
Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Anak Usia Dini Melalui Pendekatan STEAM Dan Pemberdayaan Keluarga

Virgilia Zephanya Bratanoto ^a, Lita Latiana ^a, Ali Formen ^a

^a *Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang, Jalan Kelud Utara III, Semarang, Indonesia*

* *Alamat Surel: virgiliazephanya@students.unnes.ac.id*

Abstrak

Pandemi COVID-19 telah membawa perubahan besar dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia, dimana proses pembelajaran terpaksa dilakukan jarak jauh, baik secara daring (dalam jaringan atau menggunakan jaringan internet) ataupun luring (luar jaringan, atau tanpa menggunakan jaringan internet). Tanpa persiapan yang memadai untuk menghadapi perubahan besar ini, ada banyak kendala yang dihadapi pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, meliputi : infrastruktur dan teknologi, strategi pembelajaran, kesiapan guru dan keterlibatan orang tua. Pada hakikatnya, pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan praktik baru dalam proses pembelajaran anak usia dini. Secara esensi, pembelajaran jarak jauh berbeda dengan pembelajaran tatap muka, sehingga diperlukan pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat dan ramah anak agar pembelajaran PJJ berjalan efektif. Selain itu, PJJ juga membawa pergeseran peran pada proses pembelajaran, yang menempatkan orang tua kembali menjalankan perannya sebagai “guru” di rumah, yang harus membimbing, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran pada anak mereka. Pada kenyataannya, banyak orang tua yang belum memahami tugas perkembangan anak dan proses pembelajaran anak usia dini. Untuk menjawab kendala dan tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan PJJ untuk anak usia dini, maka artikel ini berusaha menjelaskan pentingnya penguatan pembelajaran jarak jauh pada anak usia dini melalui pendekatan STEAM, dengan meningkatkan keterlibatan orang tua dan keluarga.

Kata kunci:

Pembelajaran Jarak Jauh, STEAM, Pemberdayaan Keluarga

© 2020 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Pandemi COVID-19 telah membawa perubahan besar dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kebijakan pembatasan jarak fisik (*physical distancing*) yang ditetapkan pemerintah membawa konsekuensi bahwa hampir semua anak di Indonesia, dari anak usia dini sampai mahasiswa, tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah. Proses pembelajaran terpaksa dilakukan jarak jauh, baik secara daring (dalam jaringan atau menggunakan jaringan internet) ataupun luring (luar jaringan, atau tanpa menggunakan jaringan internet), sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran dari rumah.

Tanpa persiapan yang memadai untuk menghadapi perubahan besar ini, baik dalam strategi pembelajaran maupun teknologi, maka pembelajaran jarak jauh (PJJ) menghadapi banyak kendala dalam pelaksanaannya. Arifa (2020), menyebutkan proses belajar dari rumah yang dilaksanakan saat ini belum dapat disebut sebagai kondisi belajar ideal, melainkan kondisi darurat yang harus dijalankan. Agar dapat berjalan secara efektif, pemerintah harus bekerja sama dengan berbagai sektor terkait untuk mengatasi

To cite this article:

Virgilia Zephanya, Lita Latiana, & Ali Formen (2020). Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Pendekatan STEAM dan Pemberdayaan Keluarga. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*

hambatan yang terjadi dalam PJJ, baik dari sisi regulasi, peningkatan kesiapan pendidik, serta perluasan jaringan dan akses sumber belajar.

Menurut Indahri (2020), ada 3 permasalahan yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan PJJ di Indonesia yaitu infrastruktur, kurikulum dan peningkatan kapasitas guru. Azzahra (2020), menjelaskan banyak kendala yang dihadapi guru dalam menjalankan PJJ, seperti akses internet yang tidak merata, kesenjangan kualifikasi guru, dan kualitas pendidikan, serta kurangnya keterampilan ICT menjadi kerentanan dalam inisiatif pembelajaran jarak jauh di Indonesia.

Penelitian Wardani dan Ayriza (2020), menunjukkan bahwa banyak orang tua juga memiliki kendala dalam mendampingi anak PJJ, yaitu: kurang memahami materi pelajaran, kesulitan menumbuhkan minat belajar anak, tidak cukup waktu untuk mendampingi anak belajar karena harus bekerja, tidak sabar mendampingi anak belajar, mengalami kesulitan mengoperasikan gadget dan kendala jangkauan internet. Penelitian Lilawati (2020) terhadap peran orang tua dalam pembelajaran anak usia dini di rumah, menyimpulkan bahwa orang tua merasa pembelajaran di rumah berjalan dengan efektif, karena tugas yang diberikan guru dapat dibantu pengerjaannya oleh orang tua di rumah dan orang tua juga setuju jika selama pembelajaran di rumah, orang tua ikut membantu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa banyak orang tua yang tidak siap dan tidak memahami perannya dalam pembelajaran anak usia dini di rumah.

Dari kendala – kendala di atas, maka dapat dilihat ada 4 faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran jarak jauh, yaitu : infrastuktur dan teknologi, strategi pembelajaran, kesiapan guru dan keterlibatan orang tua. Oleh karena itu, diperlukan penguatan pembelajaran jarak jauh untuk anak usia dini. Penguatan ini bertujuan memastikan terpenuhinya hakikat pembelajaran anak usia dini, yaitu pemberian stimulus dan pembelajaran bermakna yang berkesinambungan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak, dalam situasi pembelajaran yang baik, harmonis, serasi dan menyenangkan (Sutrisni dan Marisa, 2010).

Untuk memperkuat pembelajaran jarak jauh ini, maka diperlukan strategi atau pendekatan pembelajaran yang ramah anak, dapat dilakukan di rumah dan dengan mudah dilaksanakan oleh orang tua. Pendekatan pembelajaran yang mendukung PJJ ini adalah STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Math*). Pendekatan pembelajaran ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran abad 21, dimana anak diharapkan memiliki kemampuan berpikir analitis, kreatif, komunikatif dan mampu berkolaborasi dengan orang lain. Dalam pendekatan ini, anak didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengajukan pertanyaan, sehingga anak bisa membangun pengetahuan di sekitar dunianya, dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana sesuatu itu bekerja. Pembelajaran ini dapat dilakukan dengan mempelajari sesuatu yang terjadi sehari – hari dan dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sekitar anak. Dalam pendekatan ini, peran guru dan orang tua sangat diperlukan untuk mendorong anak untuk mengeksplorasi pengetahuan di sekitarnya,

Selanjutnya, artikel ini akan menjelaskan pentingnya penguatan pembelajaran jarak jauh pada anak usia dini melalui pendekatan STEAM, dengan meningkatkan keterlibatan orang tua dan keluarga, sebagai mitra guru dalam proses pembelajaran di rumah.

2. Pembahasan

Pada hakikatnya, pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan praktik baru dalam proses pembelajaran anak usia dini. Banyak lembaga dan guru PAUD terjebak untuk sekedar memindahkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh, yang mengakibatkan anak usia dini cepat bosan dan terbebani dengan tugas yang diberikan. Secara esensi, pembelajaran jarak jauh berbeda dengan pembelajaran tatap muka.

Pada pembelajaran tatap muka di sekolah, anak dapat berinteraksi langsung dengan guru dan teman-teman, sehingga anak lebih berkonsentrasi dan mudah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, dengan tatap muka, guru dapat mengamati secara langsung perkembangan masing-masing anak, dan segera melakukan koreksi jika dirasa perlu. Pada pembelajaran jarak jauh, interaksi yang terjadi hanya searah, dimana anak hanya dapat mengikuti pembelajaran melalui layar gadget jika pembelajaran dilakukan secara daring. Bahkan, tanpa terjadi interaksi dengan guru, jika pembelajaran dan tugas diberikan secara luring. Hal ini membuat anak sulit berkonsentrasi dan sulit memahami apa yang ingin disampaikan guru. Selain itu, guru juga tidak dapat mengamati respon dan kemajuan perkembangan anak, sebagai umpan balik dari kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Oleh karena itu, perlu diterapkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat dan mendukung pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh juga mengakibatkan terjadinya pergeseran peran dalam proses pembelajaran anak usia dini. Pergeseran peran ini menempatkan orang tua kembali menjalankan perannya sebagai “guru” di rumah, yang harus mengawasi, membimbing, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran pada anak mereka. Di sisi lain, banyak orang tua yang tidak siap, tidak memahami dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup untuk menerapkan proses pembelajaran anak usia dini di rumah. Padahal usia dini adalah masa peka bagi seorang anak, dimana anak membutuhkan stimulasi menyeluruh dalam sebuah pembelajaran bermakna guna mengembangkan seluruh aspek kemampuan dasar yang dimilikinya. Tanpa memiliki pemahaman dan pengetahuan yang benar dalam pendidikan dan perkembangan anak usia dini, orang tua akan terjebak hanya sekedar menjalankan tugas yang disampaikan guru, tanpa mengeksplorasi lagi kebutuhan perkembangan anak mereka. Disini tampak diperlukan penguatan peran orang tua dan keluarga dalam PJJ.

Dengan demikian, ada 2 faktor yang perlu diperhatikan oleh lembaga dan guru PAUD untuk memperkuat proses PJJ sehingga berjalan efektif. Pertama, perlunya penguatan peran orang tua, dengan memberikan edukasi secara lebih mendalam dan lebih melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran. Kedua, mempersiapkan pembelajaran yang ramah anak dan menyenangkan, tetapi juga mudah dilakukan orang tua di rumah. Pendekatan pembelajaran yang cocok dan mendukung pembelajaran di rumah ini adalah STEAM.

2.1. Pendekatan STEAM Sebagai Strategi Pembelajaran Jarak Jauh

Pendekatan pembelajaran STEAM dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran abad 21, dimana anak diharapkan memiliki kemampuan berpikir analitis, kreatif, komunikatif dan mampu berkolaborasi dengan orang lain. STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu sains (*science*), teknologi

(*technology*), teknik (*engineering*), seni (*art*), matematika (*math*). Mungkin istilah – istilah ini tampak begitu jauh dari kehidupan anak usia dini. Namun Educational Playcare (2017), menjelaskan bahwa dengan STEAM anak dapat membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran di masa depan dengan mengeksplorasi ketrampilan dan konsep STEAM melalui permainan atau berbagai kegiatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Helen (2018), bahwa pembelajaran berbasis STEAM membuat anak berpikir kritis, komprehensif dan dapat menstimulasi anak agar dapat memecahkan masalah. Pembelajaran STEAM tanpa disadari, dapat terjadi secara alamiah setiap hari saat anak melakukan kegiatan bermain., baik di sekolah maupun di rumah. Dengan mencoba hal – hal baru, anak terus bereksplorasi mencari tahu dengan cara pandangnya sendiri.

Salah satu unsur yang penting dan menarik dari pendekatan STEAM adalah penggunaan *loose-parts*. *Loose-parts* merupakan barang – barang yang mudah ditemukan sehari – hari di lingkungan sekitar anak, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Alam penuh dengan barang yang dapat digunakan sebagai *loose-parts*, seperti ranting, biji pinus, kancing, kerang, daun, bunga dan benda alam lainnya. Dengan demikian, orangtua dan guru dapat mengumpulkan barang *loose-parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. Barang *loose-parts* ini tidak hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. (Wahyuningsih dkk, 2020). Ketika anak menggunakan benda-benda di alam, ia dapat menggunakannya untuk apapun sesuai dengan ide anak. Ini akan mengembangkan imajinasi, kreativitas, bahasa dan pengetahuan anak. Hal ini menunjukkan pendekatan STEAM efektif digunakan dalam pembelajaran di rumah.

Lebih lanjut, Educational Playcare (2017) menjelaskan bagaimana integrasi STEAM untuk anak usia dini :

- Sains mendorong anak untuk mencari tahu, menjawab pertanyaan dan seringkali anak dapat melakukan eksperimen.
- Teknologi mengacu pada penggunaan alat – alat sederhana seperti : gunting, crayon, spidol, penggaris, dan lain – lain.
- Teknik (*engineering*) mengacu pada proses ketika anak bekerja atau menguji sesuatu
- Seni mendorong kreativitas anak dan memungkinkan anak dapat mendeskripsikan konsep yang mereka dapat
- Matematika berhubungan dengan angka, pola dan bentuk – bentuk .

Ada 5 model pendekatan STEAM yang dapat diterapkan oleh guru dan orang tua dalam proses pembelajaran :

- Keterlibatan (*engage*)
Orang tua dan guru mengajak anak terlibat lebih jauh dalam kegiatan yang bermuatan STEAM berdasarkan pengalaman sebelumnya.
- Eksplorasi
Orang tua dan guru memberi kesempatan pada anak untuk dapat membangun pemahamannya atau pengetahuannya sendiri, sehingga dapat mencari alat bahan yang ingin digunakan.
- *Explain* (menjelaskan)
Orang tua atau guru memfasilitasi anak untuk dapat mengkomunikasikan apa yang telah dipelajari dan memahami maknanya.
- Elaborasi (terperinci)
Orang tua atau guru memfasilitasi anak untuk memperdalam kefahaman konsep dan menyesuaikan dengan ketrampilan praktis
- Evaluasi

Orang tua atau guru mengajak anak mengevaluasi kembali kegiatan yang telah dilakukan.

Dalam menerapkan STEAM pada anak usia dini, orang tua atau guru juga diharapkan memahami pola pikir STEAM untuk mendukung perkembangan anak mereka. Menurut Ailce (dalam Dianti, 2016), pola pikir STEAM dibagi menjadi 5 tahap :

- Observasi, dimana orang tua atau guru mengajak anak untuk melakukan pengamatan dalam menemukan masalah pada kegiatan bermain.
- Pertanyaan, dimana orang tua atau guru memotivasi anak dengan memunculkan rasa ingin tahu, sehingga anak terstimulasi untuk mencari pemecahan masalahnya.
- Prediksi, dimana orang tua atau guru mengajak anak untuk membuat prediksi pemecahan masalah
- Eksperimen, dimana orang tua atau guru mengajak anak untuk melakukan uji coba yang direncanakannya sehingga anak merasa percaya diri dan mampu .
- Diskusi, dimana orang tua atau guru mengajak anak untuk mengkomunikasikan atau mendiskusikan hasil cobanya.

2.2. Pemberdayaan Keluarga Sebagai Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh

Dari sini kita bisa melihat pentingnya peran orang tua dan guru dalam pendekatan STEAM ini untuk mendampingi anak dalam mengeksplorasi dan membangun pengetahuannya sendiri. Ketika pembelajaran dilakukan secara tatap muka, maka pendampingan ini dilakukan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Sebaliknya, ketika pembelajaran ini dilakukan jarak jauh, maka tugas itu ada pada orang tua. Hanya saja, banyak orang tua yang terbatas pemahamannya terhadap tugas perkembangan anak dan pembelajaran STEAM. Disinilah diperlukan sinergi yang erat antara orang tua dan guru untuk menjembatani keterbatasan yang ada, melalui penguatan peran orang tua dalam berbagai kegiatan yang difasilitasi oleh lembaga PAUD atau guru.

Keterlibatan orang tua memang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan anak usia dini, terlebih dalam pembelajaran jarak jauh. Menurut Powel (2000), sekolah dapat membina komunikasi yang baik dengan orang tua tentang berbagai kegiatan di sekolah. Hal ini juga didukung penelitian Paek K S (2004), bahwa orang tua memiliki peran yang penting dalam tugas perkembangan anak dan semua aspek pengembangannya.

Khadijah (2020), menyebutkan bahwa guru dan orang tua pada dasarnya sama – sama pendidik, hanya saja keduanya memiliki peran yang berbeda. Guru menjadi pendidik di sekolah, sedangkan orang tua menjadi pendidik di rumah. Dengan adanya pembelajaran jarak jauh ini, maka terjadi pergeseran peran guru dan orang tua. Jika dalam pembelajaran tatap muka, guru menjadi satu-satunya pemegang peran dalam pembelajaran anak di sekolah, maka dalam PJJ guru harus berbagi peran dengan orang tua. Dalam PJJ, guru bertindak sebagai perencana, fasilitator dan konsultan bagi orang tua, sementara orang tua bertindak sebagai pelaksana dan pengevaluasi kegiatan pembelajaran di rumah. Oleh karena itu, perlu adanya sinergi guru-orang tua dalam memahami konsep yang sama antar sistem pendidikan sekolah dan rumah supaya tidak menimbulkan kebingungan bagi anak – anak .

Salah satu kegiatan penguatan peran orang tua yang penting adalah kelas *parenting*. Menurut Maulida dkk (2020) pendidikan *parenting* adalah salah satu bentuk keterlibatan orang tua dalam mendorong dan membimbing anak untuk menjadi anak yang berkarakter. Kelas *parenting* ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan menyamakan persepsi orang tua tentang tumbuh kembang anak dan proses pembelajaran. Kelas

parenting ini sebaiknya dilakukan rutin (minimal sebulan sekali) dengan beragam topik tentang tumbuh kembang anak dan proses pembelajaran. Di masa pandemi ini, kelas *parenting* tetap bisa dilakukan dalam bentuk virtual (melalui *aplikasi zoom, google meeting* dan sebagainya).

Kegiatan penguatan peran orang tua yang lain adalah komunikasi rutin antara guru dan masing – masing orang tua, baik secara virtual, melalui telepon, sms ataupun tatap muka (jika dimungkinkan). Dengan komunikasi rutin ini (minimal seminggu sekali), guru secara rutin dapat mengikuti perkembangan anak didiknya melalui cerita orang tua. Sebaliknya, orang tua juga dapat berkonsultasi secara rutin dengan guru tentang masalah yang dihadapi dalam perkembangan dan pembelajaran anak di rumah.

Kegiatan penguatan peran orang tua berikutnya adalah *home visit* (jika memungkinkan). Kunjungan ke rumah ini bertujuan agar guru dapat melihat langsung situasi dan proses pembelajaran STEAM yang dilakukan orang tua di rumah dan memberi saran, jika diperlukan. Guru juga dapat melihat langsung perkembangan anak dan respon anak saat dilakukan proses pembelajaran.

Hal lain yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan peran dan sinergi dengan orang tua, adalah menyusun panduan untuk setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Panduan ini berisi perincian tugas atau tindakan apa saja yang harus dilakukan orang tua saat mendampingi anak belajar. Panduan ini disusun dan dituliskan dalam RPPH (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan dibagikan kepada orang tua minimal sehari sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Dengan demikian, orang tua dapat memahami tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah contoh RPPH dengan pendekatan STEAM.

Tabel 1. Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Tema	:	Makanan Sehat
Sub Tema	:	Buah kesukaanku
Kelas / usia	:	TK B (usia 5 – 6 Tahun)
Durasi	:	15 – 20 menit
Kegiatan	:	Membuat jus buah kesukaan anak
Tujuan Kegiatan diciptakan Tuhan	:	<ol style="list-style-type: none">1. meningkatkan rasa syukur atas buah – buahan yang2. meningkatkan kesehatan tubuh dengan pembiasaan makan buah3. meningkatkan kemampuan berhitung anak4. meningkatkan pengetahuan anak tentang buah dan cara membuat jus buah, serta dapat menggunakan alat – alat yang diperlukan5. meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan menceritakan cara membuat jus buah

6. meningkatkan kemampuan seni dalam bernyanyi tentang buah kesukaan
7. meningkatkan kemampuan sosial emosionalnya dalam berbagi jus buah dengan keluarga

Alat : Blender, telenan, pisau plastik, saringan, gelas, botol

Bahan : Buah (sesuai kesukaan anak), gula, air putih

Pelaksanaan Kegiatan :

Guru	Orang Tua
Guru membuat Video Kegiatan Pembelajaran (membuat jus buah), dengan materi sebagai berikut :	Orang tua mendampingi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui video ini. Orang tua juga mendokumentasikan kegiatan anak selama pembelajaran (video atau foto).
Pembukaan	
1 Guru mengucapkan salam	Orang tua memotivasi anak untuk ikut memberi salam
2 Guru mengajak berdoa	Orang tua memotivasi anak untuk belajar berdoa
3 Guru mengajarkan lagu “Nama Buah” (dengan gerakan)	Orang tua membantu anak menyanyikan lagu yang diajarkan
Kegiatan inti	
4 Guru menjelaskan tentang macam – macam buah – buahan yang dapat dibuat jus : jambu, jeruk, semangka, mangga, apel, sirsat , dan lain - lain	Orang tua mendampingi anak mendengarkan penjelasan guru. Jika anak belum memahami penjelasan guru, maka orang tua menjelaskan ulang apa yang disampaikan guru
5 Guru menjelaskan manfaat jus buah bagi kesehatan tubuh	Orang tua juga dapat memancing pertanyaan dari informasi yang telah diberikan guru
6 Guru menyebutkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat jus buah	Orang tua meminta anak untuk menunjukkan alat dan bahan yang diperlukan sambil menyebut namanya
7 Guru menjelaskan cara membuat jus buah	
a Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan	Orang tua mendampingi anak dalam mempersiapkan alat bahan (bantuan

		hanya diberikan jika anak mengalami kesulitan)
b	Mencuci buah yang akan digunakan (sambil menyanyikan lagu “Nama Buah”)	Orang tua memotivasi anak mencuci buah sendiri
c	Menghitung buah yang akan digunakan	Orang tua memotivasi anak untuk menghitung buah yang ada
d	Mengupas dan mengiris buah	Orang tua mendampingi anak belajar mengupas atau mengiris buah
e	Memasukkan buah ke dalam blender	Orang tua mendampingi anak memasukkan buah ke dalam blender
f	Mengambil 1 gelas air dan menuangkannya ke dalam blender	Orang tua mendampingi anak mengambil dan menuangkan air
g	Menambahkan gula pasir secukupnya	Orang tua meminta anak untuk menjilat sedikit gula, dan menanyakan rasanya. Bisa juga orang tua mengambil sedikit garam, meminta anak menjilat dan membedakan rasa. Orang tua mendampingi anak menambahkan gula ke blender
h	Blender sampai halus	Orang tua membantu memasang blender dan menyalakan listrik.
i	Setelah selesai, masukan jus buah dari blender ke dalam gelas atau botol	Orang tua mendampingi anak menuang jus ke dalam gelas atau botol
j	Meminum jus buah yang telah dibuat	Orang tua dan anak bersama minum jus buah yang telah dibuat. Orang tua juga mengajak anak untuk menawarkan jus buah buatannya kepada orang lain.
8	Guru meminta anak menceritakan kembali cara membuat jus buah dengan menggunakan bahasa mereka sendiri	Orang tua meminta anak untuk menceritakan kembali cara membuat jus buah (sambil mendokumentasikannya)
Penutup		
9	Guru mengajak anak menyanyikan lagu “Nama Buah” (dengan gerakan)	Orang tua membantu anak menyanyikan lagu yang diajarkan
10	Guru mengajak berdoa untuk mengakhiri kegiatan	Orang tua membantu anak untuk belajar berdoa
11	Guru mengucapkan salam penutup	Orang tua memotivasi anak untuk ikut memberi salam

Review Kegiatan

12	Guru memberikan masukan (<i>feedback</i>) kepada orang tua berdasarkan video atau foto yang dikirimkan orang tua, melalui e-mail, telepon atau pesan pribadi	Orang tua mengirimkan video atau foto kegiatan kepada guru. Orang tua mendiskusikan perkembangan kemampuan anak dengan guru
----	--	--

3. Simpulan

Masa pandemi Covid-19 ini seharusnya membuat para guru dan orang tua memiliki cara pandang baru dalam proses pembelajaran anak usia dini, terutama ketika proses pembelajaran harus dilakukan dari jarak jauh. Di tengah segala keterbatasan dan kendala yang ada, guru dan orang tua harus bersinergi dalam proses ini untuk mengoptimalkan keseluruhan aspek perkembangan anak.

Bagi guru PAUD, diharapkan mampu menyusun rancangan kegiatan pembelajaran STEAM yang inovatif, kreatif dan berteknologi, sekaligus menarik dan mendorong rasa ingin tahu anak untuk mempelajari lingkungan sekitarnya, dengan tetap menjalin komunikasi yang aktif dengan orang tua. Bagi orang tua sendiri, diharapkan tidak sekedar mendampingi anak dalam proses pembelajaran, tetapi terlibat aktif untuk memberi rangsangan pendidikan kepada anak, sehingga semua aspek perkembangan anak terstimulasi dengan baik.

Daftar Pustaka

- Arifa F.N. 2020. Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. (*Online*). (http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info%20Singkat-XII-7-I-P3DI-April-2020-1953.pdf, diakses 10 Oktober 2020)
- Azzahra N.F. 2020. Mengkaji Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. (*Online*). (https://c95e5d29-0df6-4d6f-8801-1d6926c32107.usrfiles.com/ugd/c95e5d_beb2bbe622c241409452fe6803a410f0.pdf, diakses 10 Oktober 2020)
- Educational Playcare. 2017. *STEAM Learning For Young Children*. (*Online*) (<https://www.educationalplaycare.com/blog/stem-steam-learning-for-young-children/>, diakses pada 10 Oktober 2020).
- Helen S..2018. The Roots of STEM Success: Changing Early Learning Experiences to Build Lifelong Thinking Skills. (*Online*) (<https://www.informalscience.org/roots-stem-success-changing-early-learning-experiences-build-lifelong-thinking-skills>, diakses pada 10 Oktober 2020)
- Indahri, Y. 2020 , Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Era Pandemi. (*Online*) (https://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info%20Singkat-XII-12-II-P3DI-Juni-2020-201.pdf, diakses 10 Oktober 2020)

- Khadijah, Media G. 2020. Pola Kerja Sama Guru dan Orangtua Mengelola Bermain Aud Selama Masa Pandemi Covid-19. (Online) (<https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/41871>, diakses pada 10 Oktober 2020)
- Lilawati A (2020), Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pademi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 549-558.
- Maulida, Sugiti, Yanti FP (2020) Parent's Involvement in Early Childhood Education during The Covid – 19 Pandemic Period. *Department of Early Childhood Education, Yogyakarta State University Department of Non-formal Education, Yogyakarta State University*
- Paek, K.S., & Kwon, Y.S. (2004). The effect of parent-child communication patterns on children adapting to school. *Journal of Korean Association of Youth Welfare*, 6(2), 87-99
- Powell, D.R. (2000). *Visions and realities of achieving partnership: Parent school relationships at the turn of the century*. In Artin Goncu & Elisa L. Klein (Ed.), *Children in play, story, and school* (pp. 333-357). New York: Guilford Press.
- Wahyuningsih, dkk. (2020), Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305-311.
- Wardani A, Ayriza Y (2020), Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772-782.
- Yunia, D, Rahma, A. (2019). Meningkatkan Pemahaman Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Dengan Pendekatan STEAM Melalui Program Home Visit. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(2), 93-105.