

SOSIALISASI LITERASI DAN STEAM PADA GURU PAUD

Mahkamah Brantasari¹, Rizqi Syafrina², Andi Aslindah³, Reni Ardiana⁴,
Yuni Ika Pratiwi⁵, Andi Alif Tunru⁶

Universitas Widyagama Mahakam Samarinda

mahkamah@uwgm.ac.id, rizqisyafrina@uwgm.ac.id, andi.aslindah@uwgm.ac.id,
reniardiana@uwgm.ac.id, yuni.ika@uwgm.ac.id, andialiftunru@uwgm.ac.id

Abstrak

Sosialisasi literasi dan STEAM bagi guru Paud merupakan upaya penting untuk memperkuat kualitas pembelajaran anak usia dini. Guru Paud memiliki peran strategis dalam membangun fondasi kemampuan belajar anak, termasuk keterampilan literasi, numerasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Literasi tidak lagi dimaknai sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan menggunakan informasi secara bermakna dalam konteks sosial dan budaya. Sementara itu, pendekatan STEAM mengintegrasikan sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika melalui pengalaman belajar yang eksploratif dan kontekstual. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk webinar dengan metode ceramah, diskusi interaktif, dan studi kasus. Peserta kegiatan meliputi guru Paud, pengelola lembaga Paud, serta mahasiswa Program Studi PG PAUD. Sosialisasi ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran literasi dan STEAM yang berpusat pada anak. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konsep literasi dan STEAM serta strategi penerapannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, sosialisasi ini diharapkan dapat mendukung peningkatan kompetensi guru PAUD dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan anak abad ke dua puluh satu.

Kata kunci: Literasi, STEAM, Guru Paud, Anak Usia Dini, Pembelajaran Eksploratif

Pendahuluan

Sosialisasi Literasi dan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*), pada guru Paud sangat penting, karena guru Paud memainkan peran kunci dalam membentuk dasar keterampilan belajar anak sejak usia dini. Pada tahap pondasi, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan dasar seperti keterampilan membaca, menulis, berhitung, serta pemahaman tentang dunia di sekitar mereka. Oleh karena itu, memperkenalkan literasi dan konsep STEAM kepada guru Paud akan membantu mereka dalam membimbing anak-anak secara efektif untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan abad 21.

Dalam pendekatan sosial-kultural, literasi pada anak berkembang melalui partisipasi aktif mereka dalam konteks budaya dan sosial tertentu. Apa yang dipelajari anak melalui bahasa tertulis menjadi bagian dari aktivitas yang dilakukan. Dengan kata lain, ketika anak terlibat dalam kegiatan yang melibatkan literasi, mereka secara bertahap mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang berbagai bentuk literasi. Menurut Riley dalam Dafit et al., (2020), literasi menjadi pondasi utama dalam pencapaian keberhasilan belajar. Keterkaitan antara keberhasilan proses belajar dengan kemampuan literasi tercermin melalui implementasi kurikulum serta kegiatan pembelajaran yang berlangsung di lingkungan sekolah (Lestari, 2021). Implementasi pendekatan ini tidak serta merta mudah dilakukan. Dibutuhkan pemahaman, kesiapan, dan keterampilan dari para guru Paud agar proses pembelajaran yang dihasilkan mampu menstimulasi potensi anak secara optimal. Dalam konteks ini, kegiatan sosialisasi literasi dan STEAM menjadi penting dilakukan sebagai upaya peningkatan kompetensi guru dan guru Paud. Urgensi sosialisasi literasi tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup keterampilan berpikir kritis, memahami informasi, serta mengungkapkan ide dan gagasan. Dalam guruan Paud, literasi harus ditanamkan

sejak dini melalui berbagai aktivitas seperti membaca buku cerita, bermain peran, berdiskusi sederhana, hingga menulis atau menggambar.

Menurut Elizabeth Sulzby (1986), literasi adalah kemampuan berbahasa yang mencakup aktivitas membaca, berbicara, menyimak, dan menulis, yang dilakukan seseorang dengan cara berbeda sesuai dengan tujuannya. Secara sederhana, literasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis (Rohayati, 2022). Anak pada usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar dan motivasi tinggi untuk mempelajari hal-hal baru. Dengan pengajaran dan guruan yang baik sejak dini, anak berpotensi tumbuh menjadi individu yang kreatif dan memiliki kemampuan yang dapat mendukung masa depannya. Menurut Malawi (2018), literasi bukan hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi telah berkembang seiring perubahan zaman. Literasi kini mencakup kemampuan seseorang dalam mengenali dan memahami kode atau simbol seperti tulisan, angka, grafik, visual lainnya, hingga praktik budaya yang berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan manusia dan kemanusiaan.

Pengembangan literasi pada anak di sekolah dapat dilakukan melalui berbagai program, Setiawan (2022), menyatakan a). Guru mendongeng dengan membacakan buku cerita kepada anak, dilakukan di awal kegiatan inti atau menjelang akhir pembelajaran sebelum anak pulang. b). Program Selancar Baca yaitu program ini mengenalkan literasi melalui penyediaan buku di ruang kelas yang dirancang menarik dan nyaman. Penataan ruang baca dibuat semenarik mungkin agar anak tertarik untuk membaca di tempat tersebut. c). Program Anak Meminjam Buku, melalui program ini, anak diberi kesempatan meminjam buku secara bergantian untuk dibawa pulang. Orang tua membacakan buku tersebut di rumah, dan anak diminta menceritakan kembali isi cerita di depan teman-temannya di sekolah. d). Program Orang Tua Membacakan Cerita di Kelas dimana orang tua dijadwalkan secara bergiliran untuk membacakan dongeng di depan anak-anak di kelas.

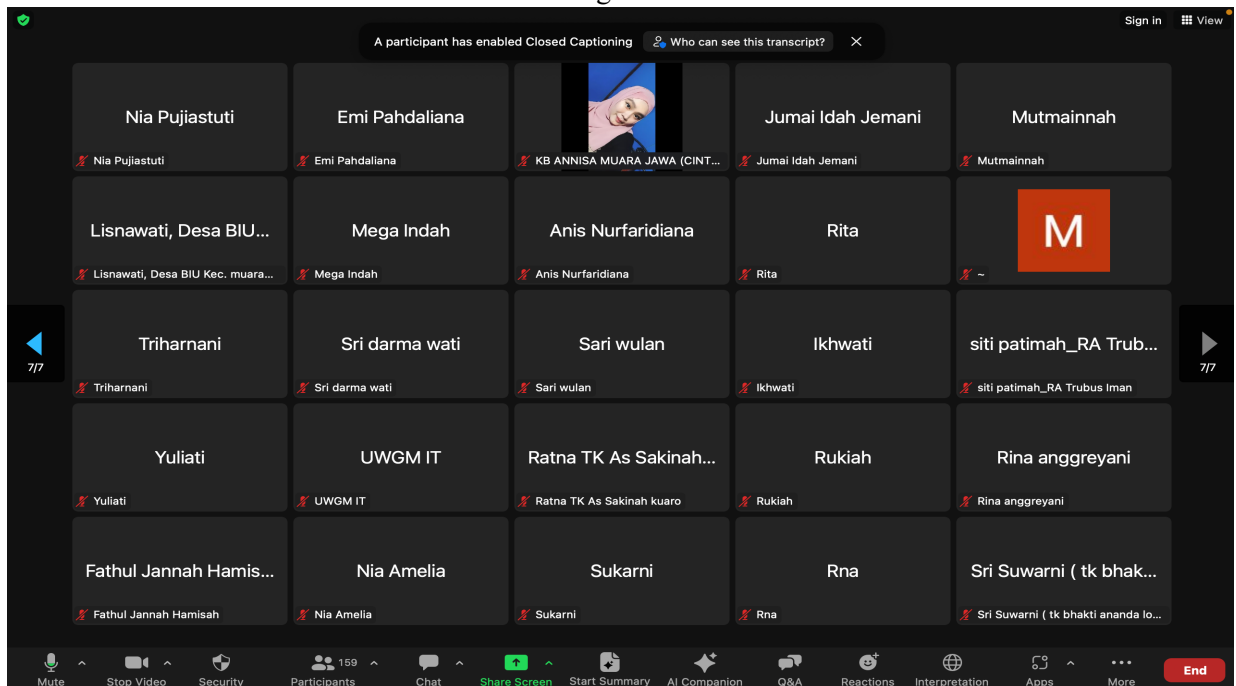
Literasi dan STEAM sebenarnya telah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari, meskipun seringkali tidak kita sadari kehadirannya. Karena itu, mengajarkan Literasi dan STEAM sejak usia dini sangat bermanfaat untuk membentuk anak menjadi pribadi yang inovatif dan mampu berpikir kritis. STEAM merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan Sains, Teknologi, Rekayasa, Seni, dan Matematika (Faujiah, 2022). Pembelajaran berbasis STEAM bertujuan untuk membantu anak memahami dan mengenal dunia di sekitarnya dengan pendekatan yang menyeluruh. Melalui metode ini, anak didorong untuk a). Mengamati, melihat dan mengenali berbagai hal di lingkungan sekitar mereka secara cermat. b). Menanya, mengajukan pertanyaan tentang apa yang mereka lihat, dengar, atau alami untuk memuaskan rasa ingin tahu, c). Menyelidiki, mencari jawaban atau solusi melalui eksplorasi, eksperimen, atau aktivitas kreatif lainnya. Pendekatan ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah dengan mengintegrasikan sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika secara terpadu (Malawi, 2017).

Sosialisasi ini dilaksanakan dengan tujuan agar guru PAUD memahami literasi dan STEAM yang dalam pelaksanaannya menggabungkan pengetahuan dari berbagai bidang untuk menyelesaikan masalah kompleks, dimana siswa menjadi pusat proses belajar dan terlibat langsung dalam eksperimen, eksplorasi, dan refleksi. Menyelesaikan tugas atau produk nyata sebagai bagian dari proses pembelajaran, serta mendorong penciptaan ide dan solusi baru.

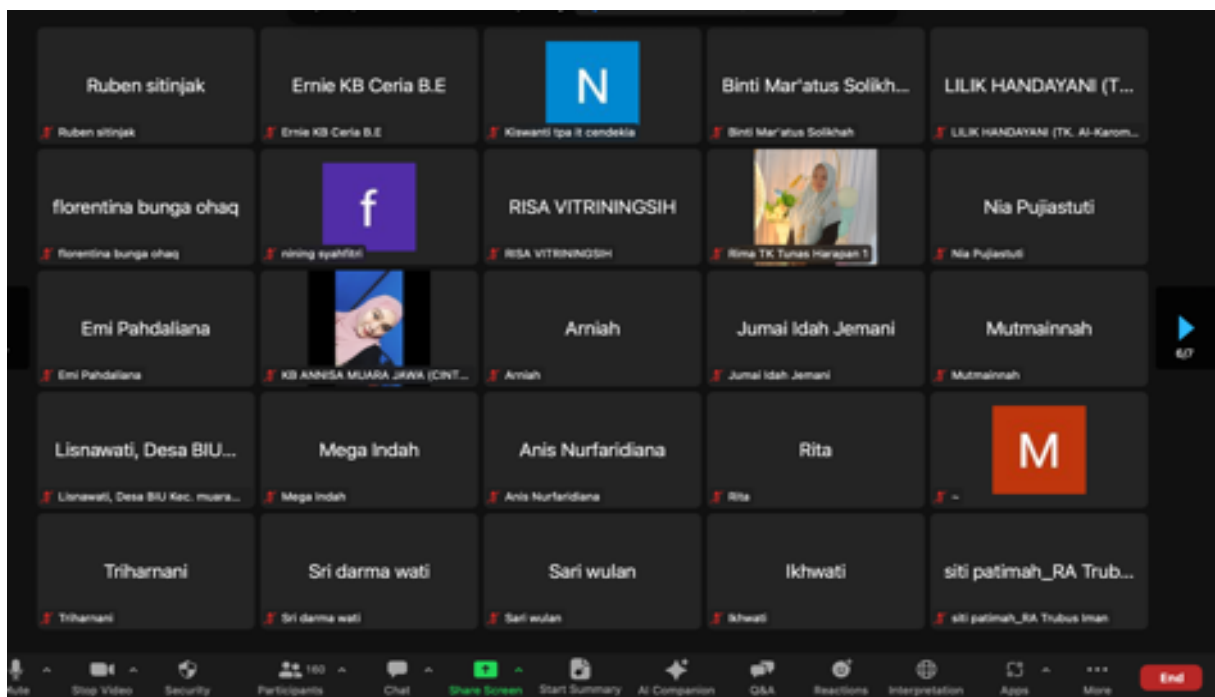
Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk webinar dengan fokus utama pada Sosialisasi Literasi dan STEAM bagi guru PAUD. Dalam pelaksanaannya, webinar ini tidak hanya menyajikan materi melalui metode ceramah, tetapi juga dilengkapi dengan sesi diskusi interaktif berupa tanya jawab serta pemaparan studi kasus. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam sekaligus pengalaman praktis bagi para peserta. Adapun kegiatan ini dijadwalkan pada 13 Maret 2025, dan dilaksanakan secara online mulai pukul 09.00 hingga 11.30 WITA. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini meliputi guru PAUD, pengelola atau penyelenggara lembaga PAUD, mahasiswa khususnya dari Program Studi PG-PAUD.

Foto Kegiatan Webinar



Sumber foto pribadi



Sumber foto pribadi

Hasil dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Literasi dan STEAM pada guru Paud tidak lagi hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dalam pengertian yang lebih luas, literasi adalah kemampuan seseorang dalam memahami, mengolah, dan menggunakan informasi secara bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dalam pembelajaran dan pengajaran ada beberapa yang harus disampaikan kepada guru Paud, Mahasiswa, dan juga pemerhati Paud, diantaranya adalah:

1. Guru Paud dituntut tidak hanya memahami perkembangan anak secara menyeluruh, tetapi juga mampu merancang kegiatan yang memadukan sains, teknologi, rekayasa (*engineering*), seni, matematika, dan kemampuan literasi secara natural dalam kegiatan sehari-hari. Tanpa keterampilan yang memadai, kegiatan belajar akan berjalan secara parsial dan tidak maksimal dalam menstimulasi potensi anak.
2. Dalam rangka meningkatkan kompetensi guru Paud, terdapat beberapa aspek penting yang harus dikuasai.
 - a) Pemahaman konsep dasar literasi dan STEAM, di mana guru dituntut untuk memahami esensi literasi sebagai kemampuan dasar membaca, menulis, dan berpikir kritis, sekaligus mengintegrasikannya dengan pendekatan STEAM dalam pembelajaran anak usia dini.
 - b) Guru perlu memiliki kemampuan dalam merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis eksplorasi dan integrasi bidang, sehingga kegiatan belajar anak dapat lebih bermakna, interaktif, serta mendorong anak untuk menemukan pengetahuan secara alami.
 - c) Pentingnya menguasai keterampilan memfasilitasi kegiatan berbasis proyek (*project-based learning*). Melalui pendekatan ini, anak-anak diajak untuk belajar dari pengalaman nyata, berkolaborasi, serta mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan suatu proyek sederhana.
 - d) Guru harus memiliki kemampuan menggunakan bahan dan alat sederhana untuk kegiatan eksperimen dan eksplorasi, sehingga anak dapat terlibat langsung dalam proses penemuan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka.
 - e) Guru harus memiliki kemampuan mendongeng dan mengaitkan cerita dengan topik STEAM juga menjadi keterampilan yang sangat berharga. Melalui dongeng, guru dapat menanamkan nilai literasi sekaligus menghubungkannya dengan konsep sains, teknologi, rekayasa, seni, maupun matematika dalam bentuk yang imajinatif dan mudah dipahami anak.
 - f) Guru perlu menguasai teknik observasi dan asesmen perkembangan anak. Hal ini penting untuk memantau pertumbuhan serta kemajuan belajar anak secara menyeluruh, sehingga guru dapat merancang tindak lanjut pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan individual anak.
3. Strategi Peningkatan Keterampilan Guru, ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru PAUD, antara lain:
 - a) Pelatihan dan workshop tematik menjadi langkah awal yang penting, di mana guru diberikan kesempatan untuk memahami sekaligus mempraktikkan implementasi pendekatan STEAM dan literasi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang bisa diikuti tidak hanya berupa ceramah, tetapi juga praktik langsung dalam merancang dan melaksanakan kegiatan eksploratif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
 - b) Pelaksanaan *lesson study* dan komunitas belajar, guru diharapkan mampu menciptakan ruang kolaborasi antar guru untuk berbagi praktik baik, saling memberikan umpan balik, serta mengembangkan inovasi pembelajaran.
 - c) Penyediaan modul dan media ajar yang relevan dan kontekstual dengan pendekatan literasi dan STEAM. Modul ini berfungsi sebagai panduan praktis yang dapat diadaptasi oleh guru sesuai kebutuhan, sementara media ajar yang kreatif dan sederhana membantu mempermudah anak dalam memahami konsep-konsep dasar sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika.
 - d) Pemanfaatan teknologi dan platform digital perlu dioptimalkan sebagai sumber inspirasi dan referensi bagi guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Melalui platform digital, guru dapat mengakses berbagai contoh praktik baik, tutorial, maupun sumber belajar yang relevan.
 - e) Adanya pendampingan dan supervisi dari dinas guruan atau lembaga terkait. Pendampingan berfungsi untuk memastikan penerapan program berjalan sesuai tujuan, sekaligus memberikan arahan, evaluasi, dan dukungan bagi guru dalam menghadapi kendala di lapangan.

4. Dampak Peningkatan Keterampilan Guru

- a) Guru PAUD akan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Pembelajaran tidak lagi sekadar penyampaian materi, tetapi dikemas dalam aktivitas yang dekat dengan dunia anak sehingga mereka merasa terlibat dan termotivasi untuk belajar.
 - b) Guru dapat mendorong anak untuk berpikir kritis dan kreatif sejak dini. Melalui kegiatan eksplorasi, diskusi sederhana, maupun eksperimen kecil, anak-anak dilatih untuk bertanya, menemukan jawaban, dan mengembangkan imajinasi mereka secara alami.
 - c) Lingkungan belajar yang diciptakan guru pun akan lebih kaya akan eksplorasi dan komunikasi, di mana anak-anak diberi kesempatan untuk mencoba, berinteraksi, serta mengekspresikan ide-ide mereka. Hal ini membantu tumbuhnya rasa percaya diri sekaligus keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan mereka.
 - d) Guru juga mampu memberikan pengalaman belajar terpadu yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Kegiatan pembelajaran tidak berdiri sendiri, melainkan saling terkait antar bidang, sehingga anak dapat memahami keterkaitan ilmu pengetahuan dengan aktivitas nyata dalam kehidupan mereka.
- Untuk lebih mudahnya bisa dilihat pada gambar Diagram alur peningkatan keterampilan guru dibawah ini.

Gambar 1 : Diagram Alur Dampak Peningkatan Keterampilan Guru

Diagram Alur Dampak Peningkatan Keterampilan Guru PAUD



5. Pemahaman konsep dasar literasi dan STEAM.

a) Konsep Literasi pada Anak Usia Dini

Literasi pada anak usia dini tidak terbatas pada kemampuan membaca dan menulis secara formal, tetapi mencakup berbagai aspek komunikasi dan pemahaman. Menurut Kemendikbud (2020), literasi anak usia dini meliputi kemampuan:

1. Mendengarkan dan memahami bahasa lisan,
2. Mengekspresikan pikiran dan perasaan,
3. Mengenali huruf, simbol, dan suara,
4. Berinteraksi secara verbal dalam konteks sosial,
5. Mengenali dan menggunakan buku secara fungsional.

Literasi pada tahap ini bersifat *emergent literacy* (literasi dini), yang berkembang melalui pengalaman langsung, interaksi dengan lingkungan, serta kegiatan bermain dan bercerita.

- b) Konsep STEAM
- STEAM merupakan pendekatan pembelajaran interdisipliner yang menekankan eksplorasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Penerapan STEAM dalam Paud bersifat kontekstual dan sederhana, serta berbasis permainan.
1. Mengenalkan anak pada fenomena alam seperti air, tanaman, hewan, cuaca, melalui eksplorasi langsung dan pertanyaan terbuka, yang dikenal dengan Sains (*Science*).
 2. Menggunakan alat-alat sederhana, seperti gunting, lem, alat siram, atau media digital secara terbimbing, kaitannya dengan Teknologi (*Technology*).
 3. Merancang dan membangun sesuatu dari bahan bekas atau balok, seperti jembatan mini, rumah-rumahan, atau alat penampung air biasanya disebut juga dengan Rekayasa (*Engineering*).
 4. Mengekspresikan ide melalui menggambar, melukis, menyanyi, menari, atau membuat karya kolase, berkaitan dengan Seni (*Arts*).
 5. Mengenalkan konsep jumlah, bentuk, ukuran, pola, pengelompokan, dan urutan secara konkret, kaitannya dengan Matematika (*Mathematics*).
- c) Literasi dan STEAM Perlu diintegrasikan dalam pembelajaran PAUD untuk mendorong agar anak:
1. Mengenal dunia melalui bahasa dan pengalaman langsung,
 2. Berpikir kritis dan kreatif,
 3. Memahami hubungan antar ilmu secara alami,
 4. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi,
 5. Memahami konteks yang bermakna dalam proses belajar,
 6. memiliki karakter dan kecerdasan sosial anak sejak usia dini.
6. Kemampuan merancang RPPH berbasis eksplorasi dan integrasi bidang.
- RPPH merupakan dokumen penting yang menjadi panduan guru Paud dalam mengelola proses pembelajaran setiap hari. Dalam konteks integrasi literasi dan STEAM, RPPH harus dirancang secara fleksibel, tematik, dan berpusat pada anak, serta memungkinkan terjadinya eksplorasi dan keterkaitan antarbidang.
- a). Prinsip Penyusunan RPPH Berbasis Literasi dan STEAM
1. Berbasis Pengalaman Anak (*experiential learning*) yaitu, anak diberi kesempatan untuk mengalami langsung melalui kegiatan bermain, mengamati, bertanya, dan mencoba.
 2. Integratif dan kontekstual yaitu, kegiatan yang dirancang mencakup beberapa aspek perkembangan dan bidang pembelajaran secara terpadu.
 3. Berpusat pada Anak (*child-centered*) yaitu kegiatan mengakomodasi minat, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak.
 4. Mengembangkan Keterampilan Abad 21, meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.
 5. Menumbuhkan Karakter, Seperti rasa ingin tahu, percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama.
- b). Komponen RPPH Berbasis Eksplorasi dan STEAM

Tabel 1. Contoh Format RPPH Literasi & STEAM (PAUD)

Komponen	Isi/Contoh
Tema/Subtema	“Tanaman” atau “Air”
Tujuan Pembelajaran	Anak mampu mengenal kosakata baru (literasi), melakukan eksperimen sederhana (sains), berhitung (matematika), serta mengekspresikan ide melalui seni (STEAM).
Kegiatan Pembukaan	Membaca buku cerita bergambar tentang tanaman, lalu mengajukan pertanyaan pemantik: “Mengapa tanaman butuh air?”
Kegiatan Inti	- Eksperimen sederhana menyiram tanaman dengan air

Komponen	Isi/Contoh
	- Proyek kolaboratif: menanam biji bersama - Kegiatan seni: menggambar atau melukis tanaman - Permainan berhitung: menghitung jumlah daun/biji
Kegiatan Penutup	Refleksi bersama tentang apa yang dipelajari, menyanyi lagu tentang tanaman, menceritakan kembali pengalaman menanam.
Alat dan Bahan	Botol bekas, tanah, biji tanaman, gelas plastik, air, cat air, kuas, kertas gambar.
Asesmen	Observasi langsung, catatan anekdot perkembangan bahasa, motorik, sosial, dan kognitif anak.

c) Contoh Singkat RPPH Terintegrasi

Tabel 2. Contoh RPPH Literasi & STEAM

Komponen	Isi/Contoh
Tema	Air
Tujuan	Anak mengenal fungsi air dan dapat menceritakan hasil pengamatan.
Kegiatan Inti	a) Membaca buku cerita “<i>Air Si Penolong</i>” (Literasi) b) Eksperimen menyaring air kotor dengan pasir dan kerikil (Sains & Teknologi) c) Membuat gambar sungai menggunakan cat air (Seni) d) Mengukur banyaknya air dalam gelas (Matematika) e) Anak bercerita tentang pengalaman mandi atau mencuci (Komunikasi)

7. Keterampilan dalam memfasilitasi kegiatan berbasis proyek (*project-based learning*).

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*/PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui keterlibatan aktif dalam eksplorasi mendalam terhadap suatu topik yang menarik minat mereka. Untuk jenjang Paud, PjBL disesuaikan dengan karakteristik usia dini yang berorientasi pada bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung.

a. Karakteristik *Project-Based Learning* di PAUD

1. Berbasis Tema dan Minat Anak
Proyek dirancang berdasarkan tema mingguan atau bulanan yang familiar, seperti “Hewan”, “Tanaman”, atau “Lingkungan Sekitar”.
2. Proses Kolaboratif dan Inkuiri
Anak-anak diajak untuk berpikir, bertanya, mencari tahu, dan bekerja sama dalam kelompok kecil.
3. Hasil Nyata (Produk Proyek)
Hasil proyek bisa berupa poster, maket, hasil eksperimen, gambar, atau cerita yang bisa dipamerkan atau disampaikan ke orang tua.
4. Integrasi Multibidang
PjBL memungkinkan integrasi literasi (bercerita, mencatat), sains (eksperimen), matematika (menghitung), seni (karya visual), dan teknologi (menggunakan alat sederhana).

b) Peran Guru dalam PjBL Paud

Guru PAUD memiliki peran kunci dalam memfasilitasi kegiatan berbasis proyek, di antaranya:

1. Menyusun perencanaan proyek bersama anak-anak.
2. Memberikan stimulus awal (buku, gambar, video, pertanyaan pemantik).
3. Memfasilitasi eksplorasi dan membantu anak menemukan jawaban secara aktif.

4. Mengarahkan anak-anak untuk mendokumentasikan proses belajar.
 5. Mengamati dan mencatat perkembangan anak selama proyek berlangsung.
 6. Memberikan ruang refleksi dan apresiasi di akhir proyek.
- c) Contoh Proyek Terintegrasi Literasi dan STEAM

Tabel 3. Contoh Proyek Terintegrasi Literasi dan STEAM

Tahap Proyek	Kegiatan
Judul Proyek	Menanam Sayuranku Sendiri
Inisiasi	Guru dan anak mendiskusikan: “Bagaimana cara kita menanam sayur?”
Eksplorasi	Anak diajak melihat video/cerita tentang pertumbuhan tanaman.
Eksperimen	Anak menanam biji kangkung di gelas plastik, menyiram setiap hari.
Dokumentasi	Anak menggambar perubahan setiap hari dan bercerita tentang tanamannya.
Presentasi	Anak menunjukkan hasil tanamannya kepada orang tua.
Refleksi	Anak menyampaikan hal yang paling disukai dan dipelajari selama proyek.

- d) Dampak Positif PjBL di Paud
1. Meningkatkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak.
 2. Mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama.
 3. Meningkatkan literasi fungsional anak dalam konteks nyata.
 4. Memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.
 5. Mengasah kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara alami.
8. Kemampuan menggunakan bahan dan alat sederhana untuk kegiatan eksperimen dan eksplorasi.
- a) Pentingnya Eksperimen dan Eksplorasi di Paud
- Eksperimen dan eksplorasi merupakan pendekatan belajar berbasis pengalaman langsung (*learning by doing*) yang sangat efektif di jenjang Paud. Melalui kegiatan ini, anak-anak:
1. Belajar berpikir kritis dan analitis secara alami.
 2. Mengembangkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan.
 3. Belajar memecahkan masalah melalui pengamatan dan percobaan.
 4. Mendapat pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.
 5. Peran Guru dalam Memfasilitasi Eksperimen
- b) Guru Paud harus memiliki keterampilan untuk:
1. Memilih bahan dan alat yang aman, murah, dan mudah didapat.
 2. Menyesuaikan kegiatan dengan usia dan kemampuan anak.
 3. Memberikan arahan dengan bahasa sederhana.
 4. Mendorong anak untuk mengajukan pertanyaan dan mencoba sendiri.
- c) Contoh Bahan dan Alat Sederhana untuk Eksperimen Paud

Tabel 4. Daftar Bahan Dan Alat Sederhana Dalam Kegiatan STEAM untuk PAUD

Jenis Eksperimen	Bahan & Alat	Kegiatan Eksplorasi
Air dan Warna	Pewarna makanan, gelas plastik, air, pipet	Mencampur warna dan mengamati perubahan warna

Gaya dan Gerak	Balon, sedotan, benang, mobil mainan	Balon roket dan mobil dorong
Pertumbuhan Tanaman	Biji kacang hijau, kapas, gelas plastik	Mengamati pertumbuhan biji selama 5 hari
Sains Sensorik	Garam, gula, tepung, air, sendok	Membedakan rasa dan tekstur bahan
Magnetik	Magnet, benda logam dan non-logam	Mengeksplorasi benda yang tertarik oleh magnet

- e) Integrasi dengan Literasi dan STEAM
Kegiatan eksplorasi dan eksperimen dapat sekaligus mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi anak, misalnya:
 1. Anak diajak menggambarkan hasil eksperimen dan menceritakan prosesnya (literasi).
 2. Menghitung jumlah bahan, mengukur air dengan gelas takar (Matematika).
 3. Memprediksi dan membuktikan hasil percobaan (Sains).
 4. Menggunakan hasil eksperimen sebagai media lukis atau kolase (Seni).
 - f) Prinsip Keselamatan dan Etika
 1. Gunakan bahan yang tidak beracun, mudah dibersihkan, dan tidak tajam.
 2. Pastikan pengawasan langsung saat anak bermain air, api, atau alat kecil.
 3. Ajarkan anak merapikan dan mencuci tangan setelah kegiatan.
9. Kemampuan mendongeng dan mengaitkan cerita dengan topik STEAM.
- a) Pengertian
Kemampuan mendongeng adalah keterampilan guru dalam menyampaikan cerita secara menarik dan interaktif kepada anak-anak. Dalam konteks STEAM, cerita yang disampaikan memiliki unsur sains, teknologi, teknik (*engineering*), seni (*art*), dan matematika.
 - b) Tujuan Pengintegrasian
 1. Membangkitkan rasa ingin tahu anak terhadap fenomena alam dan teknologi.
 2. Mendorong anak berpikir kritis dan kreatif.
 3. Membantu anak memahami konsep abstrak melalui narasi konkret dan emosional.
 4. Membangun fondasi berpikir ilmiah sejak dini.
 - c) Karakteristik Cerita STEAM-Friendly
 1. Tokoh yang menghadapi masalah dan menyelesaikannya dengan eksplorasi, perhitungan, atau eksperimen.
 2. Alur cerita yang mengandung unsur observasi, percobaan, penemuan, dan kerja sama.
 3. Mengandung unsur warna, bentuk, bilangan, benda, atau fenomena alam.
 4. Bahasa yang sederhana namun memancing diskusi.
 - d) Contoh Praktik
Cerita: *"Lili dan Balon Warna-Warni"*
 1. Lili memiliki 5 balon dengan warna berbeda.
 2. Saat balonnya terbang karena angin, Lili menggunakan kipas dan tali untuk mengambilnya.
 3. Guru bisa mengaitkan cerita ini dengan:
 - a. *Science* yaitu, warna, cahaya, angin dan gerakan.
 - b. *Technology* yaitu, alat bantu seperti kipas.
 - c. *Engineering* yaitu, membuat jaring/tangkai pengambil balon.
 - d. *Art* adalah menggambar balon dan membuat topi karakter.
 - e. *Math* yaitu, menghitung balon yang tersisa.
 - d) Strategi Guru

1. Gunakan alat bantu visual seperti boneka tangan, gambar, atau benda konkret.
2. Sisipkan pertanyaan berpikir tingkat tinggi: *"Apa ya yang bisa membantu Lili mengambil balon?"*
3. Ajak anak bereksperimen setelah mendengarkan cerita.
4. Dorong anak membuat versi cerita sendiri atau menggambarkannya.

10. Penguasaan teknik observasi dan asesmen perkembangan anak.

- a) Pengertian Observasi dan Asesmen
 1. Observasi adalah proses sistematis untuk mengamati perilaku, minat, dan keterampilan anak dalam konteks alami.
 2. Asesmen perkembangan adalah pengumpulan informasi mengenai pencapaian dan kemajuan anak pada aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan seni.
- b) Tujuan
 1. Mengidentifikasi kebutuhan belajar anak secara individual.
 2. Menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dan gaya belajar anak.
 3. Menyusun laporan perkembangan untuk komunikasi dengan orang tua.
 4. Menilai efektivitas integrasi literasi dan STEAM dalam kegiatan belajar.
- c) Teknik-Teknik Observasi

Berikut tabel Teknik Teknik Observasi yang bisa langsung digunakan dalam dokumen akademik atau perencanaan pembelajaran PAUD. Struktur tabel dibuat sederhana agar mudah dibaca dan aplikatif di lapangan.

Tabel 5. Teknik Observasi Perkembangan Anak

No	Teknik Observasi	Deskripsi Singkat	Tujuan Penggunaan	Contoh Penerapan
1	Ceklis (Checklist)	Alat pencatatan berupa daftar indikator keterampilan atau perilaku yang diamati pada anak. Guru memberi tanda sesuai hasil pengamatan.	Mengetahui keterampilan atau perilaku spesifik yang sudah muncul pada anak.	Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna atau bentuk.
2	Catatan Anekdot	Catatan singkat dan objektif tentang peristiwa penting yang menunjukkan respons atau perilaku anak dalam situasi tertentu.	Mendokumentasikan proses berpikir dan perkembangan perilaku anak secara kontekstual.	Hari ini Dira mampu menjelaskan urutan proses tanaman tumbuh dengan bahasanya sendiri.
3	Skala Penilaian (Rating Scale)	Teknik penilaian dengan menggunakan rentang nilai untuk menunjukkan tingkat pencapaian perkembangan anak.	Menilai tingkat kemunculan dan kualitas keterampilan anak secara bertahap.	1 Belum Tampak, 2 Mulai Tampak, 3 Berkembang, 4 Berkembang Sangat Baik.

No	Teknik Observasi	Deskripsi Singkat	Tujuan Penggunaan	Contoh Penerapan
4	Portofolio	Kumpulan karya dan dokumentasi aktivitas anak yang disusun secara sistematis sebagai bukti perkembangan.	Melihat kemajuan belajar anak dari waktu ke waktu secara menyeluruh.	Foto hasil eksperimen, gambar proyek, rekaman dialog anak saat kegiatan.

- d) Contoh dalam Konteks STEAM
 Saat anak membuat jembatan dari stik es krim:
1. Guru mengamati apakah anak dapat merancang struktur (*Engineering*).
 2. Guru menilai cara anak menggunakan alat dan bahan (*Technology*).
 3. Mencatat jika anak mencoba lagi setelah struktur runtuh (*Ketekunan, problem solving*).
- e) Keterampilan Guru yang Dibutuhkan
1. Ketelitian dan kesabaran dalam mencatat.
 2. Kemampuan mengaitkan temuan dengan indikator perkembangan.
 3. Objektif dan tidak menghakimi.
 4. Konsisten menggunakan format asesmen.

Berdasarkan rangkaian kegiatan dan pembahasan yang telah diuraikan, sosialisasi literasi dan STEAM bagi guru Paud menjadi langkah strategis dalam memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran anak usia dini. Pemahaman literasi yang dimaknai secara luas, bersama dengan pendekatan STEAM yang menekankan eksplorasi, pengalaman langsung, dan keterpaduan berbagai bidang ilmu, memberi landasan yang relevan bagi pengembangan pembelajaran yang bermakna.

Melalui kegiatan ini, guru Paud diharapkan tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya secara kontekstual sesuai dengan karakteristik anak dan lingkungan belajar. Penguasaan prinsip literasi dan STEAM akan membantu guru merancang kegiatan yang menstimulasi rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan memecahkan masalah sejak dini. Pada akhirnya, sosialisasi ini menjadi bagian dari upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kompetensi guru Paud agar mampu menghadirkan pembelajaran yang adaptif, humanis, dan selaras dengan tuntutan perkembangan abad ke dua puluh satu, sehingga anak dapat tumbuh sebagai pembelajar aktif yang siap menghadapi tantangan kehidupan di masa mendatang.

Kesimpulan

Sosialisasi literasi dan STEAM di Paud merupakan upaya strategis untuk meningkatkan mutu guruan anak usia dini. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga terarah pada penguatan kompetensi dasar sejak dini. Literasi membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan berpikir kritis, sedangkan STEAM mendorong anak untuk bereksplorasi, berkreasi, serta memahami hubungan antara sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Peran guru sangat krusial dalam mengintegrasikan kedua pendekatan ini ke dalam kegiatan pembelajaran yang holistik, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Guru perlu kreatif merancang aktivitas yang menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih keterampilan sosial, dan membangun kemandirian belajar anak. Dengan demikian, sosialisasi literasi dan STEAM bukan hanya menjadi metode, tetapi juga fondasi untuk menciptakan generasi yang cerdas, adaptif, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Daftar Pustaka

- Dafit, F., Mustika, D., & Melihayatri, N. (2020). Pengaruh kemampuan literasi membaca terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1023–1030.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/555>
- Faujiah, N. W. (2022). Pembelajaran STEAM pada guruan anak usia dini sebagai upaya pengembangan berpikir kritis dan kreatif. *Jurnal Guruan Anak Usia Dini*, 6(2), 123–132.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Panduan Gerakan Literasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Lestari, F. d. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5087-5099.
- Malawi, I. (2017). Pembelajaran tematik terpadu pada guruan anak usia dini. Malang: Media Nusa Creative.
- Malawi I. (2018). Literasi sebagai praktik sosial dan budaya. Dalam Gerakan Literasi Sekolah: Konsep dan Implementasi. Yogyakarta: Deepublish
- Rohayati, R. (2022). Literasi dan pengembangannya dalam guruan anak usia dini. *Jurnal Guruan Anak Usia Dini*, 6 (1), 1–10.
- Setiawan, I. (2022). Pengembangan budaya literasi membaca pada anak usia dini melalui peran sekolah dan keluarga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Guruan Anak Usia Dini*, 6(4), 3255–3265.
<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2108>
- Sumarno W.K dkk. (2024). Gerakan Literasi Sains melalui Pengenalan STEAM pada Anak di Komunitas “Panggon Moco” Gresik. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 702-709.