

# PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD BERBASIS STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATIC*)

Irmayani Limbong<sup>1)</sup>, Muniroh Munawar<sup>2)</sup>, Nila Kusumaningtyas<sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
email: [irmayanisr@gmail.com](mailto:irmayanisr@gmail.com)

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
email: [munirohmunawar@upgris.ac.id](mailto:munirohmunawar@upgris.ac.id)

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
email: [nilakusumaningtyas@upgris.ac.id](mailto:nilakusumaningtyas@upgris.ac.id)

## Abstrak

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk memaparkan bagaimana menjawab tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dengan mempersiapkan anak didik untuk terus maju dan berkembang dengan perencanaan pembelajaran Abad 21 yaitu pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*). Perencanaan pembelajaran merupakan rancangan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan bermain untuk memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran harus mengacu pada karakteristik (usia, sosial budaya, dan kebutuhan individu). Pembelajaran Abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi lapangan dan reflektif jurnal. Perencanaan menjadi bagian terpenting dalam sebuah proses pembelajaran, yang lebih menitikberatkan pada 4C (*Communication, Collaborative, Creatical Thinking, and Creativity*). Pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) ini akan membantu melatih anak untuk mampu menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik sains, teknologi, teknik, seni maupun matematika sehingga menjadi sebuah strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hidup nagar tetap mampu bertahan pada zaman yang serba cepat pada saat ini.

**Kata Kunci** : Perencanaan Pembelajaran, STEAM

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, Perencanaan sering dikaitkan dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu sub sistem pendidikan selain kurikulum. Proses pembelajaran yang berlangsung selalu mengikuti perkembangan kurikulum. Pembelajaran berkaitan dengan bagaimana mengajarkan yang terdapat dalam kurikulum. Dengan adanya pembelajaran, perencanaan yang sudah dibuat oleh guru dapat terealisasi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Kurikulum PAUD 2013 merupakan perencanaan yang berkenaan dengan pengumpulan, pemilihan, dan analisis sejumlah informasi yang relevan dari berbagai sumber dan merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya agar anak siap untuk menghadapi kehidupan sekarang dan masa yang akan datang ( Anisa, 2017:3)Perencanaan pembelajaran adalah sebuah rencana belajar yang disusun terencana untuk mengalirkan materi-materi yang telah dipilih dengan metode-metode ( dalam hal ini metode sentra) yang diorganisasikan ke dalam serangkaian kegiatan serta prosedur kerja ( Mukhtar Latif dkk, 2014 : 85 ) Namun dalam membuat perencanaan pembelajaran, terdapat beberapa kendala, antara lain; (1) umumnya kualifikasi guru PAUD bukan dari ke-PAUD-an; (2) harapan sebagian besar orang tua tidak sejalan dengan filosofi pendidikan untuk anak usia dini; (3) sejumlah lembaga PAUD didominasi oleh

kepentingan personal yang tidak memihak pada kepentingan anak sebagai sasaran didik. Secara empirik sering sekali ditemukan guru memposisikan anak usia dini tidak ubahnya seperti anak yang belajar di jenjang menengah, perannya sebagai pendengar dan pelaksana tugas. Guru memposisikan dirinya sebagai pengajar yang mengembangkan pembelajaran secara akademik. Berdasarkan pengalaman lapangan peneliti juga menemukan berbagai kendala dalam penyusunan perencanaan pembelajaran, khususnya kesiapan guru dalam merencanakan pembelajaran yang masih kurang maksimal. Seiring dengan lahirnya kurikulum nasional 2013 PAUD, maka diharapkan akan menuntun guru untuk meningkatkan profesionalismenya melalui upaya memperluas wawasan, memperbaiki pola pikir, dan mendalami kajian-kajian ke-PAUD-an yang akhirnya akan bermuara pada pengembangan kurikulum dalam perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini Majid ( Anissa 2017 : 3 ) mengungkapkan bahwa perencanaan merupakan proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Rambu-rambu penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran : (1) mengacu pada

kompetensi dasar (KD) yang memuat sikap, pengetahuan dan keterampilan untuk mewujudkan tercapainya Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) yang mencakup nilai agama dan moral, motoric, kognitif, Bahasa, social emosional dan seni. (2) memuat materi yang sesuai dengan KD dan dikaitkan dengan tema. (3) memilih kegiatan selaras dengan muatan/materi pembelajaran. (4) mengembangkan kegiatan bermain yang berpusat pada anak. (5) menggunakan pembelajaran tematik. (6) membangun cara berpikir saintifik. (7) berbasis budaya lokal dan memanfaatkan lingkungan alam sekitar, sebagai media bermain anak (Kemendikbud 2014: 7) . Trianto ( Enda 2012:68 ) ada 7 prinsip penyusunan perencanaan pembelajaran, yaitu : 1) Relevansi; relevan dengan kebutuhan dan perkembangan anak secara individu. 2) Adaptasi; memperhatikan dan mengadaptasi perubahan psikologi, IPTEK, dan seni. 3) Kontinuitas; disusun secara berkelanjutan antara satu tahap perkembangan ke tahap perkembangan berikutnya. 4) Fleksibilitas; dikembangkan fleksibel sesuai dengan keunikandan kebutuhan anak, serta kondisi lembaga. 5) Kepraktisan dan akseptabilitas; memberikan kemudahan bagi praktisi dan masyarakat dalam melaksanakan kegiatan PAUD. 6) Kelayakan (Feasibility); menunjukkan kelayakan dan keberpihakan pada anak usia dini. 7) Akuntabilitas; dapat dipertanggungjawabkan pada masyarakat

Komponen Kurikulum PAUD terdiri dari standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA), kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), alokasi waktu, indikator capaian perkembangan (ICP), program pembelajaran (program tahunan, program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) ). identitas program pembelajaran, tujuan pembelajaran, tema pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, kegiatan pembelajaran (kegiatan awal, inti, dan penutup), media pembelajaran, alat dan bahan pembelajaran, dan penilaian/evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran abad 21 hendaknya relevan dengan tantangan dan tuntutan pada kehidupan nyata, antara lain memunculkan kemampuan bekerjasama, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan menguasai diri, kemampuan berpikir kritis, menguasai teknologi dan mampu mengolah informasi serta berkomunikasi dengan efektif. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran hendaknya mampu mendorong diri siswa sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Tritiyatma 2017: 4) . Mukhtar Latif dkk, ( 2014 : 84 ) menyatakan bahwa dalam pembuatan perencanaan pembelajaran sangat penting memperhatikan isi dari rencana pembelajaran itu sendiri. Maka prinsip-prinsip dari rencana pembelajaran yang baik akan berisi :

Nama tema dan topik pembicaraan, kelompok/kelas dan tanggal pelaksanaan pembelajaran, selain itu nama sentra, subtema juga perlu ditampilkan

Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan yang merupakan kemampuan yang akan dibangun pada mereka pada setiap tema. Tujuan itu dicapai melalui pembelajaran materi yang meningkatkan kemampuan anak melalui pembangunan domain (yang terbaru delapan domain) berpikir anak. Dari tujuan ini akan dapat dilihat sebagai tampilan perkembangan tahap berpikir anak. Kosakata : terdiri dari kosakata baru yang akan dipelajari anak dan berhubungan dengan tema. Kosakata yang dipahami oleh anak akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya pengalaman main anak dengan tema-tema. Media (alat-alat dan bahan yang dibutuhkan) : sebagai guru yang siap memberikan pelajaran, sangat penting untuk mempunyai semua bahan yang dibutuhkan di dalam jangkauannya. Daftar bahan dan media dibagi kedalam bahan yang diperlukan guru dan bahan yang diperlukan anak. Guru mesti juga mengetahui jika anak bermain dengan suatu media anak akan belajar apa dari media tersebut, untuk itu sebelum anak menggunakan alat dan bahan mainan itu, guru harus main terlebih dahulu guna mengeksplor manfaat media untuk anak. Strategi : ada 3 langkah dalam pembelajaran, yaitu : say, show, check. tiga langkah ini menggunakan macam-macam strategi, sebagai berikut ; Say : memberikan informasi berupa pernyataan-pernyataan langsung, bisa juga menghadirkan naras umber untuk memberikan informasi yang akurat tentang kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tema. Show : membacakan buku-buku, memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan tema yang akan dibahas

Check : memberikan macam-macam pertanyaan (fakta, konvergen, divergen dan evaluative), hasil karya,

ungkapan-ungkapan, dan catatan pengamatan main anak. Kegiatan : ada macam-macam kegiatan yang dapat dipilih untuk mencapai tujuan dari rencana pembelajaran dengan perincian dari penataan lingkungan main, pijakan awal main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main (recalling). Pijakan sebelum main : menata lingkungan main sesuai dengan kelompok usia dengan menyediakan beragam mainan sesuai tahap perkembangan anak. Pijakan awal main : sebagai pengalaman untuk memotivasi; awal dari pembelajaran harus menarik perhatian anak. Dapat menggunakan buku cerita, dapat juga menggunakan metode lain seperti audiovisual. Pijakan saat main : saat guru bergerak bebas di antara anak, mengamati, memberi dukungan yang dibutuhkan oleh anak ( lima skala pendampingan guru), mengikuti tiga langkah pembelajaran mengarah pada tujuan yang ditetapkan. Pijakan setelah main : merupakan pengalaman paling penting bagi anak untuk dapat bekerja tuntas (beres-beres) dan melatih kemampuan untuk mengingat kembali pengalaman-pengalaman yang di dapatnya selama ia bermain tadi.

Evaluasi:

Evaluasi berguna untuk mengetahui apakah anak memahani konsep-konsep yang telah diajarkan, melalui metode evaluasi berupa pengalaman langsung dan terus-menerus selama anak main. Evaluasi seharusnya mengambil tempat sepanjang pembelajaran itu berlangsung, bisa berupa tingkat tahapan main anak atau pengamatan tertulis untuk menilai knowledge anak dan representasi anak.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan evaluasi dapat membantu guru untuk membuat penilaian kemampuan anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Evaluasi dikumpulkan dari : hasil kerja anak, catatan dari pengamatan guru. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu pengetahuan yaitu pendekatan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*). STEAM merupakan pengembangan dari pendidikan STEM dengan menambahkan unsur seni (Art) dalam kegiatan pembelajarannya. STEAM menstimulasi keingintahuan dan motivasi anak mengenai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemecahan masalah, kerjasama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian. kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk pendekatan STEAM yaitu, kegiatan pembelajaran berbasis proyek ( Project Based Learning ). Penggunaan project based learning bertitik tolak pada anggapan bahwa pemecahan masalah tidak akan tuntas jika tidak ditinjau dari berbagai segi ( Mentari, 2018 : 43 )

Yakman ( Tritiyatma 2017: 5 ) Pembelajaran dengan pendekatan STEAM merupakan pembelajaran kontekstual, dimana siswa akan diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi yang dekat dengan dirinya. Pendekatan STEAM mendorong siswa untuk belajar mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya, dengan cara masing-masing. STEAM juga akan memunculkan karya yang berbeda dan tidak terduga dari setiap individu atau kelompoknya. Selain itu kolaborasi, kerjasama dan komunikasi akan muncul dalam proses pembelajaran karena pendekatan ini dilakukan secara berkelompok. Pengelompokan siswa dalam STEAM menuntut tanggung jawab secara personal atau interpersonal terhadap pembelajaran yang terjadi, proses ini akan

membangun pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Salah satu lembaga PAUD yang telah menerapkan perencanaan pembelajaran berbasis STEAM yaitu PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang. Namun belum diketahui secara pasti ketepatan dalam membuat perencanaan pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu penelitian ini berjudul “ Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat perencanaan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu para pendidik dalam merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak sehingga mampu menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik sains, teknologi, teknik, seni maupun matematika sehingga menjadi sebuah strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hidupnya dimasa mendatang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang sering disebut penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi alamiah (*natural setting*). Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau human instrument, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat menjadi instrument, maka peneliti

harus memiliki teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna ( Sugiyono, 2015 : 14 ).

Peneliti menggunakan *Teori Grounded* salah satu metode kualitatif Creswell. *Teori Grounded* adalah merupakan salah satu jenis metode kualitatif, dimana peneliti dapat menarik generalisasi ( apa yang diamati secara induktif), teori yang abstrak tentang proses, tindakan atau interaksi berdasarkan pandangan partisipan yang diteliti ( Sugiyono, 2015 : 15)

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data disesuaikan dengan pendapat Sugiyono (2011: 309). Menurut Sugiyono (2011: 309), teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif secara umum terdiri dari empat macam, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu (Sugiyono, 2011: 372). Dalam penelitian ini, pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara: (1) membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara; (2) membandingkan data hasil wawancara dengan capaian kemampuan anak

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perencanaan berasal dari kata rencana yaitu pengambilan suatu keputusan, dalam hal ini adalah perencanaan pembelajaran untuk anak usia dini. Jadi perencanaan pembelajaran merupakan suatu tindakan dengan membuat suatu perencanaan dengan menetapkan tujuan serta merancang strategi untuk mencapai tujuan tersebut.

Adapun tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, kolaboratif, berpikir kritis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut kita perlu menetapkan strategi pembelajaran yang tepat seperti STEAM yang bertujuan untuk mengajarkan siswa berpikir kritis dan memiliki teknik atau desain untuk memecahkan masalah. Pembelajaran ini merupakan salah satu jawaban untuk menjawab tantangan abad 21 yang menuntut manusianya memiliki keterampilan teknologi dan mampu berinovasi, berkarir dan memiliki kesadaran global, serta berkarakter untuk memenuhi tingginya permintaan pasar terkait produk yang berbasis sains dan teknologi (Wijaya, Danang Agusta dkk 2015 : 85)

Desain pembelajaran STEAM yang di gunakan di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang ditinjau dari perencanaan :

1. KD ( Kompetensi Dasar). Pada dasarnya untuk pilihan KD tetap sesuai dengan kurikulum yang di inginkan. Kehadiran STEAM hanya untuk menggali lebih dalam dan mengembangkan lebih luas.
2. Metode. Metode yang berbasis STEAM lebih mengedepankan *science, technology, eingenearing, art, mathematic*, yang berkaitan dengan konsep hubungan, pemanfaatan barang-barang yang ada serta kemampuan guru menundang anak

agar tertarik untuk memainkan bahan-bahan yang sudah disediakan.

3. Media. Media yang digunakan adalah mengoptimalkan loose part.
4. Strategi. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran model sentra.
5. Evaluasi. Evaluasi yang digunakan sesuai dengan RPP, membuat indicator per KD.

Perencanaan pembelajaran harus disusun oleh guru secara mandiri. Terdapat tiga jenis perencanaan pembelajaran yang harus disusun dan disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu terdiri dari PROSEM, RPPM dan RPPH. Rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yakni : (1) memahami STTPA sebagai hasil akhir program PAUD (kompetensi inti), (2) memahami kompetensi inti sebagai capaian hasil pembelajaran, (3) menetapkan materi pembelajaran sebagai muatan untuk pengayaan pengalaman anak.

Berikut ini langkah - langkah penyusunan program semester yakni :

Menetapkan Kompetensi Dasar (KD) di setiap tema. Penentuan KD memuat seluruh aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral (NAM), fisik-motorik (FM), kognitif (KOG), bahasa ( BHS), sosial-emosional ( SOSEM), dan seni (SN).

KD dapat ditulis lengkap atau kodenya saja.

KD dapat diulang-ulang di tiap tema/ subtema/ sub-subtema yang berbeda.

Membuat daftar tema satu semester kegiatan pembelajaran dimulai dengan memperhatikan prinsip pengembangan tema.

Tema/subtema/sub-subtema yang sudah ditentukan dari dapat berubah bila ada kondisi tertentu dengan melibatkan anak tanpa harus mengubah KD yang sudah ditetapkan.

Mengembangkan tema menjadi subtema dan sub-subtema. Subtema dan sub-sub tema yang dikembangkan merupakan topik-topik yang lebih khusus dan lebih dalam. Kekhususan dan kedalaman subtema dan sub-subtema memperhatikan usia anak, kesiapan guru, dan ketersediaan sumber belajar pendukung.

Menentukan alokasi waktu setiap tema, subtema atau sub-subtema. Waktu pembahasan tema / subtema / sub-subtema disesuaikan dengan minat anak, keluasan, kedalaman dan sumber/ media yang disediakan.

Rencana pembelajaran mingguan (RPPM) disusun untuk pembelajaran selama satu minggu yang dijabarkan dari program semester. RPPM berisi :

Identitas layanan meliputi : (1) nama satuan PAUD, (2) kelompok usia anak sesuai dengan kelompok sasaran program, (3) semester/ bulan/ minggu yang ke berapa, (4) tema/ subtema/sub-subtema diambil dari tema/ subtema/sub-subtema yang disusun di program semester.

KD yang dipilih meliputi : (1) KD yang ditetapkan dalam RPPM sesuai dengan KD yang sudah ditetapkan pada program semester atau jika dipandang penting dapat diubah sesuai dengan kondisi, (2) komposisi KD dapat mewakili seluruh program pengembangan (nilai agama moral, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan seni), (3) KD untuk subtema atau sub-subtema dapat diambil seluruhnya atau hanya sebagian dari KD yang ada di tema, (4) KD yang dipilih dapat

diulang kembali untuk digunakan ditema lainnya, (5) penulisan KD dapat dituliskan dengan urutan angka atau dituliskan secara utuh, (6) penempatan KD dapat masuk kedalam kolom atau ditulis diatas setelah identitas program

Materi pembelajaran meliputi : (1) materi pembelajaran diambil dari materi pembelajaran yang sudah dijabarkan di kurikulum, (2) banyaknya materi pembelajaran yang diambil disesuaikan dengan kemampuan belajar anak, (3) materi pengembangan sikap dimasukkan kedalam SOP dan menjadi pembiasaan yang diterapkan sehari-hari sepanjang tahun, (4) materi pengembangan sikap yang telah dimasukkan kedalam SOP terus diterapkan walaupun tidak dicantumkan dalam RPPM, (5) materi pembelajaran terkait dengan tema / subtema / sub-subtema, (6) materi pembelajaran untuk satu tema / subtema / sub-subtema akan diulang-ulang sesuai dengan alokasi waktu RPPM untuk penguatan kemampuan anak.

Prinsip-prinsip penyusunan rencana kegiatan meliputi : (1) berisi beberapa rencana kegiatan yang dapat diikuti anak, (2) harus menarik dan membolehkan anak-anak untuk memilih dari banyak kegiatan yang disiapkan guru, (3) rencana kegiatan untuk 1 minggu harus bervariasi agar anak tidak bosan, (4) jumlah kegiatan yang disediakan setiap harinya minimal 4 kegiatan berbeda untuk tetap menjaga minat belajar anak memiliki pengalaman belajar yang beragam, (5) harus dapat mencerminkan pendekatan saintifik, (6) memperhatikan model pembelajaran : area, sentra, sudut, kelompok yang digunakan, (7) rencana kegiatan untuk satu minggu memberi pengalaman nyata bagi anak dengan bermain balok, drama, alam dll, (8) materi pembelajaran diulang setiap harinya selama alokasi waktu yang ditetapkan di

RPPM tetapi dengan kegiatan yang berbeda. Tujuannya agar anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal dengan pengalaman belajar yang menarik sehingga tidak membosankan, (9) disesuaikan dengan tema, (10) untuk menunjukkan kebermaknaan pelaksanaan pembelajaran tematik, setiap akhir tema dikuatkan dengan kegiatan puncak tema, (11) puncak tema dapat berupa kegiatan antara lain membuat makanan, makan bersama, pameran hasil karya, panen tanaman, dan kunjungan.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) merupakan acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. RPPH disusun dan dilaksanakan oleh guru. Format RPPH tidak harus baku, tetapi memuat komponen-komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH terdiri dari (1) identitas program, (2) materi, (3) alat dan bahan, (4) kegiatan pembukaan, (5) kegiatan inti, (6) kegiatan penutup, dan (7) rencana penilaian.

Identitas sebuah RPPH memuat : (1) nama satuan PAUD yang menyusun RPPH, (2) semester/bulan/minggu ke berapa, (3) hari/tanggal, (4) tema/subtema/sub-subtema diambil dari tema/subtema/sub-subtema yang disusun deprogram semester, (5) kelompok usia anak diisi dengan kelompok sasaran.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Brdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembuatan perencanaan pembelajaran berbasis STEAM sangat penting untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan seluruh potensi diri serta menyukseskan pelaksanaan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas. Perencanaan pembelajran tersebut adalah Program Semester



(PRESEM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan ( RPPM ) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian ( RPPH ) yang disusun oleh guru.

Kematangan dalam perencanaan pembelajaran akan membantu anak dalam melaksanakan 4C ( *Communication, Collaborative, Creatical Thinking, and Creativity*). Pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Eingenearing, Art and Mathematic*) ini juga akan membantu melatih anak untuk mampu menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik sains, teknologi, teknik, seni maupun matematika sehingga menjadi sebuah strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hidup nagar tetap mampu bertahan pada zaman yang serba cepat pada saat ini

### Saran

Berdasarkan paparan diatas maka penulis ingin mengajukan saran sebagai berikut :

1. Hendaknya para guru PAUD mampu meninjau ulang perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak pada saat ini melalui pemebelajaran STEAM dan mempersiapkan segala sesuatu yang dapat menunjang perkembangan anak.
2. Hendaknya lembaga mempekerjakan guru sesuai dengan lulusan dan keahliannya dan memberi peluang bagi para guru untuk selalu meng *up date* .

### DAFTAR PUSTAKA

- Mentari dkk. *Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Eingenearing, Art and Mathematic (STEAM) dalam Pemebelajaran Asam Basa*. Arikel Universitas Negri Jakarta 2018
- Annisa dkk, *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Artikel Universitas Bengkulu 2017
- Tritiyatma Hadnugrahaningsih dkk. 2017. Keterampilan Abad 21 dan STEAM (*Science, Technology, Eingenearing, Art and Mathematic*) Project dalam Pembelajaran Kimia. [http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/buku/Keterampilan\\_Abad\\_21\\_dan\\_STEAM\\_Project\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Kimia.pdf](http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/buku/Keterampilan_Abad_21_dan_STEAM_Project_dalam_Pembelajaran_Kimia.pdf) (diakses 29 September 2019)
- Pedoman Penyusunan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Kemendikbud 2014
- Enda Puspitasari. 2012. Menyusun Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini.
- Mukhtar Latif dkk. 2014. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dsn Aplikasi. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- <https://media.neliti.com/media/publications/22935-ID-menyusun-perencanaan-pembelajaran-anak-usia-dini.pdf> ( diakses 30 September 2019)

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Tindakan Komprehensif. Bandung : Alfabeta

Mareta Wahyuni dkk. 2018. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Diterbitkan oleh : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Wijaya Danang Agusta, dkk. 2015. Implementasi Pembelajaran Besebasis STEAM ( *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) Pada Kurikulum Indonesia. Jurnal, diakses 10 Mei 2019 pk1.12