



Pengelolaan Kurikulum Merdeka Pembelajaran STEAM di Pos PAUD Anggrek Kota Bandung

Meilani Dwi Cahya, Ayi Sobarna, Arif Hakim

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 30/09/2024

Revised : 22/12/2024

Published : 26/12/2024



Creative Commons Attribution-
ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 4

No. : 2

Halaman : 89 - 96

Terbitan : **Desember 2024**

Terakreditasi Sinta [Peringkat 4](#)

berdasarkan Ristekdikti

No. 177/E/KPT/2024

ABSTRAK

Kurikulum adalah komponen penting dalam pendidikan, yang diartikan sebagai program pembelajaran untuk siswa. Tanpa kurikulum, sekolah akan kesulitan menentukan arah pembelajaran, menjadikannya elemen esensial dalam pendidikan, mulai dari PAUD hingga perguruan tinggi. Kurikulum Merdeka, juga disebut Kurikulum Prototipe, merupakan kurikulum yang fleksibel. Penelitian ini membahas implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran STEAM di Pos PAUD Anggrek (nonformal) untuk anak usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian adalah memahami perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran STEAM. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus, melibatkan kepala sekolah dan guru sebagai narasumber. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Dalam perencanaan, pendidik masih mengenal Kurikulum Merdeka dan belum sepenuhnya lepas dari Kurikulum 2013, sehingga terjadi kebingungan. (2) Pelaksanaan pembelajaran belum sesuai minat anak karena PAUD Anggrek masih beradaptasi dengan Kurikulum Merdeka. (3) Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan pencatatan oleh guru. Penelitian ini menyoroti tantangan implementasi Kurikulum Merdeka di lembaga nonformal.

Kata Kunci : Kurikulum Merdeka, Pembelajaran STEAM, Anak Usia 5-6 Tahun

ABSTRACT

Curriculum is an important component of education, defined as a learning program for students. Without a curriculum, schools will have difficulty determining the direction of learning, making it an essential element in education, from early childhood education to higher education. The Merdeka Curriculum, also called the Prototype Curriculum, is a flexible curriculum. This research discusses the implementation of Merdeka Curriculum in STEAM learning at Pos PAUD Anggrek (non-formal) for children aged 5-6 years. The research objective is to understand the planning, implementation, and evaluation of Merdeka Curriculum in STEAM learning. The research used a qualitative method with a case study, involving the principal and teachers as resource persons. Data were collected through observation, documentation, and interviews. The results showed: (1) In planning, educators still recognize the Merdeka Curriculum and have not completely separated from the 2013 Curriculum, resulting in confusion. (2) The implementation of learning has not matched children's interests because Anggrek PAUD is still adapting to the Merdeka Curriculum. (3) Learning evaluation is carried out through observation, documentation, and recording by the teacher. This research highlights the challenges of implementing the Merdeka Curriculum in non-formal institutions.

Keywords : Independent Curriculum, STEAM Learning, Children 5-6 Years

Copyright© 2024 The Author(s).

A. Pendahuluan

Pendidikan dari waktu ke waktu akan selalu mengalami perkembangan, sesuai dengan masanya setiap aturan akan selalu diperbaharui. Agar mampu mencapai tujuan Pendidikan yang dicanangkan, sumber daya manusia juga menjadi bagian terpenting di dalamnya. Jika berbicara tentang pendidikan dan tujuan pendidikan, tidak hanya sumber daya manusia saja tetapi tidak akan jauh dari perkembangan kurikulum. Tanpa adanya kurikulum sekolah – sekolah akan bingung ke arah mana pembelajaran itu dibawa, sehingga kurikulum menjadi bagian terpenting dalam dunia pendidikan. Kurikulum harus dimiliki pada setiap tingkatan pendidikan mulai dari PAUD hingga Perguruan Tinggi (Retnaningsih & Khairiyah, 2022).

Kurikulum akan selalu ada perubahan dan penyempurnaan karena adanya faktor yang mempengaruhi. Virus *covid – 19* yang masuk ke Negara Indonesia pada awal tahun 2020 menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum adalah bentuk sebagai adaptasi pada kehidupan. Sebagai upaya pemulihan pembelajaran selama tahun 2022 – 2024 maka Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (kemendikbudristek) mengeluarkan kebijakan dalam pengembangan Kurikulum Merdeka pada satuan pendidikan (Sulistyani *et al.*, 2022).

Terlihat pada pengamatan yang ada yang memperlihatkan bahwa selama proses pembelajaran, anak cenderung bersikap pasif sementara guru sangat mendominasi aktivitas. Anak hanya mendengarkan guru yang menyampaikan materi tanpa terlibat dalam aktivitas lain. Penyampaian materi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media papan tulis saja, tanpa dukungan bukti konkret, terutama dalam pengenalan konsep membaca (Fauzi *et al.*, 2024).

Nadiem Makarim dengan konsepnya yakni dalam setiap proses pembelajaran ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi semua yang terlibat antara lain anak didik, guru, dan juga orang tua. Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, dengan memanfaatkan berbagai program, media, dan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran (Syafani & Arif Hakim, 2024). Tumbuhnya sikap positif anak didik dalam merespon setiap kegiatan pembelajaran yang dihasilkan oleh pengembangan pemikiran yang inovatif dari guru merupakan salah satu faktor keberhasilannya (Elok Endang Rasmani *et al.*, 2023).

Kurikulum merdeka lebih fleksibel dan memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran, namun pada kenyataannya banyak guru yang masih terpaku pada Kurikulum-13 dan masih merujuk pada tema. Ini yang menyebabkan kreatifitas dan imajinasi anak dibatasi sehingga anak tidak mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya. Kurikulum merdeka untuk Paud memuat beberapa capaian pembelajaran diantaranya nilai agama dan budi pekerti, jati diri literasi dan STEAM. Salah satu metode pembelajaran yang mendorong anak untuk kreatif, kritis dan komunikatif yaitu STEAM (Motimona & Maryatun, 2023).

Pendekatan STEAM (*Science, technology, Eingenearing, Art, and Mathematic*) ini akan merangsang atau mendorong anak untuk belajar mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya, sehingga setiap individu anak dapat memunculkan karya yang berbeda dan tidak terduga. Bermain menggunakan media yang ada di sekitar salah satu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Pembelajaran STEAM dapat disesuaikan dengan tingkat tumbuh kembang yang dimiliki setiap anak (Nursakdiah *et al.*, 2021).

Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan (Motimona & Maryatun, 2023) bahwa Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka untuk PAUD diterapkan melalui beberapa Langkah yaitu 1) *Reflection*, anak memadukan pengalamannya dengan apa yang akan dikembangkan, 2) *research*, anak menggali dan mengumpulkan informasi yang diperlukan, 3) *discovery*, anak merumuskan langkah – langkah penyelesaian, 4) *application*, anak mendesain dan melakukan revisi terhadap proyek dan terakhir 5) *communication*, anak akan mempresentasikan proyek yang dikerjakan.

Guru berperan sebagai fasilitator dan memberikan pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat anak tanpa menghakimi dan mendominasi proses pembelajaran. Dengan metode STEAM anak untuk menciptakan ide atau gagasan berbasis sains dan teknologi melalui kegiatan berpikir dan bereksplorasi dalam memecahkan masalah berdasarkan pada lima disiplin ilmu yang terintegrasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek pada anak usia 5-6 tahun?” Selanjutnya tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana proses perencanaan pembelajaran STEAM, mengidentifikasi bagaimana pelaksanaan pembelajaran STEAM, dan menganalisis bagaimana bentuk evaluasi pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek pada anak usia 5-6 tahun.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan kualitatif dengan metode studi deskriptif, adapun objek penelitian adalah mengkaji terkait bagaimana implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek. Penelitian ini dilakukan karena Pos Paud Anggrek ini merupakan lembaga non formal yang baru saja mengadopsi atau mengimplementasikan kurikulum merdeka, akan tetapi dari sisi sumber daya masih belum siap, kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan guru belum dapat mengakomodir kegiatan sesuai kemampuan masing-masing anak. Sehingga peneliti ingin mengetahui sejauhmana Pengelolaan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek.

C. Hasil dan Pembahasan

Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran STEAM

Kurikulum Merdeka lebih fleksibel dan memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran, namun pada kenyataannya banyak guru yang masih terpaku pada kurikulum 13 dan masih merujuk pada tema. (Motimona & Maryatun, 2023).

Di Pos Paud Anggrek belum lama dalam menerapkan kurikulum merdeka, para guru mengakui bahwa kurikulum merdeka yang diterapkan masih dalam tahap adaptasi dan masih terpaku pada kurikulum 13, sehingga untuk memahami kurikulum merdeka guru memerlukan proses. Untuk kegiatan pembelajaran STEAMnya sudah dilakukan, namun dalam pelaksanaannya masih belum maksimal, maka dari itu para guru perlu mempelajari dan memperdalam lagi tentang STEAM pada anak usia dini.

Dapat disimpulkan bahwa perencanaan Implementasi Kurikulum Merdeka yang dilakukan oleh Pos Paud Anggrek sesuai dengan teori yang telah diuraikan di atas bahwa Pos Paud Anggrek masih terpaku pada kurikulum 13 dan semua guru masih belum paham pada kurikulum merdeka sehingga masih perlu waktu untuk memahami dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka begitupun pada pembelajaran STEAMnya.

Perencanaan pada Pembelajaran STEAM

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik sehingga guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar. Kurikulum merdeka memberikan keluluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik (Direktorat Sekolah Dasar, 2023).

Dalam (Nikita, 2023) Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka mencakup tiga tipe kegiatan pembelajaran, yaitu pembelajaran intrakurikuler, pembelajaran kokurikuler dan pembelajaran ekstrakurikuler. Pembelajaran Intrakurikuler merupakan sebuah metode pembelajaran yang memberikan pilihan dalam prosesnya, sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.

Pembelajaran kokurikuler berupa proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila, dengan prinsip pembelajaran interdisipliner yang berorientasi pada pengembangan karakter dan kompetensi umum. Pembelajaran ekstrakurikuler ialah pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan minat murid dan sumber daya satuan pendidikan.

Namun Pos Paud Anggrek ini memberikan kegiatan pembelajaran kepada peserta didiknya belum menyesuaikan dengan minat anak, untuk kegiatan pembelajaran semua peserta didik mengikuti sesuai dengan tema yang sudah ditetapkan, hal ini dikarenakan Paud Anggrek masih beradaptasi dengan kurikulum merdeka dan belum sepenuhnya lepas dari kurikulum 2013. Sehingga pendidik merasa kebingungan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka khususnya dalam merencanakan pembelajaran STEAM.

Dapat disimpulkan bahwa perencanaan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek belum selaras dengan teori yang telah diuraikan diatas, karena di dalam kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan minat anak, tetapi pada kenyataannya kegiatan pembelajaran yang di berikan masih belum mengikuti minat peserta didik.

Pelaksanaan: Memberikan Pengajaran yang Sesuai dengan Tingkat Kemampuan Peserta Didik

Nadiem Makarim dengan konsepnya yakni dalam setiap proses pembelajaran ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi semua yang terlibat antara lain anak didik, guru, dan juga orang tua. Tumbuhnya sikap positif anak didik dalam merespon setiap kegiatan pembelajaran yang dihasilkan oleh pengembangan pemikiran yang inovatif dari guru merupakan salah satu faktor keberhasilannya (Elok Endang Rasmani *et al.*, 2023).

Ibu Ika selaku guru di Pos Paud Anggrek mengatakan bahwa setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam melakukan atau mengerjakan kegiatan suatu pembelajaran yang diberikan oleh guru khususnya pada pembelajaran STEAM, sebagai guru tidak bisa menyamaratakan semua kemampuan anak. Ketika dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak, lalu anak tersebut belum maksimal dalam pengerjaannya, guru harus tetap mengharai usaha anak dan memberikan semangat. Dengan cara menghargai hasil pembelajaran anak yang belum maksimal dan pendidik memberi motivasi terhadap anak, secara tidak langsung guru sudah memberikan pengajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak.

Dapat disimpulkan bahwa pemberian pengajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik di Pos Paud Anggrek selaras dengan teori yang telah diuraikan diatas, bahwa guru merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam pengembangan pemikiran anak sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Pelaksanaan: Tahapan Kegiatan/Penerapan dalam Pembelajaran STEAM (*Sains, Thecnology, Engeneering, Art, Mathematic*)

Dalam (Suryawati & Akkas, 2021) kegiatan bermain anak usia dini melalui pembelajaran STEAM dapat dilakukan dengan merancang rencana kegiatan mingguan (RPPM) atau harian (RPPH) yang sesuai dengan minat anak, perkembangan anak secara umum dan usianya. Tahapan kegiatan pembelajaran di Pos Paud Anggrek yang diberikan kepada anak mengacu pada RPPH yang telah dibuat dengan tema yang sudah ditentukan pada setiap kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu pembelajaran STEAM, mulai dari pembukaan, berdo'a, menanyakan kabar, recalling pembelajaran yang lalu, mengevaluasi pembelajaran sampai kegiatan penutup. Namun RPPH yang dirancang oleh pihak sekolah dan guru masih mengacu pada tema yang terdahulu saat menggunakan kurikulum 13, masih belum menyesuaikan dengan minat anak.

Dapat disimpulkan bahwa tahapan kegiatan pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek belum selaras dengan teori yang telah diuraikan diatas, karena RPPH yang dirancang oleh pihak sekolah dan guru masih mengacu pada tema terdahulu saat masih menggunakan kurikulum 13, yang dimana seharusnya kegiatan didalam RPPH yang dirancang harus menyesuaikan minat dan bakat anak.

Pelaksanaan: Materi yang Diberikan kepada Anak dalam Pembelajaran STEAM (*Sains, Thecnology, Engeneering, Art, Mathematic*)

STEAM digunakan untuk fokus pada pemahaman tentang sifat terintegrasi, dari disiplin sains, teknologi, seni dan matematika serta pentingnya mereka dalam keberhasilan akademik jangka panjang anak – anak. Anak dapat berfikir secara kritis mampu mencari dan menemukan sendiri jawaban atau persoalan – persoalan yang dihadapinya dengan mengadakan percobaan sendiri dengan pembelajaran sains, teknologi teknik, seni dan matematika yang saling keterkaitan.

Anak diberikan kesempatan untuk melakukan atau mengalami sendiri, mengikuti suatu proses, menganalisis, mengamati suatu objek, menarik kesimpulan sendiri dan membuktikan mengenai suatu keadaan dalam proses pembelajarannya (Sadiah & Lestari, 2020).

Guru di Pos Paud Anggrek menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tema yang akan diberikan kepada peserta didik. Dalam pembelajaran STEAM, yang pertama ada *sains* berkaitan dengan manusia, tumbuhan, hewan, misalnya guru mengambil tema tumbuhan, maka guru memberikan materi yang berkaitan dengan bentuk, warna dan tekstur tumbuhan.

Dalam pembelajaran teknologi guru memberikan materi yang berkaitan dengan teknologi, misalnya mengenalkan bentuk, warna dan fungsi (handphone, tv atau radio). Dalam pembelajaran rekayasa, guru memberikan contoh sederhana seperti menggelindingkan bola, sehingga rasa ingin tahu anak muncul dan menimbulkan pertanyaan yang akan diajukan anak kepada guru. Dalam pembelajaran seni, guru memberikan materi sesuai dengan sub tema yang sudah ditentukan, misalnya mewarnai atau menggambar alat musik. Dalam pembelajaran matematika, guru memberikan materi sesuai dengan tema yang akan diberikan, misalnya persamaan ukuran dan warna atau persamaan warna dan bentuk.

Dapat disimpulkan materi yang diberikan kepada anak dalam pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek selaras dengan teori yang telah diuraikan diatas, bahwa anak diberikan kesempatan untuk melakukan atau mengalami sendiri, mengikuti suatu proses, menganalisis, mengamati suatu objek, menarik kesimpulan sendiri dan membuktikan mengenai suatu keadaan dalam proses pembelajarannya.

Pelaksanaan: Media yang Digunakan dalam Pembelajaran STEAM (*Sains, Thecnology, Engeneering, Art, Mathematic*)

Pendekatan STEAM akan merangsang atau mendorong anak untuk belajar mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya. Bermain menggunakan media yang ada di sekitar, salah satu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak (Nursakdiah *et al.*, 2021).

Guru menyampaikan bahwa fasilitas yang ada di Pos Paud Anggrek masih terbatas. Namun guru tetap mengusahakan media yang dipakai sesuai dengan tema yang akan dipelajari, dan media yang biasanya atau sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Pos Paud Anggrek adalah media gambar atau buku. Untuk pembelajaran *sains* dan sub temanya tumbuhan, anak akan dibawa ke halaman belakang Pos Paud Anggrek yang terdapat tumbuhan hidup, jadi media yang digunakan adalah bentuk visual karena anak bisa langsung melihat dan mengamati tumbuhan tersebut.

Untuk pembelajaran teknologi, jika sub temanya handphone, guru bisa memperlihatkan langsung kepada anak, tapi jika sub temanya televisi, guru memberikan media gambar. Untuk pembelajaran rekayasa guru menyediakan jika yang akan dilakukan mempraktekan menggelindingkan benda, guru siapkan papan kecil dan kelereng/bola kecil. Untuk pembelajaran seni guru biasanya menyediakan buku gambar atau buku mewarnai, jika memang ada kegiatan seperti meronce, menempel, mencetak, guru menyediakan media ajar yang sesuai dengan kegiatan di hari tersebut. Untuk pembelajaran matematika, media yang disediakan sesuai dengan pembelajaran yang akan diberikan, jika pembelajarannya mengelompokkan bentuk dan warna guru menyediakan media balok.

Dengan adanya media yang disediakan oleh guru anak dapat bermain dan mengeksplorasi media ajar yang ada disekitarnya, dengan begitu anak-anak dapat mengembangkan kreativitas melalui media tersebut walaupun media yang tersedia di Pos Paud Anggrek terbatas. Dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapat peneliti perihal media pembelajaran yang ada di Pos Paud Anggrek selaras dengan teori yang telah diuraikan diatas, bahwa media yang ada di sekitar anak bisa menumbuhkan atau meningkatkan kreativitas anak.

Evaluasi: Target yang Diinginkan Pendidik dari Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran STEAM

Memiliki pendidikan yang betul – betul mencintai anak, hubungan kebatinan antara pendidik dan kualitas pendidik adalah hal yang paling penting, itu merupakan PAUD yang ideal menurut Mendikbud. Selain hubungan kebatinan, semua aspek yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan harus dirangsang

secara maksimal termasuk bentuk pembelajaran yang akan diberikan. Berdasarkan teori humanistik maka perlu peran guru yang kreatif dan mengikuti perkembangan teknologi dalam pemberian kegiatan pembelajarannya sehingga akan menghasilkan kegiatan yang holistik integratif yang pada akhirnya dapat menciptakan generasi PAUD yang kreatif .

Target yang diinginkan para guru Pos Paud Anggrek adalah menginginkan setiap pembelajaran yang diberikan khususnya pada pembelajaran STEAM kepada peserta didik tetap bisa berpengaruh baik terhadap pengetahuan, perkembangan dan pertumbuhan peserta didiknya, walaupun disetiap pembelajaran khususnya pembelajaran STEAM yang disampaikan oleh setiap guru masih belum sepenuhnya maksimal dan dalam fasilitas yang masih terbatas, semua guru tetap bersemangat dalam memberikan pengajaran terhadap peserta didik agar anak dapat bertumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan usianya.

Dapat disimpulkan bahwa target yang diinginkan pendidik dalam penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek selaras dengan teori yang telah diuraikan diatas, bahwa memiliki pendidikan yang betul-betul mencintai anak, hubungan kebatinan antara pendidik dan kualitas pendidik adalah hal yang paling penting dan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Evaluasi: Asesmen pada Pembelajaran STEAM

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersama anak merupakan Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan agar pada akhir fase pondasi anak dapat mencapai capaian pembelajaran STEAM, upaya guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan pencapaian anak terhadap suatu pembelajaran yaitu dengan melakukan asesmen. Ada beberapa proses untuk melakukan asesmen : 1) melakukan pengamatan terhadap anak, 2) mengolah hasil pengamatan ke dalam bentuk dokumentasi anak, 3) mengidentifikasi capaian pembelajaran anak terkait STEAM berdasarkan dokumentasi anak, 4) mengevaluasi proses pembelajaran dari hasil capaian anak, 5) pengembangan kegiatan lanjutan (Suryawati & Akkas, 2021).

Asesmen yang dilakukan guru Pos Paud Anggrek terhadap peserta didik, guru melakukannya dengan melalui beberapa proses untuk bisa mengidentifikasi setiap capaian kemampuan peserta didiknya. Proses yang dilakukan guru untuk melihat perkembangan peserta didiknya adalah dengan mengamati setiap kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak dan di dokumentasikan untuk bukti bahwa anak-anak memiliki perkembangan di setiap kegiatan pembelajaran khususnya pembelajarannya STEAM yang sudah diberikan oleh guru. Selain mengamati dan mendokumentasikan, guru juga mencatat kegiatan apa saja yang sudah dilakukan oleh anak peserta didik, lalu menceklis sesuai dengan capaian kemampuan anak.

Dapat disimpulkan bahwa asesmen yang dilakukan guru pada peserta didik di Pos Paud Anggrek selaras dengan teori yang telah diuraikan diatas, bahwa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan pencapaian anak terhadap suatu pembelajaran yaitu guru melakukan asesmen melalui beberapa proses.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa pada perencanaan pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek pada anak usia 5-6 tahun, semua guru masih belum paham pada kurikulum merdeka dan masih perlu waktu untuk memahami dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka begitupun pada pembelajaran STEAMnya. Pendidik masih dalam tahap pengenalan dan masih belum bisa lepas dari kurikulum 2013, sehingga pendidik merasa kebingungan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka khususnya dalam merencanakan pembelajaran STEAM.

Pada pelaksanaan pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek pada anak usia 5-6 tahun, Pos Paud Anggrek ini memberikan kegiatan pembelajaran STEAM kepada peserta didiknya belum menyesuaikan dengan minat anak, untuk kegiatan pembelajaran semua peserta didik mengikuti sesuai dengan tema yang sudah ditetapkan, hal ini dikarenakan Paud Anggrek masih beradaptasi dengan kurikulum merdeka dan belum sepenuhnya lepas dari kurikulum 2013. Sehingga pendidik merasa kebingungan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka khususnya dalam merencanakan pembelajaran STEAM.

Untuk evaluasi pembelajaran STEAM di Pos Paud Anggrek pada anak usia 5-6 tahun, target yang diinginkan para guru Pos Paud Anggrek adalah menginginkan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik khususnya pada pembelajaran STEAM tetap bisa berpengaruh baik terhadap pengetahuan, perkembangan dan pertumbuhan peserta didiknya, walaupun pembelajaran yang disampaikan oleh setiap guru masih belum sepenuhnya maksimal dan dalam keadaan fasilitas yang terbatas, semua guru tetap bersemangat dalam memberikan pengajaran terhadap peserta didik agar anak dapat bertumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Assesmen yang dilakukan guru Pos Paud Anggrek terhadap peserta didik, guru melakukannya dengan melalui beberapa proses untuk bisa mengidentifikasi setiap capaian kemampuan peserta didiknya.

Proses yang dilakukan guru untuk melihat perkembangan peserta didiknya adalah dengan mengamati setiap kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran STEAM yang dilakukan anak dan di dokumentasikan untuk bukti bahwa anak-anak memiliki perkembangan di setiap kegiatan pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru. Selain mengamati dan mendokumentasikan, guru juga mencatat kegiatan apa saja yang sudah dilakukan oleh anak peserta didik, lalu menceklis sesuai dengan capaian kemampuan anak.

Daftar Pustaka

- Direktorat Sekolah Dasar. (2023). *Kurikulum Merdeka*. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>
- Elok Endang Rasmani, U., Wahyuningsih, S., Winarji, B., Jumiatmoko, J., Eka Nurjanah, N., Shofiatin Zuhro, N., Fitrianingtyas, A., Agustina, P., Kristiani Wahyu Widiastuti, Y., Diah Putri Nazidah, M., & Ayu Sekar Prashanti, N. (2023). Implementasi Manajemen Pembelajaran Proyek Berbasis Kurikulum Merdeka di Lembaga PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 567–578. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.265>
- Fauzi, S., Dinar Nur Inten, & Fitroh Hayati. (2024). Pengaruh Media Audio Visual untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v4i1.3707>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Nikita. (2023). *Apa Itu Kurikulum Merdeka? Ini Pengertian Prinsip Pembelajarannya*. Detik.Com. <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-6818335/apa-itu-kurikulum-merdeka-ini-pengertian--prinsip-pembelajarannya>
- Nursakdiah, N., Hayati, F., & Marlina, C. (2021). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Syekh Abdurrauf. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143–158.
- Sadiyah, N. H., & Lestari, R. H. (2020). Upaya meningkatkan pengetahuan sains pada anak usia dini melalui pembelajaran steam. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 237–244.
- Sulistiyani, F., Mulyono, R., & Mulyono, R. (2022). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA (IKM) SEBAGAI SEBUAH PILIHAN BAGI SATUAN PENDIDIKAN: KAJIAN PUSTAKA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1999–2019. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.506>

- Suryawati, E. A., & Akkas, M. (2021). *Buku Panduan Guru Capaian Elemen Dasar-Dasar Literasi & STEAM Untuk Satuan PAUD*. Direktorat Pendidikan Dasar. Direktorat Pendidikan Dasar.
- Syaefani, N., & Arif Hakim. (2024). Efektivitas Program Living Values Education terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 4(1), 17–24. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v4i1.3739>