



Stimulasi pengembangan Kognitif Anak melalui Media Tanaman dengan Pembelajaran Berbasis STEAM

Viti Fatimah

TK Islam Terpadu Nurul Hidayah Sampang, Indonesia
email: ilmi.viti27@gmail.com

Nurul Ismayiah

TK Islam Terpadu Nurul Hidayah Sampang, Indonesia
email: nurul.ismaya25@gmail.com

Abstract

Keywords: Early childhood education aims to improve the quality of human resources and make the nation's life more intelligent. Steam learning; child cognitive; plant media; TKIT Nurul Hidayah Sampang carries out learning based on STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), and HOTS (Higher Order Thinking Skill), this learning is able to stimulate children's cognitive development according to age stages by improving all aspects of children's development. The research method chosen is naturalistic qualitative research, the researcher examines every incident that occurs in real life. Data sources were obtained from educators and children. Data collection techniques are through observation, interviews and documentation. The research results show an increase in the quality of children's learning and have an influence on children's cognitive education and understanding in solving problems. This can be seen in the achievement of eight out of ten children achieving development according to expectations and two of them are starting to develop.

Abstrak

Kata Kunci: Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran steam; Kognitif anak; Media tanaman; TKIT Nurul Hidayah Sampang melakukan pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), dan HOTS (Higher Order Thinking Skill), pembelajaran tersebut mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak sesuai tahapan usia dengan peningkatan keseluruhan aspek perkembangan anak. Metode penelitian yang dipilih merupakan penelitian kualitatif naturalistic, peneliti mengkaji setiap kejadian yang terjadi secara riil. Sumber data diperoleh dari pendidik dan anak. Teknik pengumpulan data yakni melalui observasi, wawancara serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan terhadap kualitas pembelajaran anak dan memiliki

pengaruh terhadap pendidikan kognitif dan pemahaman anak dalam memecahkan masalah. Hal ini nampak pada pencapaian delapan dari sepuluh anak mencapai perkembangan sesuai harapan dan dua diantaranya mulai berkembang.

Received : 9 Februari 2024; Revised: 9 April 2024; Accepted: 4 Mei 2024

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12762>

Copyright© Vivi Fatimah, et al.
with the licenced under the CC-BY licence



This is an open access article under the **CC-BY**

1. Pendahuluan

Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mendukung upaya bangsa Indonesia dalam mewujudkan perdamaian dunia serta melestarikan budaya bangsa, pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting (Rita 2021). Pemahaman teknologi pada anak usia dini sangatlah penting untuk perkembangannya di masa depan keterlibatan sejak usia dini mempersiapkan anak untuk mampu menghadapi tantangan perkembangan teknologi yang begitu pesat (Baharun and Finori 2019). Anak usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan anak dimana 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0 – 4 tahun. 30 % berikutnya usia anak 8 tahun (Dadan 2021).

pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*), dan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) mampu menstimulasi secara signifikan agar anak memperoleh pembelajaran sesuai tahapan usia dengan peningkatan semua aspek perkembangan khususnya Kognitif, proses berpikir lebih kompleks, pendekatan dan pemecahan masalah (Limbong, Munawar, and Kusumaningtyas 2019). Dapat juga dimaknai sebagai menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek. Meliputi aspek pertumbuhan dan perkembangan motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosio emosional, aspek perkembangan bahasa dan aspek perkembangan agama dan moral (Novi 2018).

Kemampuan kognitif seorang anak adalah kemampuan mereka untuk bernalar secara lebih kompleks dan memecahkan masalah. Sebagai hasilnya, mengembangkan kemampuan kognitif dapat membantu anak mengembangkan pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat sehari-hari dengan cara yang mendidik. (Baharun et al. 2020). Pada era digital seorang pendidik memiliki tantangan yang cukup besar dalam menghadapi berbagai hal terutama dalam upaya penyajian pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mengembangkan potensi kognitif anak (Sariyani, Herliawati, and Winangsih 2023).

Pengembangan potensi anak dalam aspek kognitif dapat menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis steam (*Sains, Teknologi, Rekayasa, Seni dan Matematika*) untuk mengintegrasikan berbagai disiplin keilmuan pada proses pembelajaran anak (Ika and

Delina 2021). Upaya guru dalam mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dengan pembelajaran steam tentu harus memperhatikan strategi dalam pengemasan metode pembelajaran yang menyenangkan, salah satu metode yang menyenangkan dan sesuai karakteristik anak adalah metode belajar yang diciptakan dengan pola bermain (Lestari 2021).

Belajar "sambil bermain" akan lebih menarik jika instruktur menggunakan media dalam pembelajaran (Debeturu and Wijayaningsih 2019). Sumber belajar untuk anak usia dini tidak harus yang memiliki nilai jual atau beli yang tinggi, melainkan yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Lego, puzzle, versi miniatur dari berbagai media, versi miniatur adat dan rumah adat, atau bahkan versi miniatur panggung boneka dengan segala pernik-perniknya adalah contoh materi pendidikan yang sangat besar yang biasanya sebaiknya dibeli sesegera mungkin. Satu media yang dapat ditafsirkan secara mandiri adalah berbagai media edukasi dari tanaman kelapa (*Cocos nucifera* L.).

Media tanaman kelapa adalah salah satu alat yang mendukung stimulasi perkembangan kognitif anak secara holistic, tanaman ini dapat memperkenalkan konsep-konsep ilmiah dalam membangun keterampilan motoric serta pengembangan kepekaan sosial emosional anak usia dini (Mukhyar et al. 2020). Mengaplikasikan tanaman kelapa dalam pembelajaran anak karena banyaknya manfaat yang dimiliki oleh tanaman kelapa sendiri.

Kelapa (*Cocos nucifera* L.) merupakan komoditas strategis yang memiliki nilai sosial, religius, dan ekonomi yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia (Desmariansi, Puspita, and Adzkiya 2021). Jenis pepohonan ini digunakan hampir seluruhnya oleh manusia, sehingga cocok untuk semua jenis tanah, terutama untuk masyarakat pertanian. Di antara pemanfaatan limbah kelapa oleh masyarakat Indonesia adalah sebagai peralatan rumah tangga serta serabut, tempurung, lidi, dan daun kelapa. Serabut kelapa memiliki potensi untuk dijadikan satu set. Tempurung dapat dibuat menjadi beberapa jenis furnitur dan peralatan rumah tangga. Lidi yang berasal dari tulang daun kelapa digunakan untuk membuat sapu dan daun kelapa digunakan untuk menutupi dinding rumah tangga.

Pembelajaran yang diciptakan untuk mengembangkan potensi anak secara optimal dengan berpusat pada anak merupakan wujud dari terlaksananya pendidikan yang disebut sekolah ramah anak. SRA sendiri merupakan lingkungan yang diciptakan secara khusus untuk terciptanya suasana belajar yang relevan menyesuaikan dengan kebutuhan anak dalam memfasilitasi pengembangan kognitif anak dengan akomodasi kebutuhan mereka secara holistic yang merupakan tujuan dari SRA atau sekolah ramah anak (Rismayani et al. 2021).

Ruang Edukasi ramah anak (SRA) memanfaatkan media kelapa karena "Warna coklat, putih, kuning, dan hijau merupakan jenis kelapa di pulau Jawa dan Bali yang sering diperdagangkan di pasar-pasar maupun warung. Salah satu jenis kelapa yang sering digunakan dan dijual adalah kelapa yang berukuran kecil dan mudah dipegang yang disebut "bungkak". Dalam penelitian ini, dilakukan studi tentang

pemanfaatan kelapa (etnobotani) pada masyarakat umum, khususnya di wilayah Jawa dan Bali.

Pada saat ini, wilayah asal kelapa belum dapat sepenuhnya diselesaikan. Menurut perhitungan sebelum masehi, penemuan kelapa sudah dikenal di India dan diaplikasikan tanaman ini sudah ada sejak 500 tahun sebelumnya. Ada juga teori yang menyatakan bahwa kelapa (Cocos) merupakan tanaman unik di wilayah Asia Tenggara dan tidak memiliki hubungan langsung dengan kelapa yang ditemukan di Asia, yang ditemukan oleh Cook, Van Martius Beccari, dan Thor Hejerdahl. Di Sri Lanka, kelapa pertama kali tercatat pada abad pertama Masehi, dan saat ini, kelapa juga ditemukan di Semenanjung Malaya karena saat ini terdapat jembatan yang menghubungkan India dan Cina.

Topik pembelajaran berbasis steam sebelumnya telah diteliti oleh Martheda maarang dkk pada tahun 2023 yang berjudul Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. Adapun relevansi dengan penelitian ini bahwa pembelajaran berbasis steam terbukti dapat membantu pengembangan aspek kognitif pada anak hanya perbedaannya terdapat pada penggunaan media tetapi keduanya Keduanya menekankan pentingnya pembelajaran *hands-on* dan interaktif yang mendorong eksplorasi dan eksperimen anak yang merupakan komponen kunci dari pendidikan STEAM (Maarang, Khotimah, and Maria Lily 2023).

Di Indonesia, upaya bantuan untuk 45 kelapa telah berlangsung setidaknya selama 100 tahun, dan hal ini disebabkan oleh keberadaan pohon kelapa candi Borobudur (Eka Puspitasari 2021). Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk mengkaji seberapa efisien pembelajaran STEAM menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak. Apakah tanaman kelapa menjadi media menarik dalam pembelajaran berbasis steam untuk mengembangkan kemampuan kognitif AUD.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipilih merupakan penelitian kualitatif naturalistic alasan peneliti menggunakan pendekatan tersebut karena mengkaji dan meneliti setiap aktivitas yang terlaksana secara riil di ITK IT Nurul Hidayah sampang, secara umum pendekatan ini digunakan untuk menarik pemahaman secara kompleks tentang pola perkembangan kognitif anak yang dikemas dengan berbagai media permainan sebagai wujud dari inovasi pembelajaran, kemudian fenomena yang ada dideskripsikan pada setiap tahapan yang dilalui (Muri 2017). sumber data diperoleh dari anak dan guru yang memberi akses informasi bagi peneliti untuk memperoleh data-data yang akurat (Rosyada 2020). Adapun teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara serta dokumentasi. Observasi dilakukan untuk proses pengamatan keadaan sekitar, wawancara dilakukan untuk pemerolehan informasi peneliti secara verbal dan sesuai target informasi yang ingin diperoleh, selain itu dokumentasi juga diambil untuk dijadikan sebagai bukti tentang pelaksanaan penelitian

Analisis data menggunakan tiga tahapan yakni pengumpulan data, penyajian serta penarikan kesimpulan. Data yang terkumpul disajikan secara sistematis dan terstruktur melibatkan narasi untuk menggambarkan perkembangan anak selama proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan grafik perkembangan keterampilan kognitif anak dari waktu ke waktu dapat disajikan bersamaan dengan ringkasan hasil wawancara dengan guru dan orang tua untuk memberikan konteks yang lebih dalam. Pengolahan data yang diperoleh dari hasil observasi wawancara dan dokumentasi yang disusun secara naratif untuk mengemukakan hasil penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Rancangan Media Pembelajaran "Tanaman Kelapa"

Rancangan pembelajaran yang pertama dilakukan membuat Rancangan Pelaksana Pembelajaran (RPPH) yang terlampir pada Lampiran 1. Terdapat pula metode pembelajaran yang diterapkan berupa Demonstrasi, kemudian Observasi, setelah itu praktek langsung, dan tanya jawab.

Objek atau lokasi penelitian merupakan sekolah TK yang berbasis sebagai sekolah ramah anak dalam implementasinya, PAUD berbasis SRA menekankan pada pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Guru dan staf pendidikan dilatih untuk memahami dan merespons kebutuhan individu setiap anak secara sensitif. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk merangsang minat dan eksplorasi anak, mempromosikan kolaborasi antar-anak, serta mengintegrasikan nilai-nilai persamaan dan keadilan dalam interaksi sehari-hari.

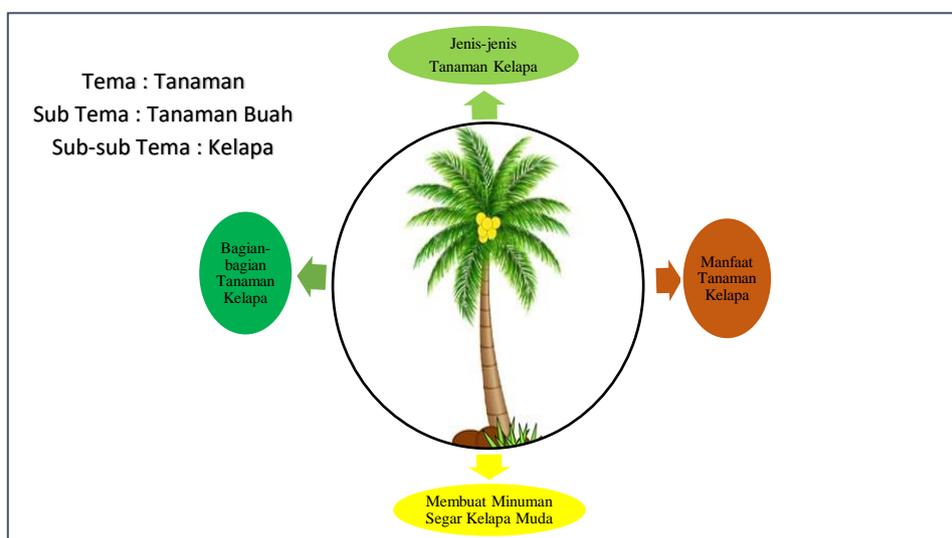
Selain itu Selain itu lembaga ini juga memperhatikan aspek lingkungan fisik dan psikososial tempat anak belajar. Ruang kelas didesain untuk menjadi aman, nyaman, dan menarik bagi anak-anak, interaksi antara guru, anak, dan orang tua didorong untuk membangun kemitraan yang kuat dalam mendukung perkembangan anak. Melalui pendekatan ini, upaya untuk menciptakan fondasi yang kokoh bagi perkembangan anak secara menyeluruh, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan dengan percaya diri akan memudahkan anak dengan membekali keterampilan yang diperlukan yang dikemas dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pada sekolah Ramah Anak berfokus pada pemenuhan kebutuhan dan hak-hak anak untuk memiliki lingkungan belajar yang aman, merangsang, dan inklusif (Kamelia et al. 2020). Prinsip-prinsip SRA mencakup partisipasi anak, perlindungan, persamaan, keragaman, serta lingkungan yang sehat dan berkelanjutan. Dalam penelitian ini, kami menginvestigasi bagaimana penerapan prinsip-prinsip SRA dapat memperkaya pengalaman belajar anak dalam konteks pembelajaran STEAM yang memanfaatkan media alam (Alfina and Anwar 2020).

Media yang digunakan dalam inovasi pembelajaran adalah Media nyata yang dapat mendukung keseluruhan aspek perkembangan anak terstimulasi (Nurfadhilah 2021). media

tersebut terdiri dari Buah Kelapa, Daun Kelapa, Batok Kelapa, dan Serabut Kelapa. Selain media bahan nyata, adapula yang menunjang pembelajaran, saringa, blender, laptop, dan LCD Proyektor. Adapun sumber pembelajaran yang digunakan adalah gambar Power Point bagian tanaman kelapa, gambar Power Point jenis-jenis buah kelapa, video youtube pembuatan minuman segar kelapa muda, kumpulan buku tanaman buah, media nyata tanaman kelapa, dan media nyata buah kelapa.

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), sendok, lem. Sedangkan bahan yang digunakan kelapa, serabut kelapa, daun kelapa, biji selasih, es batu dan susu kental manis. Nilai – nilai karakter yang digunakan dalam pembelajaran berupa religius, mandiri, dan kerja keras. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Saintifik berupa mengamati, menanya, mencoba, menalar/mengidentifikasi, dan mengkonsumsi.



Gambar 1.1 Peta Konsep tanaman kelapa

b. Aplikasi Media Pembelajaran di kelas

Pada aplikasian inovasi pembelajaran di kelas terdapat beberapa materi kegiatan didalamnya, diantaranya Materi kegiatan pertama, Menyebutkan bagian – bagian tanaman kelapa dengan tujuan anak didik dapat menunjukkan bagian – bagian nama tanaman kelapa. Prosedurnya guru menjelaskan bagian – bagian tanaman kelapa.

Guru mendeskripsikan setiap bagian dari tanaman kelapa dengan memberikan contoh ataupun media nyata sebagai pengenalan pada anak agar dapat memiliki pengalaman belajar secara konkrit ataupun nyata. Hal ini disampaikan pada proses awal menggunakan berbagai kalimat-kalimat pemantik yang akan memberi kesempatan anak untuk berpikir dan mengutarakan pendapatnya. Dengan begini secara tidak langsung guru telah melaksanakan prosedur pembelajaran dalam upaya

mengembangkan aspek kognitif, bahasa serta sosial emosional pada tahapan pertama pembelajaran tersebut.



Gambar 1.2 bagian-bagian tanaman kelapa

Materi kegiatan kedua, membuat minuman segar kelapa muda dengan tujuan anak dapat membuat minuman segar kelapa muda. Prosedurnya sediakan bahan – bahan membuat minuman segar kelapa muda. Guru menyusun ataupun menata berbagai media dan bahan yang akan digunakan dalam proses pelaksanaan kegiatan membuat minuman berbahan dasar kelapa muda.

Guru melakukan penataan pada setiap kegiatan yang akan dilakukan sebagai upaya mempersiapkan kegiatan belajar anak dapat terlaksana dengan maksimal. Selain itu penataan media belajar di kelas akan meningkatkan rasa ingin tahu anak sehingga pada saat pembelajaran dimulai anak sangat antusias menyambut materi pembelajaran yang akan diberikan guru dengan melihat penataan kelas dan media pembelajaran yang beragam dan menarik.

Berikut beberapa gambaran tentang penataan kelas guru mempersiapkan media pembelajaran anak. Penataan dilakukan dengan memberikan tulisan pemantik yang di dalamnya berisi tentang pertanyaan ataupun pernyataan kegiatan yang akan dilakukan. Bahas pemantik digunakan untuk memudahkan guru dalam proses dokumentasi kegiatan hal ini juga akan melatih anak berliterasi dengan melakukan pelabelan nama tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak.





Gambar 1.3 penataan media kegiatan membuat es kelapa muda segar

Kegiatan membuat es kelapa muda diawali dengan gerakan motoric halus anak dengan cara menghaluskan dan meremas kelapa, hal ini melibatkan gerakan otot tangan anak yang dapat memberikan stimulasi pengembangan aspek motorik halus anak berkembangn dengan optimla. Selain itu kegiatan meremas serta menghaluskan kelapa bertujuan memberikan pengalaman belajar secara nyata pada anak terkait cara ataupun tehnik yang tepat dalam menghaluskan dan memeras kelapa dengan benar. Prosedur yang dilalui adalah guru menjelaskan bagaimana cara memeras parutan kelapa dan menghaluskan kelapa menggunakan blander.

Guru memberikan contoh dengan mendemonstrasikan terlebih dahulu kepada anak kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk mencobanya sendiri. Kesempatan yang diberikan kepada anak akan menstimulasi kognitifnya berkembang dan anak menjadi lebih percaya diri.

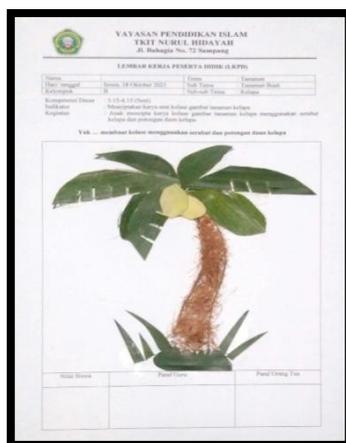


Gambar 1.4 Memeras Parutan Kelapa

Materi kegiatan keempat, Menciptakan karya seni berupa kolase dengan tujuan anak dapat terampil menggunakan tangannya dalam kegiatan kolase gambar tanaman kelapa pada LKPD. Prosedurnya guru

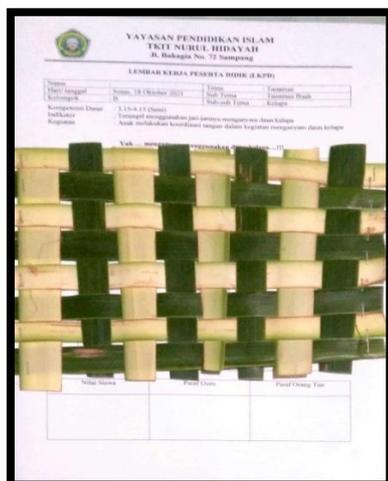
menjelaskan cara melakukan kegiatan kolase dengan serabut kelapa dan potongan daun kelapa pada LKPD.

Guru memberikan contoh tentang penyusunan gambar tanaman sebelum anak mencobanya, akan tetapi guru tidak membatasi eksplorasi yang dilakukan anak terkait penyusunan kolase pada gambar yang telah disediakan hal ini memberikan kesempatan pada anak untuk dapat meningkatkan kreatifitasnya dalam melaksanakan kegiatan yang telah diberikan. Dengan memberi kebebasan anak berkreasi guru akan memahami apa yang ingin disampaikan anak melalui karyanya. Guru memberikan berbagai pertanyaan pemantik untuk menstimulasi anak mengembangkan bahasanya dengan kemampuan mendeskripsikan hasil karya yang telah disusun oleh anak.



Gambar 1.5 LKPD Kolase

Materi kegiatan kelima, yaitu menciptakan karya seni anyaman daun kelapa dengan tujuan anak didik dapat terampil menggunakan tangan kanan – kirinya menganyam daun kelapa pada LKPD. Prosedur guru menjelaskan cara menganyam yang rapi dan mengikuti pola pada LKPD.



Gambar 1.6 LKPD Anyaman

Steam adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang terpadu dan mendorong siswa untuk berfikir lebih luas tentang masalah-masalah yang terjadi di dunia nyata. Pendekatan pembelajaran berbasis

STEAM memberikan pengalaman belajar kepada siswa bahwa sains teknologi, teknik, seni, dan matematika memiliki ketekaitan. Banyak manfaat yang akan diperoleh anak apabila berkegiatan dengan menggunakan media atau bahan dari lingkungan sekitar (Safitri and Lestaringrum 2021).

Adapun kegiatan Steam pada pembelajaran menggunakan media tanaman kelapa yaitu: a.) Sains berupa kegiatan Membuat minuman segar kelapa muda dan Memeras parutan kelapa menjadi santan kelapa b.) Teknologi dengan praktik menggunakan blander membuat santan kelapa c.) Teknik dengan melakukan aktivitas motorik halus tangan untuk memeras parutan kelapa menjadi santan kemudian d.) Seni yaitu Kolase gambar tanaman kelapa menggunakan serabut kelapa, Menganyam bentuk tikar daun kelapa yang terakhir yakni e.) Matematika ditunjukkan dengan kegiatan membilang jumlah anyaman daun kelapa dan membilang adukan proses pembuatan minuman segar kelapa muda.

Dalam aplikasi pembelajaran dengan menggunakan "media bahan alam tanaman kelapa pembelajaran Steam" ada perubahan peningkatan yang dihasilkan dan terdata dipenilaian harian.

Aspek Perkembangan	KD	Indikator	Nama Anak				
			Icha	Nayara	Jinan	Bil	Gio
Nilai Agama dan Moral	1.1-	Kalimat pujian					
	1.2	terhadap ciptaan Allah SWT	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
Fisik Motorik	(2)	Terampil menggunakan jari-jarinya menganyam daun kelapa (janur)	BSH	BSH	BSH	BB	BB
	3.3-						
	4.3						
Kognitif	3.8-	Melakukan percobaan sederhana	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	4.8	(3) bersifat sains					
Bahasa	3.11-	Menunjukkan kemampuan dalam mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal	BSH	BSH	BB	BSH	BB
	4.11	(1)					
Sosial Emosional	2.8	Melakukan sesuatu untuk membantu orang lain	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	(2)	ngan bantuan seperlunya					

Gambar 1.7 analisis data praktis

Dari data hasil aplikasi praktis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap kualitas pembelajaran anak sehingga menghasilkan perkembangan yang sesuai dengan harapan dan sangat baik sehingga berpengaruh terhadap pendidikan kognitif dan pemahaman anak dalam memecahkan masalah. Hal ini nampak pada pencapaian 80% anak mencapai perkembangan sesuai harapan dan 20% anak mulai berkembang.

4. Kesimpulan

Dalam dunia pendidikan semua elemen senantiasa di tuntut melakukan perubahan dalam setiap proses melaksanakan tugas dan perannya dalam ruang lingkup pendidikan. Melalui penerapan dan pendekatan pembelajaran yang sedang berkembang saat ini anak didik

haruslah menjadi objek belajar yang baik dan menjadi teladan untuk investasi generasi lanjutan yang mandiri. Peran guru menjadi *role model* dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta melakukan inovasi – inovasi yang kreatif untuk mengoptimalkan perkembangan anak didik harus tetap terus berkelanjutan dan berkembang pesat menyesuaikan peradaban zaman tanpa mengurangi nilai luhur yang menjadi identitas bangsa.

Pemanfaatan media bahan alam tanaman kelapa menjadi alternatif yang dapat diaplikasikan dalam pendekatan pembelajaran berbasis Steam untuk menunjang segala aspek perkembangan anak. Kegiatan belajar mengajar yang kreatif, efektif, menyenangkan dan inovatif dapat mengasah otak anak secara seimbang dan memberikan pengaruh secara bertahap untuk mendorong anak memiliki kemampuan yang lebih luas dalam memecahkan masalah sehingga terbangunnya pemahaman logis pada otak anak menjadi lebih kompleks dan matang sehingga pemikiran dan pandangan anak menjadi terbuka secara luas dan kritis.

Dalam konteks penelitian tentang stimulasi pengembangan kognitif anak melalui media tanaman dengan pendekatan pembelajaran STEAM, integrasi prinsip-prinsip Sekolah Ramah Anak menawarkan pendekatan yang holistik dan berkelanjutan. Dengan memperkuat faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas lingkungan pembelajaran, seperti keamanan, partisipasi, dan inklusivitas, pembelajaran STEAM dapat menjadi lebih efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak secara menyeluruh. Implikasi praktis dari kajian ini mencakup pengembangan model pembelajaran yang lebih holistik dan berpusat pada anak dalam pendidikan anak usia dini.

Referensi

- Alfina, Alisa, and Rosyida Nurul Anwar. 2020. "Manajemen Sekolah Ramah Anak Paud Inklusi." *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4 (1): 36–47. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v4i1.975>.
- Baharun, Hasan, and Febri Deflia Finori. 2019. "Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak Pada Era Teknologi Digital." *Jurnal Tatsqif* 17 (1): 52–69. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.625>.
- Baharun, Hasan, Zamroni Zamroni, Amir Amir, and Latifatus Saleha. 2020. "Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2): 1382–95. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>.
- Dadan, Suryana. 2021. *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Debeturu, Balandina, and Elisabeth Lanny Wijayaningsih. 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>.
- Desmariansi, Evi, Aprillia Puspita, and Universitas Adzkie. 2021. "Penerapan Kurikulum Kearifan Lokal Budaya Alam Minangkabau Berbasis Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbahasa

- Daerah Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Padang," 161–68.
- Eka Puspitasari, Dian Eka. 2021. "Klasifikasi Dan Jenis Tanaman Pada Halaman Bangunan Suci Dalam Relief Candi Borobudur." *Jurnal Konservasi Cagar Budaya* 15 (2): 59–78. <https://doi.org/10.33374/jurnalkonservasicagarbudaya.v15i2.263>.
- Ika, Septiani, and Kasih Delina. 2021. "Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Alpha Omega School." *Jendela Pendidikan* 01.
- Kamelia, Dzurrotul, Nurillah Nurillah, Siti Uzlifatul Jannah, and Yustika Wira Pratiwi. 2020. "Pengembangan Kurikulum PAUD Berbasis Alam." *Islamic EduKids* 2 (1): 40–49. <https://doi.org/10.20414/iek.v2i1.2274>.
- Lestari, E. 2021. "Upaya Pendidik Dalam Menumbuhkan Aktualisasi Diri Peserta Didik Tk Mardisiwi Di Masa Pandemi Covid 19." *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak ...* 1 (1): 1–8.
- Limbong, Irmayani, Muniroh Munawar, and Nila Kusumaningtyas. 2019. "Perencanaan Pembelajaran Paud Berbasis Steam (Science, Technology, Eingeneering, Art, Mathematic)." *Seminar Nasional PAUD 2019*, 203–12.
- Maarang, Martheda, Nurul Khotimah, and Netry Maria Lily. 2023. "Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (1): 309–20. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>.
- Mukhyar, Refika, Eki Candra, Hj. Nurhasanah, and Ali Wardana. 2020. "Menumbuhkan Literasi Enterprneurship Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ar-Ribhu Ekonomi Syariah* 3 (2): 132–68. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Ar-Ribhu>.
- Muri, Yusuf. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*. Cetakan 4. Jakarta: KENCANA.
- Novi, Mulyani. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurfadhilah, Septi. 2021. *Media Pembelajaran (Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)*. Edited by Resa Awahita. Sukabumi: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Rismayani, Ahmad Afiif, Besse Marjani Alwi, and Ilyas Ismail. 2021. "PENCAPAIAN INDIKATOR SEKOLAH RAMAH ANAK PADA PAUD" 4: 26–41.
- Rita, Nofianti. 2021. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edited by Astuti Ria. Pertama. Tasikmalaya, Jawa Barat.
- Rosyada, Dede. 2020. *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan*. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP.
- Safitri, Dewi, and Anik Lestaringrum. 2021. "Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2 (1): 40–52.
- Sariyani, Made Dewi, Putu Arik Herliawati, and Rini Winangsih. 2023. "Manfaat Meditasi Mindfulness Untuk Meningkatkan Perhatian Dan Fokus Anak Disekolah Minggu Buddha." *Jurnal Kebidanan* 12 (1): 24–30. <https://doi.org/10.47560/keb.v12i1.467>.