetapi lebih menekankan berbagai macam ilmu yang meliputi *Sains, Technology, Engineering, Art and Math* dalam menyelesaikan masalah yang disesuaikan dengan kehidupan nyata.

2.1.2.2 The Principle of contextualization

The design and implementation of STEAM curricula should be based on real or similar social contexts. Implementasi dari kurikulum STEAM berdasarkan pada konteks sosial yang nyata atau serupa. Oleh karena itu guru perlu memberikan berbagai situasi nyata yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan dekat dengan realitas dunia, agar dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.

2.1.2.3 The Principle of interest

The design of the STEAM curricula for preschoolers should be consistent with the cognitive development stage and in the form of interst. Rancangan kurikulum STEAM untuk anak-anak prasekolah harus konsisten dengan tahap perkembangan kognitif dan dalam bentuk yang menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan mengembangkan daya

nalar anak melaui kegiatan proses pembelajaran merupakan tujuan dari desain kurikulum STEAM.

2.1.2.4 The Principle of Inquiry

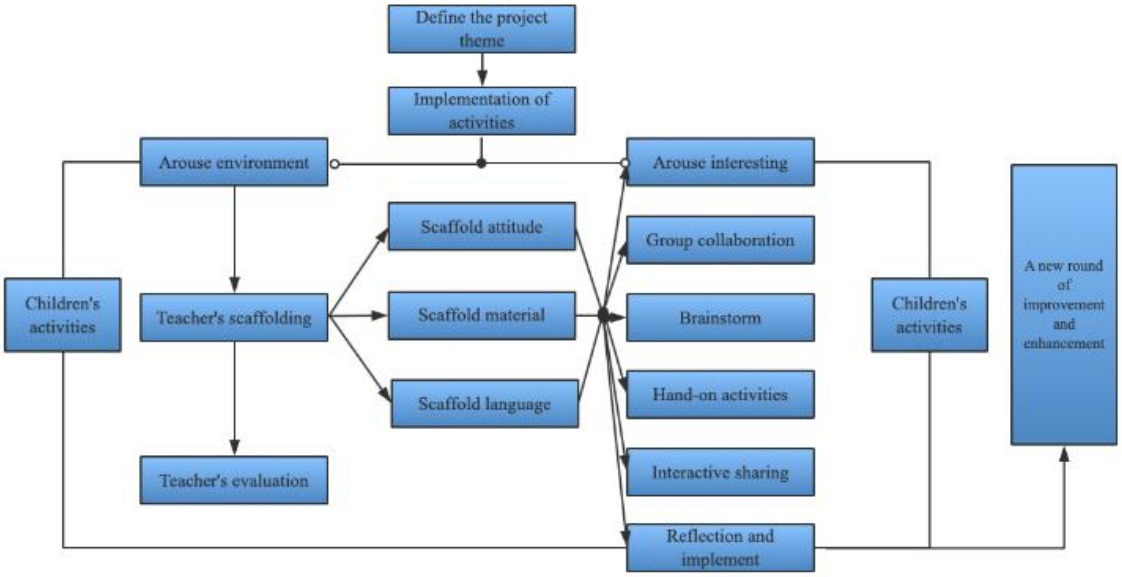
Childrens can express their conclusions in a variety of ways, so as to improve their initial problem-solving ability, and form positive emotional experience and attitude. Anak-anak dapat mengungkapkan kesimpulannya dalam berbagai cara untuk meningkatkan kemampuan awal dalam pemecahan masalah, kemampuan kreatif, komunikasi dan sikap pengalaman emosional yang positif. Penerapan model pembelajaran STEAM memberikan kesempatan untuk anak usia dini berpikir lebih luas dalam menemukan solusi ketika aktifitas pembelajaran berlangsung, dimana anak akan memiliki pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna melalui lingkungan sekitar

2.1.2.5 Ill-defined task and well-defined outcome

The implementation of STEAM education activities, teachers are required to throw out a specific problem and the goal to be achieved, but the way to solve the problem should not be overly restricted, leaving space for children to explore and find the answers. Dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan STEAM, guru dituntut untuk memberikan suatu masalah tertentu dengan tujuan agar keinginannya dapat tercapai, namun cara penyelesaiannya tidak boleh dibatasi, memberikan sebuah ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan menemukan jawabannya.

2.1.3 Model kurikulum STEAM untuk PAUD

Zhang Mengmeng, dkk (2019:487) membuat sebuah model kurikulum STEAM untuk anak usia dini agar dapat dilaksanakan dengan mudah.



Gambar 1. *STEAM curriculum model in kindergarten*

This model with "project or problem" as the core foothold, surrounding the key links of project theme (problem solving process), the explicit learning environment (environment establishment), learning activities (interest stimulation, group cooperation, brainstorming, hands-on exploration, interactive sharing), learning scaffold (peer coaching, teacher's guidance) and learning evaluation (improvement) to design activity. Model ini dengan "proyek atau masalah" sebagai pijakan inti, yang mengelilingi kunci utama dari sebuah tema atau proyek (proses pemecahan masalah), lingkungan belajar (pembentukan lingkungan), kegiatan pembelajaran (rangsangan terhadap minat anak, kerjasama kelompok, ide-ide yang cemerlang, penyelidikan secara langsung, interaktif), dukungan dalam pembelajaran (pembinaan, bimbingan dari guru) dan evaluasi pembelajaran (perbaikan) untuk merencanakan aktifitas yang akan dilakukan. Pada waktu bersamaan, pendidik memperhatikan masa peralihan dan menceritakan pengalaman anak-anak setelah kegiatan selesai.

Prosedur kurikulum model pembelajaran STEAM pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini adalah

a. *Identify the project theme*

Langkah pertama dalam pembelajaran STEAM adalah *before carriying out exploratory activities, preschool educators need to*

determine the project theme in combination with teaching objectivities, children's characteristics, teaching content and other aspect. Sebelum melakukan kegiatan eksplorasi, prasekolah pendidik perlu menentukan tema pada sebuah proyek dapat dikombinasikan dengan tujuan pengajaran, karakteristik anak, dan aspek lainnya. Dapat disimpulkan bahwa tema pembelajaran yang telah ditetapkan dapat menjadi inspirasi awal dalam setiap aktivitas dan tidak membelenggu ide dan kreativitas anak.

b. Establish environment

Penciptaan lingkungan meliputi penyediaan lingkungan fisik dan psikologis. *Physical environment means that educators provide appropriate spaces and facilities for children's activities. Psychological environment means that educators provide children with a relaxed and free psychological atmosphere. Including psychological atmosphere including psychological warmth provided by teachers and peers.* Adapun yang dimaksud lingkungan fisik adalah pendidik menyediakan ruang dan fasilitas yang sesuai untuk kegiatan anak. Sedangkan lingkungan psikologis artinya pendidik menyediakan suasana yang santai dan bebas, termasuk kehangatan psikologis yang diberikan oleh guru dan teman sebaya. Dapat disimpulkan bahwa menciptakan lingkungan yang kaya stimulasi sehingga memperkaya pengetahuan dan pengalaman anak dengan suasana yang menyenangkan.

c. Arouse interest

Merangsang minat anak dapat diperoleh dengan cara memperluas pemahaman anak tentang tema yang diberikan melalui tampilan gambar atau video. *Educators attract children's attention and curiosity by asking or showing visual aids. This is the premise of STEAM education to promote childrens active inquiry.* Aktifitas yang menyenangkan dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk menarik perhatian dan keingintahuan anak dengan bertanya atau menunjukkan alat bantu visual. Hal ini, merupakan pemikiran dasar pendidikan STEAM menaikkan sifat inquiri pada anak-anak yang aktif. Dapat disimpulkan bahwa,

pembelajaran dengan model STEAM bersifat inkuiri merupakan aktivitas yang berpusat pada anak, mengedepankan perkembangan anak. Kegiatan yang bersifat inkuiri adalah mendorong anak untuk bertanya dan mencari tau jawaban atas pertanyaan yang diajukan melalui menanya, mengamati, mengkomunikasikan

d. Group cooperation investigation

Bekerjasama untuk penyelidikan dalam satu kelompok dalam menyelesaikan sebuah masalah nyata seringkali rumit dan beragam. Sehingga menuntut peserta didik memiliki tujuan yang jelas dan cadangan solusi untuk menyelesaikan berbagai masalah ketika belajar. Oleh karena itu, kerjasama dan dialog harus tercermin dalam desain pendidikan STEAM di pendidikan prasekolah, yaitu anak menyelesaikan pembelajaran tugas melalui kerja sama kelompok, agar dapat meningkatkan pembelajaran anak. Berbagai aktivitas STEAM dapat dilakukan bersama anak yang lain, dalam satu kelompok, sehingga membangun kecakapan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi.

e. Brainstorming

Ide cemerlang yang diungkapkan seorang anak tidak boleh dibatasi seorang guru, akan tetapi meminta untuk mengungkapkan semua ide yang mereka fikirkan. Meskipun beberapa ide tampaknya sangat mustahil dan berbeda pendapat. Oleh karena itu anggota kelompok dituntut memiliki keberanian mengungkapkan dan fokus terhadap pemecahan masalah tersebut.

f. Hands-on activities

Aktifitas langsung yang dilakukan setelah mempunyai ide cemerlang dan mencoba untuk melaksanakan sesuai dengan langkah yang telah ditetapkan pada akhirnya akan membuahkan hasil. Dalam proses ini, anak-anak akan menghadapi masalah yang tak terduga, seorang guru harus memberikan sarana kepada anak untuk mengambil inisiatif dan mencoba memecahkan masalah melalui teman dan kerjasama.

g. Interactive sharing

Saling aktif antara teman dan kelompok dalam berbagi rancangan ide dengan kelompok lain, sehingga dapat melatih bahasa untuk keterampilan ekspresi dan komunikasi. Selain itu anak-anak dapat mengembangkan ide-ide baru, mendengarkan dan mempelajari ide atau rancangan dari kelompok lain untuk mencari sebuah solusi.

h. Refleksi and improvement

Jawaban dan perbaikan yang disampaikan oleh pendidik harus mengutamakan tujuan yang akan dicapai. Tidak ada persyaratan khusus dalam proses penyelesaian masalah. Pendidik mengamati dan memberikan informasi yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

2.1.4 Pembelajaran dimasa pandemi COVID-19

Metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online diterapkan pemerintah dengan kebijakan untuk meliburkan siswa. Sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi di lakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet adalah sistem pembelajaran daring (dalam jaringan). Pendidik harus memastikan kegiatan pembelajaran tetap berjalan, meskipun siswa tidak berada disekolah. Solusinya guru diharapkan dapat mendesain model pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Hal ini sesuai dengankebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (COVID-19)yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait surat edaran nomor 4 tahun 2020.

Dalam pelaksanaan PJJ menurut (Irma Yulianti, 2020:15-16) menyatakan bahwa sekolah dapat memilih pendekatan Dalam Jaringan (Daring) atau Luring (luar Jaringan) atau kombinasi dari keduanya sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah, ketersediaan dan kesiapan sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Pembelajaran jarak jauh daring dari rumah dapat menggunakan *handphone* maupun laptop melalui beberapa aplikasi pembelajaran daring merupakan contoh dari media dan sumber belajar. Sedangkan media dan sumber belajar pembelajaran luring dirumah dapat dilaksanakan melalui : televisi, radio dan

panduan kegiatan main yang dibuat guru dengan menggunakan bahan belajar dari benda / lingkungan sekitar.

Sistem pembelajaran di laksanankan melalui koneksi jaringan internet menggunakan perangkat personal computer (PC) atau laptop. Grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), Instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran sehingga pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama. Dengan demikian, pendidik dapat memastikan siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Menurut (Muhammad Hasbi dan Edi Suswantoro,2020:2) Tempat bertemunya pendidik (guru / tutor / instruktur) dan peserta didik secara virtual dengan menggunakan aplikasi bebasis jaringan internet disebut juga dengan kelas virtual. Smartphone dan laptop dapat di gunakan sebagai sarana belajar, berbagai aplikasi dapat di pergunakan di antaranya: *Zoom, Google Meet, Skype, Google Calssroom*, dll. Keberadaan kelas virtual dapat menyesuaikan dengan bahan ajar ini akan memberikan informasi singkat. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran baru dalam menghadapi pandemi covid -19 menggunakan sistem belajar jarak jauh dengan dalam jaringan (daring) atau luar jaringan (luring).

2.1.5 Pengertian Minat Belajar Anak

a. Pengertian minat belajar

Pengertian minat oleh Hurlock (dalam baiq roni dan sodiq azis) mengemukakan bahwa minat adalah mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih sehingga dapat menjadikan sumber motivasi. Mereka akan menginginkan ketika mereka melihat sesuatu yang akan menguntungkan. Kepuasan berkurang maka minat juga akan berkurang. Pendapat tersebut mengungkapkan betapa pentingnya minat belajar pada anak.

Sedangkan minat belajar menurut M.Alisuf Sabri (dalam Dian Kristiana dan Alimatul Khoiriyah, 2014:4) minat belajar ini erat kaitannya dengan perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat belajar itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu sehingga memunculkan kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Adapun pentingnya

minat belajar menurut Schunk, et al (dalam baiq roni dan sodiq azis) adalah orang akan belajar atau bekerja dengan baik apabila mereka tidak berminat. Oleh karena itu, keinginan atau kebutuhan sendiri merupakan minat suatu kondisi yang terjadi.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar adalah rasa tertarik pada sesuatu yang bersifat menetap dan menimbukan perasaan yang senang apabila terlibat aktif dalam belajar. Menurut Chatib (2011:123) saatenergi dan fokus pendidik diarahkan untuk membuat aktifitas yang kreatif-inovatif, proses pembelajaran akan menarik minat siswa untuk belajar dengan antusias dan menyenangkan.

Menurut Slameto, (2010:180) minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu :

1) Perasaan senang

Seorang siswa memiliki perasaan menyukai terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Apabila seseorang merasa senang maka akan mudah dalam memahai pembelajaran tersebut. Contoh: tidak ada perasaan bosan dan selalu hadir saat pelajaran sehingga senang dalam mengikuti pelajaran

2) Keterlibatan siswa

Seseorang yang merasa tertarik akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan menyukai untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh:aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari pendidik. Dapat aktif pada saat diskusi.

3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap kesukaan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau kebiasaan berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: tidak menunda tugas dari guru dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

4) Perhatian siswa

Perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain merupakan minat dan perhatian

yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari,. Siswa tertarik pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dinihal ini disampaikan oleh Direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD). Karakteristik anak usia dini dapat menentukan metode belajar yang baik oleh karena itu orang tua menemukan cara belajar yang baik sebagai fondasi anak dimasa keemasanya akan berkembang baik. Menurut Sri tatminingsih dan Iin cintasih:1.4 – 1.8 secara umum anak usia dini memiliki karakteristik yang relative serupa antara satu dengan lainnya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut :

1) Anak usia dini bersifat unik

Setiap anak berbeda antara satu dengan lainnya, memilii bawaan, ciri, minat, kesukaan dan latar belakang yang berbeda

2) Anak usia dini berada dalam masa potensial

Anak usia dini sering dikatakan berada dalam masa "*golden age*" atau masa yang paling potensial atau paling baik untuk belajar dan berkembang. Jika masa ini terlewati dengan tidak baik maka dapat berpengaruh pada perkembangan tahap selanjutnya.

3) Anak usia dini bersifat relatif spontan

Anak bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Mereka akan leluasa menyatakan pikiran dan perasaan tanpa memperdulikan tanggapan orang lain.

4) Anak usia dini cenderung ceroboh dan kurang perhitungan

Anak usia dini tidak mempertimbangkan bahaya atau tidaknya suatu tindakan. Jika mereka ingin melakukan maka akan dilakukannya meskipun hal tersebut dapat membuatnya cedera atau celaka.

5) Anak usia dini bersifat aktif dan energik

Anak usia dini selalu bergerak dan tidak pernah bisa diam kecuali sedang tertidur. Maka sering kali dikatakan bahwa anak usia dini "tidak ada matinya"

6) Anak usia dini bersifat *egosentris*

Mereka cenderung memandang segala sesuatu dari sudut pandanganya sendiri dan berdasar pada pamahamannya sendiri saja. Mereka juga menganggap semua benda yang diinginkannya adalah miliknya.

7) Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang kuat

Rasa ingin tahu yang dimilikinya sangat tinggi sehingga mereka tak bosan bertanya "apa ini dan apa itu" serta "mengapa begini dan mengapa begitu"

8) Anak usia dini berjiwa petualang

Karena rasa ingin tahunya yang besar dan kuat membuat anak usia dini ingin menjelajah berbagai tempat untuk memuaskan rasa ingin tahu tersebut dengan cara mengeksplor benda dan lingkungan di sekitarnya.

9) Anak usia dni memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi

Daya imajinasi dan fantasi anak sangat tinggi hingga terkadang banyak orang dewasa atau orang yang lebih tua menganggapnya sebagai pembohong dan suka membual. Namun sesungguhnya hal ini karena mereka suka sekali membayangkan hal-hal di luar logika.

10) Anak usia dini cenderung mudah frustrasi

Anak usia dini cenderung mudah putus asa dan bosan dengan segala hal yang dirasa sulit baginya. Mereka akan segera meninggalkan kegiatan atau permainan yang bahkan belum diselesaikannya.

11) Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek

Rentang perhatian anak usia dini tidak terlalu panjang, itulah sebabnya mengapa mereka tidak bisa diam dan sulit diajak fokus pada kegiatan yang membutuhkan ketenangan.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini antara lain yaitu:

2.2.1 Peneliti menemukan beberapa hasil penelitian berkaitan dengan judul yang diangkat. *American Journal of educational Research* oleh Mengmeng Zhang, dkk dengan judul "*Construction Of STEAM*

Curriculum Model and Case Design In Kindergarten" tahun 2019. Jurnal ini menjelaskan tentang rancangan kurikulum dengan menggunakan model pembelajaran STEAM di Pendidikan Anak Usia Dini. Penjelasan dalam penelitian tersebut menerangkan tentang prinsip-prinsip pembelajaran STEAM , kurikulm STEAM dan prosedur pelaksanaan pembelajaran STEAM. Hal ini merupakan kesamaan dengan peneliti saat ini. Penelitian yang dilakukan oleh Meng-meng Zhang dilaksanakan sebelum adanya pandemi COVID-19 sedangkan peneliti saat ini melakukannya dimasa pandemiCOVID-19, oleh karena itu penerapan atau prosedur pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh.

2.2.2 Penelitian yang di lakukan oleh Titania Widya Prameswari, dkk yang berjudul "STEAM Based Learning Strategies by Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years". Berdasarkan penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwa : adanya peningkatan hasil kemampuan 4c anak yang meliputi kemampuan dalam aspek kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berfikir kritis setelah diterapkannya model pembelajaran STEAM menggunakan media *loose parts*, disarankan kepada seluruh guru maupun pemerhati pendidikan anak usia dini agar mengembangkan model pembelajaran *STEAM* menggunakan media *Loose Parts* ini ke dalam capaian perkembangan yang lain serta mengintegrasikan model pembelajaran tersebut pada saat proses pembelajaran dan juga menggali berbagai informasi sebagai acuan untuk menerapkan strategi dalam pembelajaranya selaras dengan usia anak serta tahapan perkembangannya sebagai pembekalan anak pada tahapan selanjutnya. Model pembelajaran STEAM merupakan model yang sama digunakan oleh peneliti saat ini dengan peneliti terdahulu. Peningkatan kemampuan 4C anak yang meliputi kemampuan aspek kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berfikir kritis dengan media *loose part*hal ini yang menjadi pembeda dengan peneliti saat ini yang ingin

meningkatkan minat belajar dengan menggunakan model pembelajaran STEAM

Adapun terkait dengan tema penelitian, penelitian ini merupakan penelitian lanjutan atas penelitian-penelitian yang sudah dilakukan dengan stimulus dan kondisi yang berbeda sehinga dapat dikatakan bahwa penelitian ini melengkapi penelitian yang sudah ada sehingga dapat memperkaya khazanah keilmuan bagi masyarakat, khususnya pendidik dan tenaga kependidikan di lingkungan lembaga pendidikan anak usia di