

Anak (1-3 tahun)
Article

Apa Itu Pembelajaran STEAM? Ini Penjelasan Lengkapnya, Mams

SEP 26, 2026

4 MINS

Saat ini, dunia pendidikan mulai banyak mengenalkan pembelajaran STEAM, yaitu metode belajar yang mengajak anak mengeksplorasi berbagai konsep melalui kegiatan kreatif dan menyenangkan.

Pembelajaran STEAM adalah metode belajar yang menggabungkan lima bidang — Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics dalam satu proses yang saling terhubung.

Berbeda dari cara belajar konvensional, STEAM melatih anak untuk mengamati, bereksperimen, dan menemukan solusi secara kreatif, bukan sekadar menghafal.

Melalui STEAM, anak tidak hanya belajar menghafal informasi, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, menemukan solusi, bekerja sama, dan menciptakan sesuatu berdasarkan idenya sendiri.

Yuk, kenali lebih lanjut tentang pembelajaran STEAM, apa manfaat pembelajaran STEAM untuk anak, dan bagaimana cara menerapkan STEAM di rumah.

STEAM sebagai Metode Pembelajaran Inovatif

STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan *Science* (Sains), *Technology* (Teknologi), *Engineering* (Teknik), *Arts* (Seni), dan *Mathematics* (Matematika) dalam satu proses belajar.

Mungkin Mam sudah mengenal pembelajaran STEM sebelumnya. Perbedaan STEAM dan STEM adalah STEM berfokus pada empat bidang utama, yaitu *Science* (Sains), *Technology* (Teknologi), *Engineering* (Teknik), dan *Mathematics* (Matematika), sedangkan pembelajaran

STEAM menambahkan unsur *Arts* (Seni) ke dalam proses belajar.

Penambahan unsur seni dalam STEM bertujuan untuk membantu anak menghadapi tantangan di dunia nyata. Anak tidak hanya dilatih untuk berpikir logis dan memecahkan masalah, tetapi juga mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan melihat suatu hal dari berbagai sudut pandang.

Dengan menggabungkan sains, teknologi, teknik, matematika, dan seni, pembelajaran STEAM membantu anak menjadi lebih fleksibel dalam berpikir. Anak belajar bahwa sebuah masalah tidak selalu memiliki satu jawaban, tetapi dapat diselesaikan melalui berbagai ide dan pendekatan kreatif.

Apa Itu Pembelajaran STEAM?

Seperti yang sudah disebutkan di atas, pembelajaran STEAM adalah metode belajar yang menggabungkan lima bidang utama, yaitu *Science* (Sains), *Technology* (Teknologi), *Engineering* (Teknik), *Arts* (Seni), dan *Mathematics* (Matematika) dalam satu proses pembelajaran yang saling terhubung.

Melalui pembelajaran STEAM, anak tidak hanya belajar memahami konsep, tetapi juga dilatih untuk mengamati, bertanya, bereksperimen, mencari solusi, dan menciptakan sesuatu. Unsur seni dalam STEAM membantu anak mengekspresikan ide secara kreatif sekaligus mengembangkan imajinasi.

Pendekatan ini dapat membantu meningkatkan berbagai kemampuan penting pada anak, seperti kreativitas, berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kerja sama, dan komunikasi.

Pada usia dini, pembelajaran STEAM dapat diterapkan melalui aktivitas sederhana yang menyenangkan, sehingga anak dapat belajar sambil bermain dan mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya.

Baca juga: Cara Mengajarkan Anak Disiplin untuk Perkembangan Karakteristik

Manfaat Pembelajaran STEAM untuk Anak

Ada berbagai manfaat pembelajaran STEAM untuk anak, terutama dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan kreativitas. Berikut beberapa manfaat pembelajaran STEAM untuk anak:

1. Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah

Pembelajaran STEAM mengajak anak menghadapi berbagai tantangan melalui kegiatan eksplorasi, eksperimen, dan pencarian solusi. Anak belajar menggunakan kreativitas, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir logis untuk menemukan cara menyelesaikan suatu masalah.

2. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis

Melalui aktivitas STEAM, anak terbiasa bertanya, mencari informasi, mengamati, dan mengevaluasi hasil yang ditemukan. Proses ini membantu anak membangun pola pikir kritis serta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memahami dan mengolahnya.

3. Menghubungkan Berbagai Konsep Pembelajaran

STEAM membantu anak memahami bahwa sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika saling berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Anak dapat melihat hubungan antarbidang ilmu melalui kegiatan yang lebih menyeluruh dan bermakna.

4. Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi

Adanya unsur seni dalam STEAM memberikan ruang bagi anak untuk menuangkan ide dan menciptakan sesuatu dengan caranya sendiri. Anak belajar bahwa satu masalah dapat memiliki berbagai solusi kreatif.

5. Membuat Proses Belajar Lebih Menyenangkan

Pembelajaran STEAM banyak dilakukan melalui aktivitas langsung, seperti membuat proyek, melakukan percobaan, atau bermain sambil bereksplorasi. Hal ini membuat anak lebih aktif terlibat dan menikmati proses belajar.

Baca juga: Bagaimana Cara Kerja Otak Anak? Penjelasan Sederhana untuk Mam

Cara Menerapkan STEAM di Rumah

Pembelajaran STEAM dapat dilakukan melalui berbagai cara yang dekat dengan keseharian anak. Tidak harus menggunakan alat khusus, Mams dapat memanfaatkan aktivitas bermain, proyek sederhana, atau masalah yang muncul sehari-hari sebagai kesempatan belajar. Berikut beberapa cara menerapkan steam di rumah:

1. Membuat Project Sederhana

Salah satu cara menerapkan STEAM adalah melalui kegiatan berbasis proyek (project-based learning). Dalam kegiatan ini, anak diajak untuk merencanakan, membuat, mencoba, dan mengevaluasi hasil karyanya.

Melalui proyek, anak belajar menggabungkan berbagai kemampuan, seperti mengamati, mencari informasi, mengukur, membuat desain, dan menemukan solusi ketika mengalami kesulitan.

Contohnya, Mams dapat mengajak anak membuat kebun kecil di rumah. Anak dapat memilih tanaman yang ingin ditanam, menyiapkan pot, menanam biji, lalu mengamati pertumbuhan

tanaman setiap hari.

Dalam aktivitas ini, anak belajar sains tentang pertumbuhan tanaman, matematika saat mengukur tinggi tanaman, serta kreativitas saat menghias pot atau membuat catatan perkembangan tanaman.

2. Menerapkan STEAM Berdasarkan Masalah yang Ada

STEAM juga dapat diterapkan melalui masalah sederhana yang ditemukan anak dalam kehidupan sehari-hari.

Anak diajak untuk berpikir dan mencari solusi, bukan hanya menerima jawaban dari orang tua. Kegiatan ini membantu melatih kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, komunikasi, dan kerja sama.

Misalnya, anak merasa kesulitan karena semua mainannya bercampur dan sulit ditemukan. Mams dapat mengajak anak mencari solusi, seperti membuat kotak penyimpanan berdasarkan jenis mainan, memberi label, atau membuat sistem pengelompokan berdasarkan warna dan ukuran.

Dari kegiatan ini, anak belajar mengidentifikasi masalah, membuat rencana, menguji solusi, serta mengevaluasi apakah cara tersebut sudah efektif.

3. Melalui Aktivitas Bermain

Bermain merupakan cara alami anak belajar. Dalam pembelajaran STEAM, aktivitas bermain dapat menjadi kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, melakukan percobaan, dan memahami konsep baru melalui pengalaman langsung.

Contoh kegiatan steam untuk balita adalah eksperimen air dengan berbagai benda. Mam bisa mengajak Si Kecil untuk memasukkan benda seperti batu, daun, plastik, atau mainan kecil ke dalam air untuk melihat benda mana yang mengapung dan mana yang tenggelam.

Melalui permainan ini, anak belajar konsep sains sederhana, membuat prediksi, mengamati hasil, serta mengelompokkan benda berdasarkan karakteristiknya.

Dengan menerapkan STEAM melalui proyek, pemecahan masalah, dan bermain, anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir kritis sejak dini.

Untuk mendukung proses tumbuh kembang anak secara optimal, pastikan si kecil juga mendapatkan asupan nutrisi seimbang dan stimulasi yang sesuai dengan tahap usianya.

Dengan kombinasi nutrisi yang baik dan aktivitas belajar yang tepat, Mams dapat membantu si kecil tumbuh menjadi anak yang aktif, kreatif, dan siap menghadapi masa depan.

S-26 Procal Nutrissentials hadir dengan Kolin, AHA, DHA, Alfa-Laktalbumin, Omega 3 & 6, dilengkapi vitamin serta mineral untuk dukung perkembangan otak, daya tahan tubuh, dan

pertumbuhan si Kecil setiap hari. Dukung belajar pintar si Kecil dengan tubuh dan otak yang optimal.

**Baca Label Sebelum Membeli dan Baca Peringatan pada Label*

Pertanyaan Seputar Pembelajaran STEAM

1. Usia berapa anak bisa mulai dikenalkan dengan pembelajaran STEAM?

Pembelajaran STEAM dapat dikenalkan sejak usia dini. Sesuaikan kegiatan dengan usia dan kemampuan anak. Contoh kegiatan steam untuk balita adalah menyusun balok, bermain air, menggambar, atau melakukan eksperimen kecil dengan pendampingan orang tua.

2. Apakah pembelajaran STEAM memerlukan alat atau biaya khusus?

Pembelajaran STEAM tidak harus menggunakan alat khusus yang mahal. Banyak kegiatan dapat dilakukan menggunakan benda yang tersedia di rumah. Yang paling penting adalah memberikan kesempatan anak untuk bertanya, mencoba, dan mengeksplorasi.

3. Apa perbedaan STEAM dan STEM dalam pendidikan anak?

Perbedaan utama terletak pada unsur seni. STEM berfokus pada sains, teknologi, teknik, dan matematika, sedangkan STEAM menambahkan seni untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi anak. Dengan pendekatan STEAM, anak tidak hanya belajar mencari jawaban, tetapi juga belajar menciptakan ide baru.

Referensi

1. Alsina, Á., & Salgado, M. (2026). Mathematics for the arts and the arts for mathematics: Promoting soft skills through the STEAM approach in early childhood education. *Education Sciences*, 16(8), 1207. <https://doi.org/10.3390/educsci16081207>
2. Zhang, Chengxin. & Jia, Bochen. (2024). *Enriching STEAM Education with Visual Art: Education Benefits, Teaching Examples, and Trends*. Discover Education. <https://link.springer.com/article/10.1007/s44217-024-00354-w>
3. Harrow International School Hong Kong. (n.d.). *What is STEAM and why is it important in education?* <https://www.harrowhongkong.hk/his/what-is-steam-and-why-is-it-important-in-education/> diakses pada 01/08/2026
4. Play Matters Australia. (2024). *All About the HOW: Play as a Tool for Building STEAM Skills*. <https://playmatters.org.au/blog/all-about-the-how-play-as-a-tool-for-building-steam-skills>

Bagikan sekarang



Optimalkan Potensi Hebat si Kecil

BERSAMA Wyeth Nutrition **S26** **ParenTeam.** 

JOIN SEKARANG >

Ashton
Science Olympiad Medalist

Aleesya
Ice Skating Medalist

Dazelin
Tech Science Medalist



Optimalkan Potensi Hebat si Kecil

BERSAMA Wyeth Nutrition **S26** **ParenTeam.** 

JOIN SEKARANG >

Ashton
Science Olympiad Medalist

Aleesya
Ice Skating Medalist

Dazelin
Tech Science Medalist