



## Pendampingan Komunitas Guru PAUD dalam Merancang Capaian Pembelajaran Berbasis Muatan Literasi dan STEAM

\*Rabithah Hanum Hasibuan<sup>1</sup>, Rizki Awaliyah<sup>2</sup>, Nurhasnah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> STAI Syekh H. Abdul Halim Hasan Al-Islahiyah, Binjai, Indonesia



DOI: <https://doi.org/10.53621/jippmas.v3i2.270>

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 15 November 2023

Revisi Akhir: 17 Desember 2023

Disetujui: 20 Desember 2023

Terbit: 31 Desember 2023

#### Kata Kunci:

Capaian Pembelajaran;

Literasi;

STEAM.



### ABSTRAK

Kualitas pendidikan di Indonesia yang masih tertinggal bila dibandingkan dengan negara-negara lain di Asia Tenggara seperti Malaysia dan Singapura, dimana Indonesia pada kondisi literasi numerasi berada pada peringkat bawah, ini bisa menjadi gambaran. Hal ini tentu saja membutuhkan perhatian yang serius dari pemerintah dan semua elemen bangsa ini, salah satunya Guru mempunyai peranan penting serta sentral dalam proses berjalan dan tercapainya suatu kurikulum yang mana guru dituntut untuk selalu siap beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan, Disamping itu perkembangan literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga dikaitkan dengan kemampuan berbicara, berhitung, memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dengan meningkatkan kemampuan literasi sejak usia dini dan harusnya Pembelajaran di PAUD sekarang ini hendaknya menyesuaikan kerangka kompetensi abad 21, dimana inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mewujudkan generasi yang kreatif, inovatif, berpikir kritis, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi. Akhir-akhir ini STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) dipandang sebagai sebuah pendekatan untuk menyiapkan generasi abad 21, yang bertujuan untuk menstimulasi kreativitas, menyiapkan anak-anak dalam dunia kerja yang penuh inovasi dan invensi. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah menjadikan para pendidik yang memiliki kemampuan dalam merancang capaian pembelajaran berbasis muatan Literasi dan STEAM. . Metode pelaksanaan program dilaksanakan melalui aktivitas pendampingan dalam bentuk pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran berbasis proyek yang dimodifikasi dari Meli (2020), ini terdiri dari tiga tahapan utama yaitu launching, monitoring, dan evaluating. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini adalah peserta mampu: (1) terlaksananya tahapan pendampingan, (2) diperolehnya produk capaian pembelajaran berbasis literasi dan steam (3) performa guru sudah menunjukkan penambahan wawasan dalam mengimplementasikan capaian pembelajaran berbasis literasi dan steam (4) respon positif ditunjukkan dengan antusiasme guru.

### PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Dimana pada masa ini sering disebut masa keemasan (golden age) ialah anak dapat menyerap segala sesuatu yang cepat (Metafisika et al., 2022). Perkembangan anak usia dini dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti kognitif, bahasa, motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional serta seni (Hasibuan & Tursina, 2021b). Dalam Perkembangan Anak Usia Dini Perlu diberikan respon yang positif mengenai aktivitas mereka berkomunikasi dengan bersahabat dan santai, semakin besar usia anak maka komunikasi verbal makin mereka perlukan.

Anak Usia dini juga perlu diarahkan berkomunikasi 2 arah ,pemahaman bahasa anak berlangsung sangat cepat, ini senada dengan Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan

(Muniroh Munawar, Fakhruddin, Achmad Rifai RC, 2019), menuntut setiap siswa memiliki kemampuan baca dan tulis yang lebih, dengan tujuan agar siswa memiliki wawasan dan pengetahuan yang cukup untuk dapat bersaing dan mengikuti perkembangan zaman (Rohim & Rahmawati, 2020). Membaca merupakan mengungkapkan suatu imajinasi terhadap suatu pembaca yang disukai khalayak ramai dan juga dimengerti oleh seseorang (Sarayati, 2019). Membaca dapat juga diartikan sebagai proses menerima informasi melalui sebuah tulisan yang umum.

Berkaitan dengan membaca sangat erat kaitannya dengan Literasi. Karena Literasi sebagai sebuah kegiatan dalam menafsirkan atau menginterpretasikan segala bentuk ilmu pengetahuan akan membangun manusia yang memiliki pengetahuan yang luas (Maharwati, 2019). Membaca merupakan kemampuan yang paling mendasar sebagai bekal untuk mempelajari segala sesuatu, dalam literasi merupakan bentuk pembelajaran yang sangat menarik dan penting bagi guru dan peserta didik agar suatu pembelajaran mudah dipahami atau dimengerti saat melakukan kegiatan membaca, menulis maupun berkomunikasi (Hermawan et al., 2020).

Dalam perkembangannya, literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga dikaitkan dengan kemampuan berbicara, berhitung, memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, memahami, dan menggunakan potensi kemampuan dirinya (Hasibuan & Tursina, 2021a). Jenis literasi saat ini juga berkembang sehingga dikenal berbagai jenis literasi, antara lain literasi dasar, literasi digital, literasi media, literasi perpustakaan, dan literasi visual.

Literasi pada anak usia dini, sangat terkait dengan perkembangan kemampuan berbahasa anak sesuai usianya (Alam et al., 2020). Hal ini dapat dipahami sebagai kemampuan anak dalam memahami bahasa (reseptif) dan menyampaikan bahasa (ekspresif) serta keaksaraan awal yang saling terkait. kemampuan menyampaikan bahasa pada anak usia 5-6 tahun antara lain adalah memberi respon dengan ekspresi dan bahasa tubuh, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, berkomunikasi secara lisan, berbicara dengan kalimat sederhana dalam struktur lengkap (subjek - predikat - objek), menyampaikan pikiran dan perasaan secara lisan, melanjutkan cerita yang sudah didengarnya, menunjukkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang ada di dalam cerita, serta mengenal tanda, simbol, gambar sebagai persiapan membaca, menulis, dan berhitung (Ayu et al., 2014).

Disamping itu Pembelajaran di PAUD sekarang ini hendaknya menyesuaikan kerangka kompetensi abad 21, dimana inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mewujudkan generasi yang kreatif, inovatif, berpikir kritis, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi (Selatan, 2019). Akhir-akhir ini STEAM (*Science Technology Engineering Art Mathematics*) dipandang sebagai sebuah pendekatan untuk menyiapkan generasi abad 21, (Suhartini et al., 2017) yang bertujuan untuk menstimulasi kreativitas, menyiapkan anak-anak dalam dunia kerja yang penuh inovasi dan invensi. Riset menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara pengalaman STEAM di awal usia dengan kesuksesan sekolah di masa mendatang (Rifadah et al., 2022).

Kurikulum 2013 PAUD dengan tematik integrative dan pendekatan saintifik sangat cocok untuk memadukan pembelajaran berbasis STEAM, karena pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan berbagai konteks dapat mendekatkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari atau tema yang dekat dengan dunia anak. Pendekatan inilah yang saat ini sedang dibangun kembali dinegara-negara maju, salah satunya yaitu pendekatan STEAM (*science, technology, engineering, art and*

mathematics) (Munawar et al., 2019). Melalui pembiasaan STEAM pada aktivitas bermain anak, diharapkan keterampilan keterampilan yang mereka butuhkan untuk beradaptasi dan menyelesaikan masalah hidupnya nanti berkembang, seperti mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, memprediksi, berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi (Sumarseh & Eliza, 2022). Selain guru, orang tua juga dapat mengambil peran dalam proses bermain anak seperti menghadirkan pengalaman STEAM dan menghadirkan proses diskusi dan percakapan STEAM di rumah. Indeks perkembangan anak usia dini mengukur perkembangan anak dalam dimensi literasi numerasi (Rahayu et al., 2022).

Kemampuan literasi, termasuk didalamnya meningkatkan kemampuan dan minat membaca akan sangat berpengaruh pada kompetensi anak usia dini ketika dewasa nanti. Pendidikan untuk anak usia dini menjadi tanggung jawab bersama antara orang tua di rumah dan guru di sekolah (Debeturu & Wijayaningsih, 2019). Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (curiosity) secara optimal (Kurnasih, 2022). Untuk itu maka Di dalam dunia pendidikan, tentunya guru berperan sebagai pendidik, motivator, pembimbing, pelatih dan pengembang model, pendekatan dan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana dan kondisi belajar yang kondusif (Iswari & Utomo, 2017).

Profil guru yang mampu mencetak generasi emas yang berkualitas dan memiliki daya saing tinggi adalah guru yang memahami 19 perannya. Peran tersebut yakni guru sebagai: (1) pendidik, (2) pengajar, (3) pembimbing, (4) pelatih, (5) penasehat, (6) pembaharu, (7) model dan teladan, (8) pribadi, (9) peneliti, (10) pendorong kreatifitas, (11) pembangkit pandangan, (12) pekerja tim, (13) pemindah kemah, (14) pembawa cerita, (15) aktor, (16) emansipator, (17) evaluator, (18) pengawet, (19) kulminator. Selain itu guru juga harus memiliki 4 kompetensi, yakni kompetensi professional, kompetensi personal, kompetensi social, dan kompetensi untuk melakukan pelajaran sebaik-baiknya (Aminah, 2022).

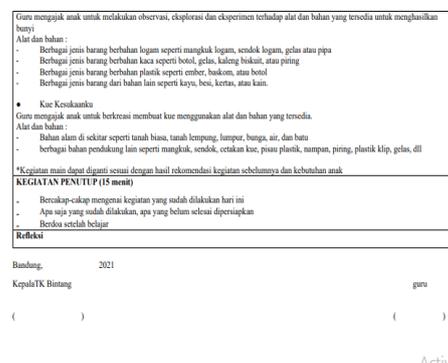
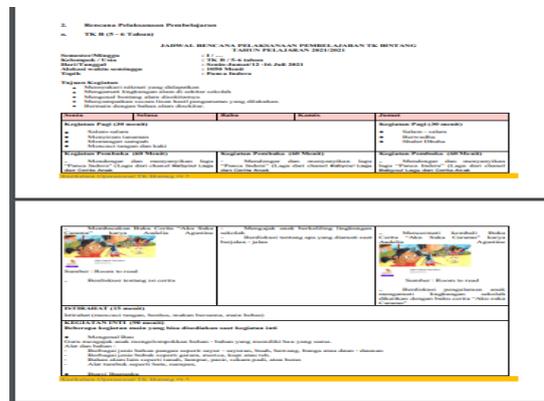
Kenyataan ini harus dapat disadari oleh guru sebagai pendidik anak usia dini, sehingga guru tidak akan melakukan kesalahan dalam usaha stimulasi perkembangan anak. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang harus distimulasi terdiri dari enam aspek, yakni: aspek kognitif, aspek nilai agama dan moral, aspek bahasa, aspek seni, aspek sosial emosional dan aspek fisik motorik (Abidin, 2021). Untuk mengembangkan aspek ini guru harus memiliki kemampuan merancang capaian pembelajaran berbasis muatan Literasi dan STEAM.

Namun demikian, semua peran dan kompetensi tersebut tidak akan lengkap mencetak generasi emas Indonesia jika gurunya tidak memiliki nasionalisme atau cinta tanah air yang tinggi pada Indonesia. Profil guru lainnya yakni guru harus menguasai 8 keterampilan dasar mengajar, mulai dari keterampilan bertanya hingga keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan (Wahyuningsih et al., 2020). Selain itu guru juga harus memahami profesinya dan menaati kode etik guru Indonesia. Guru juga harus mamiliki wawasan dan inovasi dalam menghadapi globalisasi sehingga mampu mencetak generasi emas Indonesia yang berkualitas (Mahanani, 2010).

Dewasa ini masih Banyak lembaga PAUD yang *copypaste* rencana pembelajaran dari tempat lain. Hal ini membuktikan bahwa masih banyak guru PAUD yang belum mampu membuat perencanaan pembelajaran yang baik, serta tidak memahami

kompetensi apa saja yang harus dikembangkan bagi perkembangan anak, disamping itu juga masih banyak guru belum memiliki kemampuan dalam mengevaluasi pembelajaran, data dokumentasi menunjukkan masih banyak sekolah yang tidak menggunakan bentuk penilaian yang variatif dalam menilai perkembangan anak (Baroroh & Rukiyati, 2022). Lembaga PAUD yang ada hanya menggunakan satu bentuk penilaian yang digunakan. Kemudian juga masalah yang sering muncul yaitu terkadang dalam pelaksanaannya masih ada kegiatan yang telah dirancang guru tetapi tidak dilaksanakan ataupun sebaliknya (Suhartini et al., 2017).

Hal lain yang terjadi adalah para guru di beberapa lembaga PAUD membuat perencanaan pembelajaran bukan pada saat sebelum kegiatan belajar berlangsung namun, dibuat setelah kegiatan belajar dilakukan (Kasih et al., 2021). Guru juga kurang kreatif menyediakan media-media lain yang merupakan hasil karya guru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Wahyuningsih et al., 2020). Berdasarkan paparan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat berbasis program studi dengan mengangkat tema “ Kemampuan Guru PAUD dalam merancang capaian pembelajaran berbasis muatan steam dan literasi di Provinsi Sumatera Utara, dimana berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara masih banyak guru yang belum memahami mengenai cara penerapan capaian pembelajaran berbasis muatan literasi dan STEAM pada proses pembelajaran (Suryawati & Akkas, 2021). Terkait hal diatas menurut penulis untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak setelah kegiatan perancangan capaian pembelajaran berbasis muatan literasi dan steam, setelah pelaksanaan kegiatan diharapkan guru memiliki kemampuan merancang capaian pembelajaran berbasis muatan steam dan literasi (Rifadah et al., 2022).



Gambar 1. Penyusunan pembuatan capaian pembelajaran berbasis literasi dan steam

## METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui aktivitas pendampingan dalam bentuk pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran berbasis proyek atau Project-Based Learning yang dimodifikasi dari Meli (2020). Model ini terdiri dari tiga tahapan utama yaitu launching, monitoring, dan evaluating sebagaimana diperlihatkan pada gambar dibawah ini :

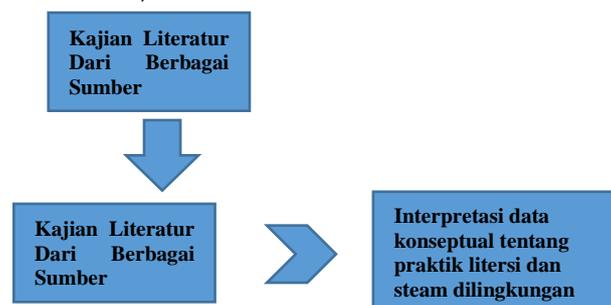
No Tahapan	Detail Kegiatan	Tujuan
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>End-product presentation</b> → Kelompok guru diberikan kesempatan untuk menyajikan praktik singkat pemanfaatan APE untuk pembelajaran siswa</li> <li>• <b>Peer- and self-assessment</b> → Masing-masing anggota kelompok dan kelompok lainnya memberikan penilaian dan saran untuk performa kelompok</li> <li>• <b>Reflection</b> → Kelompok guru merefleksikan APE yang dibuat dan memperbaiki sesuai dengan saran</li> </ul>	Diperoleh perbaikan APE dan kesesuaian untuk diimplementasikan oleh guru
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Familiarization</b> → Memperkenalkan                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Paparan tentang pembelajaran yang konstruktif dengan pendekatan STEAM (Imaduddin, 2017)</li> <li>2) Demonstrasi beberapa contoh pembelajaran STEAM untuk anak usia dini</li> </ol> </li> <li>• <b>Topic Selection</b> → Memilih topik dan menentukan contoh APE untuk digunakan sebagai proyek target pada kegiatan pendampingan. Penugasan dilakukan <b>sebelum</b> kegiatan workshop diselenggarakan yaitu berupa persiapan alat dan bahan, serta materi untuk target proyek.</li> <li>• <b>Identifying a driving question</b> → "Bagaimana membuat APE berbasis STEAM dengan memanfaatkan barang bekas (kartus bekas)"</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Diperoleh pemahaman kelompok guru tentang pembelajaran konstruktivisme untuk anak usia dini dengan pendekatan STEAM</li> <li>2) Kesiapan kelompok untuk melaksanakan target proyek yang dipilih pada kegiatan pendampingan</li> </ol>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Group formation</b> → Guru PAUD dikelompokkan menjadi 10 kelompok yang masing-masing terdiri dari 9 orang</li> <li>• <b>Organizing</b> → Kelompok guru diberikan target waktu selama 4 jam dengan difasilitasi tim dan model target APE</li> <li>• <b>Report sessions</b> → Kelompok guru melaporkan penyelesaian target pembuatan APE</li> </ul>	Diperoleh APE topik ekologi berbasis STEAM sesuai dengan target model

**Gambar 1.** Tahapan bentuk pembelajaran Project-Based Learning

Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari 90 guru yang terdiri dari 30 guru Taman Kana Kanak kelompk B, 30 guru Kelompok Belajar (KB), dan 30 guru Taman Kanak-kanak (TK A) di wilayah kabupaten Deli Serdang yang memiliki variasi durasi pengalaman mengajar. Pengumpulan data pada aktivitas pengabdian ini melalui dokumentasi, observasi produk dan performa kelompok, serta wawancara kelompok. Dokumentasi dilaksanakan pada setiap tahapan kegiatan dan ekspresi para peserta.

Wawancara dilakukan pada perwakilan kelompok untuk mengetahui kesan kelompok guru dalam aktivitas yang diselenggarakan serta peluang untuk memanfaatkan capaian pembelajaran berbasis literasi dan steam untuk anak usia dini. Analisis secara deskriptif digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan proses pendampingan, kondisi produk peserta, serta dominasi kesan yang muncul pada kegiatan.

Analisis keberhasilan dari kegiatan ini ditunjukkan dari (1) pelaksanaan setiap tahapan kegiatan, (2) kondisi capaian pembelajaran yang dihasilkan, (3) performa guru dalam mengujicoba capaian pembelajaran berbasis Literasi Dan STEAM, dan (4) kesan yang diberikan oleh peserta terhadap kegiatan pendampingan. Sebagian data sumber penelitian diperoleh melalui kajian pustaka dari berbagai sumber dan analisis hasil penelitian terdahulu dengan proses pengolahan dan analisis data merujuk pada teori Miles & Hubermann (dalam Cresswell, 2014).



**Gambar 2.** Pengolahan dan Analisis Data

## HASIL DAN DISKUSI

Pemahaman masyarakat yang masih menganggap bahwa anak dianggap pandai matematika jika sudah paham berhitung dengan angka tanpa tahu apa kegunaan belajar berhitung tersebut dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Anak pun akhirnya tidak dikenalkan dan dilatih dengan literasi hingga mereka dewasa nanti (Rahmadeni, 2022). Akibatnya anak akan menjadi individu yang paham matematika tanpa tahu literasi. Padahal Konsep literasi ini diperlukan dalam berbagai konteks kehidupan. Terlebih lagi, kemampuan ini merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk dapat bersaing di abad 21 ini.

Literasi dianggap sebagai sebuah konsep penting yang dibutuhkan dalam upaya peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia dan menjadi komponen utama dalam mengembangkan kecakapan hidup yang mencakup seluruh aspek kehidupan manusia (Sari, 2021). Literasi juga menjadi tolak ukur negara dikatakan maju. Oleh karena itu, Perencanaan pembelajaran untuk membuat capaian pembelajaran berbasis literasi dan STEAM memerlukan keterampilan guru dalam mengkolaborasi, menemukan dan mengembangkan berbagai jenis materi pembelajaran yang bersumber dari lingkungan sekitar. Diperlukan pemahaman guru untuk dapat menyelaraskan standar-standar yang digunakan, membuat penilaian yang terintegrasi, mengembangkan pembelajaran yang memastikan bidang literasi dan STEAM yang diajarkan dengan konsisten, dan dengan strategi khusus yang dapat digunakan bersama-sama siswa.

Capaian pembelajaran berbasis literasi STEAM berbasis proyek yang dilakukan guru paud di kab deli serdang masih belum maksimal dikarenakan minimnya pengetahuan guru dan kurang kreativitas dalam mengelola kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini, sehingga diperlukan adanya pelatihan bagi guru untuk dapat meningkatkan kompetensi sehingga dapat menciptakan kelas yang kreatif, (Mewar et al., 2021). Perencanaan pembelajaran bagi anak usia dini harus tetap mengutamakan karakteristik anak usia dini yaitu cara belajarnya adalah dengan bermain, (Sujiono, 2017). Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat menentukan untuk keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat delapan kompetensi pedagogic yang harus dikuasai oleh guru diantaranya, yaitu: 1) Memahami karakteristik, kebutuhan, dan perkembangan peserta didik 2) Menguasai konsep dan prinsip pendidikan 3) Menguasai konsep, prinsip dan prosedur pengembangan kurikulum 4) Menguasai teori, prinsip, dan strategi pembelajaran 5) Menciptakan situasi pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian 6) Menguasai konsep, prinsip, prosedur, dan strategi bimbingan belajar peserta didik 7) Menguasai media pembelajaran termasuk teknologi komunikasi dan informasi 8) Menguasai prinsip, alat, dan prosedur penilaian proses dan hasil belajar, (Sujiono, 2017) Kompetensi pedagogic yang dimiliki guru bertujuan agar dapat memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif siswa dan guru dapat memahami perkembangan kepribadian siswa dan merefleksikannya dalam proses pembelajaran.

Temuan yang menjadi permasalahan dalam implementasi capaian pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM yaitu kemampuan guru dalam merencanakan dan mempersiapkan pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM masih kurang tepat dan

aplikatif sehingga peserta didik mengalami beberapa kendala dan tujuan pembelajaran yang diharapkan belum bisa tercapai dan tuntas. Selain kurang tepatnya dalam menyusun perencanaan, belum adanya dukungan yang optimal dan maksimal dari pengelola lembaga untuk mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM. Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan adanya pelatihan untuk guru tentang penyusunan capaian pembelajaran berbasis Literasi Dan STEAM agar dapat mendukung capaian tujuan pembelajaran anak usia dini pada kemampuan untuk kolaborasi, mengarahkan anak untuk berfikir kritis, kreativitas, berinovasi serta mencari solusi (problem solving).

Dengan capaian tujuan pembelajaran tersebut mencetak siswa lulusan yang memiliki kompetensi menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya dan bisa bersaing dengan siswa dari sekolah lain. Sehingga kemampuan guru PAUD Kab Deli Serdang dapat meningkatkan dalam menyusun capaian pembelajaran berbasis Literasi Dan STEAM bagi anak usia dini.

Pelaksanaan Pendampingan Penyusunan Capaian Pembelajaran Berbasis Litetrasi Dan STEAM, yaitu:

### **3.1 Tahap Perencanaan**

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan sebanyak beberapa kali pertemuan. Proses kegiatan terdiri dari tahapan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Proses kegiatan diawali dengan melakukan persiapan. Tahapan persiapan terdiri dari observasi, sosialisasi kegiatan, persiapan pelatihan. Tahapan observasi bertujuan untuk mengetahui keadaan dan permasalahan yang dihadapi oleh guru guru. Kegiatan sosialisasi bertujuan untuk memberikan gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan. Persiapan pelatihan meliputi pendaataan peserta, persiapan perijinan dan persiapan materi yang akan disampaikan.

Pada pelaksanaan pelatihan Penyusunan Capaian Pembelajaran Berbasis Literasi dan STEAM, ini dilaksanakan dalam 3 tahap dimana tahap pertama adalah Seminar pembelajaran berbasis Literasi Dan STEAM pada anak usia dini, tahap kedua Workshop peningkatan kompetensi pedagogik guru anak usia dini melalui penyusunan perencanaan kegiatan pembelajaran berbasis Literasi Dan STEAM, dan tahap ketiga sekaligus juga sebagai tahapan evaluasi Pendampingan bagi guru terkait implementasi penyusunan perencanaan capaian pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM agar dapat mendukung capaian tujuan pembelajaran anak usia dini pada kemampuan untuk kolaborasi, mengarahkan anak untuk berfikir kritis, kreativitas, berinovasi serta mencari solusi (problem solving).

### **3.2 Tahap Aktivitas Pelaksanaan Pelatihan Penyususnan Capaian Pembelajaran Berbasis Literasi Dan Steam**

Kegiatan ini dimulai dengan memberikan pemahaman kepada guru guru PAUD Kabupaten Deli Serdang hakikat capaian pembelajaran berbasis Literasi Dan STEAM. Guru diberikan wawasan tentang pembelajaran berbasis Literasi Dan STEAM untuk anak usia dini. Luaran kegiatan ini adalah guru anak usia dini memiliki wawasan capaian pembelajaran berbasis Literasi Dan STEAM. Seminar ini dilakukan dengan durasi 3 jam , metode yang digunakan ceramah, diskusi, tanya jawab capaian pembelajaran berbasis Literasi Dan STEAM bagi anak usia dini.

Dalam capaian pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM, mengidentifikasi kendala-kendala yang sering dihadapi dalam penyusunan capaian pembelajaran, guru bekerja mengembangkan capaian pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM sesuai dengan sentra masing-masing (sentra seni, sentra peran, sentra persiapan, sentra balok). kemudian pada kegiatan Workshop ini dilakukan dengan durasi 3 jam, metode yang digunakan ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek penyusunan perencanaan kegiatan pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM bagi anak usia dini.

### 3.3 Tahap Evaluasi

Pendampingan dan evaluasi bagi guru terkait implementasi penyusunan capaian pembelajaran berbasis Literasi Dan STEAM agar dapat mendukung capaian tujuan pembelajaran anak usia dini pada kemampuan untuk kolaborasi, mengarahkan anak untuk berfikir kritis, kreativitas, berinovasi serta mencari solusi (problem solving). Kegiatan ini dimulai dengan guru sudah mengumpulkan produk berupa perangkat pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM sesuai dengan tingkatan KB (kelompok Bermain), TK A (Taman Kanak A), TK B (Taman Kanak B) dan Sentra (seni, peran, persiapan dan balok) sebelum kegiatan dilaksanakan, sehingga dapat mereview, memberikan masukan produk serta mengevaluasi sesuai dengan ceklist implementasi pembelajaran Literasi dan STEAM yang sudah di buat, pemateri memberikan review dan masukan serta berdiskusi secara langsung dengan guru, guru merevisi produk perangkat pembelajaran yang sudah di review. Pendampingan dan evaluasi ini dilakukan dengan durasi 3 jam, metode yang digunakan ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi penyusunan perencanaan kegiatan capaian pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM bagi anak usia dini.

NO	Gambar	Kegiatan
1.		Persiapan penyusunan Capaian Pembelajaran
2.		Guru mengamati CP yang dicontohkan
3.		Guru membuat CP yang dicontohkan
3.		Hasil Pengerjaan CP Berbasis Literasi Dan Steam Yang sudah Di Evaluasi

**Gambar 2.** Kegiatan Penyusunan Capaian Pembelajaran Berbasis Literasi dan STEAM

Dengan kegiatan penyusunan Capaian Pembelajaran Berbasis Literasi Dan Steam dimana hal ini diawali dari persiapan melalui perencanaan yang dilakukan guru (para guru membentuk tim kelompok kerja), lalu berdasarkan contoh yang diberikan para guru mengamati, lalu guru-guru membuat CP berdasarkan contoh yang diberikan, setelah itu hasil CP yang sudah dikerjakan guru bersama-sama tim di evaluasi oleh Narasumber dan dilakukan setelahnya perbaikan-perbaikan CP. Melalui penyusunan dan pembuatan CP maka pembiasaan Literasi dan STEAM pada aktivitas bermain anak, diharapkan keterampilan-keterampilan yang mereka butuhkan untuk beradaptasi dan menyelesaikan masalah hidupnya nanti berkembang, seperti mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, memprediksi, berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi. Selain guru, orang tua juga dapat mengambil peran dalam proses bermain anak seperti menghadirkan pengalaman

Literasi dan STEAM dan menghadirkan proses diskusi dan percakapan STEAM di rumah. Dukungan guru maupun orang tua dapat diberikan melalui bahasa yang dapat memberi stimulasi kemampuan berpikir kritis pada diri seperti memberi pertanyaan yang melatih keterampilan berpikir aras tinggi anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat disimpulkan bahwa Capaian pembelajaran ini merupakan salah satu fondasi awal yang diharapkan dapat tercapai pada akhir fase pondasi anak usia 5 - 6 tahun sehingga cita - cita melahirkan generasi yang berkarakteristik sebagaimana yang digambarkan pada profil pelajar pancasila dapat terwujud. Disamping itu dalam hal ini menghasilkan beberapa kebermanfaatan yaitu : 1) terlaksananya tahapan pendampingan, (2) diperolehnya produk capaian pembelajaran berbasis literasi dan steam (3) performa guru sudah menunjukkan penambahan wawasan dalam mengimplementasikan capaian pembelajaran berbasis literasi dan steam (4) respon positif ditunjukkan dengan antusiasme guru serta menjadikan Pelajar Indonesia tersebut sebagai generasi pembelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai - nilai pancasila.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. Z. (2021). *Efektivitas Meronce Daur Ulang Sampah dalam Optimalisasi Kecerdasan Kinestetik dan Matematik Anak di TK Mawar Bantengan*. 4(1), 59–72.
- Alam, S., Totok Sumaryanto, F., Jazuli, M., & Syakir. (2020). Visual culture-based art learning uses internet to improve higher-order thinking skills in early childhood. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(2), 3847–3851.
- Aminah, S. (2022). PROFESIONALISME GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI CANVA FOR EDUCATION DI ERA MERDEKA BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(2), 66–75.
- Ayu, S., Rahyuni, P., Agung, A. A. G., & Suarni, N. K. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Kart Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *E-Journal PG PAUD*, 2(1).
- Baroroh, E., & Rukiyati, R. (2022). Pandangan Guru dan Orang Tua tentang Pendidikan Inklusif di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3944–3952. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2510>
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Hasibuan, R. H., & Tursina, A. (2021a). *Media Audio Visual : Pengaruhnya Terhadap*. 6(2), 117–125.
- Hasibuan, R. H., & Tursina, A. (2021b). *MEDIA AUDIO VISUAL : PENGARUHNYA TERHADAP*. 6(2), 117–125.
- Hermawan, R., Rumaf, N., & Solehun, S. (2020). Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 56–63. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v2i1.411>
- Iswari, R. D., & Utomo, S. W. (2017). Evaluasi Penerapan Program Adiwiyata Untuk Membentuk Perilaku Peduli Lingkungan di Kalangan Siswa (Kasus: SMA Negeri 9 Tangerang Selatan dan MA Negeri 1 Serpong). *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 15(1), 35–

41. <https://doi.org/10.14710/jil.15.1.35-41>
- Kasih, D., Khairunida, Septianti, I., Laelasari, E. T., & Rumainah. (2021). Pengenalan Metode STEAM dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Islam Ar-Ruhaniyah Bekasi. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*.
- Kurnasih, sri watini. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran. *Penerapan Model ATIK Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi AUD Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa Dijos PAUD Pelangi*, 3(2), 145–156.
- Mahanani, P. (2010). *PROFIL GURU IDEAL KUNCI KEMAJUAN KUALITAS GENERASI EMAS 2045 PEMBAHASAN Peran Guru Dalam Pembelajaran*. 2006, 51–58.
- Maharwati, N. K. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Paud Berbantuan Media Gambar Melalui Metode Bercerita. *Journal of Education Technology*, 2(1), 6. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13800>
- Metafisika, K., Azizah, R. N., & Fitriyah, F. K. (2022). The Development Process of Islamic STEAM Activity Storybooks for Early Childhood. *Child Education Journal*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.33086/cej.v4i1.2703>
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti, S. (2019). IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 276. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285>
- Muniroh Munawar, Fakhrudin, Achmad Rifai RC, T. P. (2019). Keterlibatan Orangtua dalam Pendidikan Literasi Digital. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019 UNNES*, 1–5. [file:///C:/Users/win10/Downloads/editorsnpasca,+full+artikel+muniroh+munawar\\_oke\\_193-197.pdf](file:///C:/Users/win10/Downloads/editorsnpasca,+full+artikel+muniroh+munawar_oke_193-197.pdf)
- Rahayu, A. P., Pangestika, M. P., Paud, P. G., Universitas, F., & Surabaya, M. (2022). *Analisis stimulasi kemampuan literasi siswa paud melalui mendongeng*. 22(1).
- Rahmadeni, F. (2022). Arithmetic: Urgensi Pengenalan Konsep Literasi Numerasi Pada Anak Usia Dini, 04(01), 79–92.
- Rifadah, M., Fatmawati, F. A., Ifadah, A. S., Gresik, U. M., & Timur, J. (2022). Pengaruh Metode STEAM Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun di TKM NU 294 YA TAMAM. 4(2).
- Rohim, cahya dhina, & Rahmawati, S. (2020). Di Sekolah Dasar Negeri. *Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 2.
- Sarayati, S. (2019). Penggunaan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sikap Mandiri Anak Tk B Dewi Sartika Sintang. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 45–55. <https://doi.org/10.31932/jpaud.v1i2.387>
- Selatan, S. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL-STEAM MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO CAMTASIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI PADA PEMBELAJARAN A . *Pendahuluan Perkembangan pembelajaran di bidang Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin hari semakin meningkat . Fenomena te*. 3(2), 499–518.
- Suhartini, E., Supardi, Z. A. I., & Agustini, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Teknik Mind Mapping Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(2), 892. <https://doi.org/10.26740/jpps.v5n2.p892-902>

- Sumarseh, & Eliza, D. S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 65-75.
- Suryawati, E. A., & Akkas, M. (2021). *Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan Steam*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2020). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 295-301. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>

---

**\* Rabitah Hanum Hasibuan (Corresponding Author)**

STAI Syekh H Abdul Halim Hasan Al Ishlahiyah Binjai,  
Jl. Ir.H. Juanda No. 5 Binjai, 20732, Indonesia  
Email: [rabitahhanum091284@ishlahiyah.ac.id](mailto:rabitahhanum091284@ishlahiyah.ac.id)

**Rizki Awaliyah**

STAI Syekh H Abdul Halim Hasan Al Ishlahiyah Binjai,  
Jl. Ir.H. Juanda No. 5 Binjai, 20732, Indonesia  
Email: [rizkiawaliyah04@gmail.com](mailto:rizkiawaliyah04@gmail.com)

**Nurhasanah**

STAI Syekh H Abdul Halim Hasan Al Ishlahiyah Binjai,  
Jl. Ir.H. Juanda No. 5 Binjai, 20732, Indonesia  
Email: [Nurhasanah@ishlahiyah.ac.id](mailto:Nurhasanah@ishlahiyah.ac.id)

---