



Cooking Class Dengan Pendekatan *Steam* Guna Melatih Motorik Halus Siswa di Sekolah Penggerak TKIT Islamic Centre Purwodadi

Anik Sulastr¹, Nur Fajrie²

^{1,2} Universitas Muria Kudus

Abstract

Received: 11 Februari 2023
Revised: 19 Februari 2023
Accepted: 2 Maret 2023

One of the things that is the focus of this research is the Cooking Class approach Steam with primary sources of data in this research, namely the sources of data that are obtained directly from informants on the street. The data comes from students, TKIT Islamic Center, and teachers. Apart from that, secondary sources of data are also used in this research, namely in the form of documents that have already been developed, such as articles that explain about stealth learning methods, as well as important documentation in the learning process that is close to this research. Learning with the STEAM approach is considered to be incapable of developing students' motor skills, such as an independent student's ability to think critically with learning to be calculative in learning malsallalm to be able to use science and technology in harmony with life's benefits. This is in line with the development which is a factor in the student's motor development.

Keywords: *steam approach, cooking class, driving school*

(*) Corresponding Author: 202203045@std.umk.ac.id; nur.fajrie@umk.ac.id

How to Cite: Sulastr, A., & Fajrie, N. (2023). Cooking Class Dengan Pendekatan Steam Guna Melatih Motorik Halus Siswa di Sekolah Penggerak TKIT Islamic Centre Purwodadi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(7), 40-45. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7802139>

PENDAHULUAN

Golden age merupakan masa keemasan yang jangan sampai dilewatkan para orang tua diruuh atau para pendidik disekolahan. Pada usia ini lagi pesat-pesatnya perkembangan motorik anak. Diera yang serba modern ini tuntutan untuk bisa menjadi anak mandiri semakin jelas nyata. Anak TK yang kini berada pada rentan usia 4-5 tahun, kondisi motorik halus anak terus meningkat. Anggota tubuh mulai dari tangan, lengan, dan jari bergerak bersama di bawah perintah mata". Anak usia dini berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental.

Metode STEAM adalah sebuah singkatan untuk Sains (science), Teknologi (Technologi), Seni (Art), dan Matematika (Mathematic). Istilah STEAM pertamakali diperkenalkan di Sekolah Desain Pulau Rhode (RIDS). STEAM merupakan pendekantan pembelajaran terpadu yang mendorong siswa untuk berpikir lebih komperehensif tentang masalah yang ada disekitarnya.

(Ellizah et al. 2020) menyatakan perkembangan motorik anak berkembang dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. (Mahfud and Yuliandra, 2020) Sejalan dengan perkembangan fisik yang terjadi, mereka dapat membuat tubuh sehat sehingga melakukan apa yang mereka inginkan. Hal tersebut Mahfud didukung oleh adanya perkembangan pada area sensoris dan motorik dikorteks (otak) yang memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan anak dengan apa yang mampu dilakukannya. Pelajaran Pendidikan anak



usia dini sangat menentukan karakter dan kepribadian anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Untuk itu satu diantara tujuannya yaitu untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak usia dini.

Perkembangan anak menghasilkan bentuk-bentuk dan ciri-ciri kemampuan baru yang berlangsung dari tahap aktivitas sederhana ke tahap yang lebih tinggi. (Rismayanthi, 2013) Perkembangan Keterampilan koordinasi motorik kasar meliputi aktivitas seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Perkembangan ini bergerak secara terus menerus tetapi pasti. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan anak dimulai dari masa konsepsi sampai ia tutup usia. Adapun perubahan-perubahan yang terjadi masing-masing individu tidaklah sama namun bersifat progresif dan berkesinambungan.

Pendekatan STEAM telah diterapkan di TKIT Islamic Centre selama kurang lebih 3 bulan dengan harapan dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:6) karakteristik perkembangan yang berhubungan dengan motorik halus adalah: “(a) Dapat mengoles mentega pada roti. (b) Dapat membentuk dengan menggunakan tanah liat atau plastisin. (c) Memegang kertas dengan satu tangan dan mengguntingnya. (d) Meniru melipat kertas satu-dua kali lipatan. (e) Mewarnai gambar sesukanya. (f) Memegang krayon atau pensil dengan diameter sesukanya”.

METODE

Penelitian ini penulis memilih metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini efektif untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah maupun fenomena hasil rekayasa. Menurut (Muhammad Asbar, 2018), penelitian deskriptif ini mendeskripsikan fenomena-fenomena kegiatan pendidikan, pembelajaran, implementasi kurikulum pada berbagai jenis, jenjang dan satuan pendidikan secara gamblang dan komprehensif.

(Imanina, 2020) Dengan penggunaan metode penelitian kualitatif deskriptif peserta didik lebih mendalami pendiskripsian materi. Adapun yang menjadi fokus penelitian ini adalah Cooking Class pendekatan Steam dengan Sumber data primer dalam penelitian ini adalah sumber data yang diperoleh langsung dari informan di lapangan. Data tersebut bersumber dari siswa TKIT Islamic Centre, dan Guru. Selain itu juga digunakan sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah bentuk dokumen yang telah ada seperti artikel yang menjelaskan tentang metode pembelajaran steam, serta dokumentasi penting dalam pembelajaran yang erat kaitannya dengan masalah penelitian ini. Data yang diperoleh baik dari sumber data primer maupun data sekunder kemudian dikomparasikan untuk dianalisis dengan tetap mengutamakan substansi data primer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu metode pembelajaran aktif dan menyenangkan yang bisa diterapkan di PAUD adalah metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Math). Metode ini membantu guru menggabungkan berbagai disiplin ilmu dalam waktu yang sama dan memungkinkan anak melakukan kegiatan mengeksplorasi, menanya, meneliti, menemukan, dan melatih keterampilan inovatif

(Wahyuningsih et al. 2019). Kegiatan pembelajaran STEAM telah dilakukan beberapa kali dalam kegiatan outclaaseperti cooking class.



Gambar 1: cooking Class membuat Juz Jambu

Berikut kegiatan cooking terlihat anak-anak begitu antusias dalam melihat mengamati dan meniru untuk kemudian mempraktikan kegiatan membuat jus jambu. adapun kegiatan pertama setelah anak-anak menyaksikan demonstrasi membuat jus jambu yaitu memasukan jus jambu kedalam gelas atau wadah. (Handayani, 2017) Tujuan adanya demonstrasi karena mereka cenderung meniru dan mencoba apa yang mereka lihat dan ketahui, mulai dari hal bersifat kebahasaan, gerak tubuh, perilaku dan sebagainya.

Tahap selanjutnya berlatih menyalakan blender dan melihat proses hancurnya potongan-potongan buah menjadi halus dan lembut. anak-anak menyaksikan proses buah dari yang semula padat menjadi cair untuk kemudian dihubungkan dengan peristiwa perubahan zat. jus buah sudah siap disajikan untuk itu anak-anak secara bergantian menuangkan jus buah masing-masing gelas jus buah.



Gambar 2: cooking Class membuat Sayur Sop

Berikut kegiatan cooking terlihat anak-anak begitu antusias dalam melihat mengamati dan meniru untuk kemudian mempraktikan kegiatan membuat sayur sop. Selain itu anak-anak juga dijelaskan manfaat pentingnya mengonsumsi sayuran yang banyak serat seperti kol, wortel, bunga kol, kentang, daun bawang, dan sledri. Sayuran yang kaya akan serat sebaiknya dikonsumsi rutin secara bergantian setiap harinya sehingga pola sehat anak kita dapat terjaga dan gizinya terpenuhi dengan baik. Adapun kegiatan pertama setelah anak-anak menyaksikan demonstrasi membuat sayur sop yaitu memasukkan berbagai macam sayuran ke dalam air yang sudah mendidih, setelah itu memasukkan bumbu-bumbu seperti bawang putih dan merah yang sudah dihaluskan, garam, kaldu jamur, lada bubuk secukupnya. Setelah sayur matang anak-anak makan bersama-sama.



Gambar 3: Cooking Class membuat Roti Bakar

Berikut kegiatan cooking terlihat anak-anak begitu antusias dalam melihat mengamati dan meniru untuk kemudian mempraktikan kegiatan membuat Roti Bakar. Kegiatan ini dapat melatih beberapa hal seperti (Carpenter et al. 2020) *“The subjects for the study were kindergarten children who had been in classes in which they had opportunities to model and solve problems; however, the focus of the study was not on the instruction but on the problem-solving processes of children.”*

Kegiatan awal anak-anak menghitung jumlah pisang dan roti yang dibutuhkan, kemudian menggunakan teknik yang benar dalam memasaknya. Adapun tekniknya yaitu : menyiapkan alat dan bahan, kemudian menghitung bahan-bahan yang akan dibuat, setelah semuanya siap masukkan bahan-bahan yang telah disiapkan. Art (Seni) dalam kegiatan cooking kali ini, anak-anak mampu menghias roti bakar dengan menggunakan berbagai macam topping. (Putri and Taqiudin, 2021)

Aktivitas belajar STEAM-PBL untuk PAUD dilakukan melalui tahap reflection, research, discovery, application, dan communication. Adanya kesempatan yang leluasa pada anak untuk menuangkan ide, gagasan, serta pendapat dalam menyelesaikan project berdampak pada perkembangan kemampuan memecahkan masalah anak.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan Pendekatan STEAM dinilai mampu untuk mengasah keterampilan motorik siswa seperti siswa mampu mandiri berbagai macam minuman salah satu diantaranya mampu membuat jus jambu, pendekatan ini mengajarkan anak berfikir kritis dengan belajar memecahkan dan menelaah masalah menggunakan alat teknologi dan belajar hidup berkolaborasi dengan teman sebaya. (goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee 2019). Hal ini sejalan dengan perkembangan yang menjadi faktor perkembangan motorik siswa, komponen sains dalam pendekatan *steam* siswa mampu berfikir empiris yang artinya berdasarkan dengan faktal-fakta yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Kemudian selanjutnya dalam proses pendampingan belajar ketika peserta didik orang tua harus sabar, tidak membentak atau main tangan kepada anak jika salah, bersikap bijaksana untuk mengerti kemampuan yang dimiliki anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Carpenter, Thomas P., Ellen Ansell, Megan L. Franke, Elizabeth Fennema, And Linda Weisbeck. 2020. "Models Of Problem Solving: A Study Of Kindergarten Children's Problem-Solving Processes." *Journal For Research In Mathematics Education* 24 (5): 428–41. <https://doi.org/10.5951/jresmetheduc.24.5.0428>.
- Ellizah, Diana Ledy, Mar Fadlaini, Wafa Aerin, Istiningsih Istiningsih, And Agung Rokhimawan. 2020. "Planning Of Paud Learning With Steam (Science, Technology, Art, And Math) Approach." *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies* 9 (2): 67–72. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces>.
- Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard; Mckee, Annie. 2019. "Teori Teori Perkembangan Motorik." *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53 (9): 1689–99.
- Handayani, Puri. 2017. "Pengembangan Kreatifitas Keberbakatan Di Paud Griya Bermain Pangkalpinang Bangka." *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak* 3 (1): 83–96.
- Imanina, Kafilah. 2020. "Penggunaan Metode Kualitatif Dengan Pendekatan Deskriptif Analitis Dalam Paud." *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi Paud* 3359 (229): 45–48. <http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3728>.
- Mahfud, Imam, And Rizki Yulindra. 2020. "Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun." *Sport-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga* 1 (01): 54–66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>.
- Muhammad Asbar, Andi. 2018. "Implementasi Model Discovery Learning Dalam

- Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sman 1 Bulukumba.” *Syamil: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal Of Islamic Education)* 6 (1): 1–22. <https://doi.org/10.21093/sy.v6i1.909>.
- Putri, Suci Utami, And Abdurrohman Ahmad Taqjudin. 2021. “Steam-Pbl: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2): 856–67. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>.
- Rismayanthi, Cerika. 2013. “Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani” 9 (April).
- Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, Novita Eka Nurjanah, And Upik Elok Endang Rasmani. 2019. “Efek Metode Steam Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>.