

**P-ISSN**  
2548-6063

**KURIKULA: JURNAL PENDIDIKAN**  
**VOLUME, 7 No 2 TAHUN 2023**  
<https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/kurikula/index>

**E-ISSN**  
2746-4903

## **PERAN ORANG TUA DALAM MEMBANGUN LITERASI DIGITAL MELALUI PENERAPAN METODE STEAM**

Muhibah Suraiya Irham<sup>1</sup>, Erni Munastiwi<sup>2</sup>, Ahmad Syukri Sitorus<sup>3</sup>  
 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta<sup>1</sup>, Indonesia  
 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta<sup>2</sup>, Indonesia  
 UIN Sumatera Utara<sup>3</sup>, Indonesia

[dekda.soraya05@gmail.com](mailto:dekda.soraya05@gmail.com)

[Erni.munastiwi@uin-suka.ac.id](mailto:Erni.munastiwi@uin-suka.ac.id)

[ahmadsyukrisitorus@gmail.com](mailto:ahmadsyukrisitorus@gmail.com)

**Article history**

Submitted  
5/1/2023

Accepted  
21/2/2023

Published  
21/03/2023

**ABSTRACT** This study uses the Arikunto PTK Model, namely the role of parents in building digital literacy through the application of the steam method. In cycle I, it begins with planning, then carries out the introduction of digital literacy and the application of steam. Research makes observations, then reflection after that improvement. After being corrected in cycle II, it strengthens to check the progress of children's digital literacy and makes observations again and then makes reflection. In cycle III, strengthening digital literacy and steam application. So the researchers found the results of the classroom action research model. In the first cycle, it was 3.2667 (Start Appearing) with an sd value of 0.7988, in the second cycle, 6.2 (Developing as expected) with an sd value of 0.7746, and in the third cycle, obtained 7.6 (developing very well) with an sd value of 0.5071. This proves that the role of parents in building digital literacy through steam in early childhood has a significant influence on digital literacy on the application of steam.

**Key Words:** *Literacy, STEAM, Freedom to learn early childhood*

**ABSTRAK** Penelitian ini menggunakan PTK Model Arikunto yaitu Peran orang tua dalam membangun literasi digital melalui penerapan metode steam, Pada siklus I diawali dengan perencanaan, selanjutnya pelaksanaan pengenalan literasi digital dan penerapan steam. Penelitian melakukan observasi, kemudian refleksi setelah itu perbaikan. Setelah diperbaiki pada siklus II melakukan penguatan untuk mengecek kemajuan literasi digital anak dan mengadakan observasi kembali lalu membuat refleksi. Pada siklus III, melakukan penguatan pada literasi digital dan penerapan steam. Maka peneliti menemukan hasil model Penelitian tindakan kelas Pada siklus pertama 3,2667 (Mulai Muncul) dengan nilai Sd sebesar 0,7988, pada siklus kedua sebesar 6,2 (Berkembang sesuai harapan) dengan nilai Sd sebesar 0,7746 dan pada siklus ketiga, diperoleh 7,6 (Berkembangan sangat baik) dengan nilai Sd 0,5071. Hal ini membuktikan bahwa Peran orang

tua dalam membangun literasi digital melalui steam pada anak usia dini memiliki pengaruh yang signifikan literasi digital pada penerapan steam.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini , Orang tua , Literasi Digital , Metode Steam

## **A. PENDAHULUAN**

Standart Nasional Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 13 tahun 2014 menyatakan bahwa Pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang maksimal membutuhkan peran orang tua dan orang dewasa.

Generasi sekarang saat ini memasuki dunia literasi digital maka dari itu, orang tua memotivasi anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengungkapkan keingintahuannya, ketelitiannya, kesungguhannya. Kemudian, anak dapat mengamati lingkungan sekitarnya yang tadinya tidak mengetahui menjadi tahu dan memahami serta anak mampu mengungkapkan pendapatnya sesuai dengan perkembangan usia anak.

Peran orang tua dalam menstimulasi teknologi pembelajaran yang mulai dikembangkan yaitu literasi melalui STEAM. Orang tua dapat membantu anak mengasah kemampuan literasi dengan membacakan buku cerita kepada anak, mengajak anak untuk bercerita, bernyanyi bersama, kemudian orang tua memberikan media pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan bahan bekas (*loose parts*) maupun menggunakan teknologi yang ada di rumah. Dengan begitu, orang tua dapat mengasah kemampuan kreativitas anak dalam seni , seperti menggambar, mewarnai, bermain peran dan itu dilakukan orang tua bersama-sama tanpa ada paksaan. Dengan begitu akan menjadi kebiasaan setiap harinya.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan maka dapat diidentifikasi beberapa pertanyaan dalam penelitian ini yaitu : (1) Bagaimana pendekatan STEAM dalam membangun literasi digital kepada anak? (2) Bagaimana cara orang tua membangun literasi digital melalui STEAM ? (3) Apa dampak literasi digital melalui steam pada anak ?

Pentingnya peran orang tua dalam membangun literasi pada anak. Menurut [Stephen, Covey R dalam Syamsu Yusuf LN] ada 4 peran keluarga yaitu : 1) Modelling, 2) Mentoring 3) Organizing, 4) Teaching. Dengan 4 peran orang tua tersebut yaitu orang tua menjadi contoh tauladan bagi anak. Orang tua menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan tanpa sedikitpun keterpaksaan sehingga literasi digital dapat terlaksana dengan baik.

Steam adalah pembelajaran untuk mengasah kemampuan perkembangan anak memiliki seperti menalar, inovasi, kreativitas dan sebagainya dengan tujuan memotivasi anak agar dapat mengasah semua potensi apa yang anak miliki.

Penelitian mengambil hasil penelitian sebelumnya terkait dengan peneliti lakukan, diantaranya: (1) Penelitian dari [Indah Cahyani Rachma] judul “ Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan literasi dini. (2) Peneliti dari [Afiah Nuraeni] berjudul “ Peran orang tua dalam mengembangkan literasi dini anak kelompok B Di Gugus Mangunan Kecamatan Dlingo Bantul” Penelitian menjelaskan peran dari orang tua mengembangkan literasi dini anak. (3) Penelitian dari [Widyastuti] judul “ Peningkatan literasi awal pra sekolah melalui program stimulasi untuk meningkatkan kemampuan literasi awal pada anak pra sekolah dari panduan aktifitas

## **B. METODE PENELITIAN**

Tujuan Peneliti melihat peran orang tua membangun literasi digital melalui penerapan steam pada anak usia dini. Metodologi yang akan digunakan yaitu Metode penelitian tindakan

kelas pelaksanaannya dari Arikunto dengan 3 siklus. Pada siklus I diawali dengan perencanaan selanjutnya pelaksanaan pengenalan literasi digital dan penerapan steam. Penelitian melakukan observasi, kemudian refleksi, setelah itu perbaikan. Setelah di perbaiki pada siklus II melaksanakan penguatan untuk mengecek kemajuan literasi digital anak dan mengadakan observasi kembali lalu membuat refleksi. Pada siklus III, melaksanakan penguatan pada literasi digital dan penerapan steam.

Pada siklus I diawali dengan perencanaan, selanjutnya pelaksanaan pengenalan literasi digital dan penerapan steam. Penelitian melakukan observasi, kemudian refleksi setelah itu perbaikan. Setelah diperbaiki pada siklus II melakukan penguatan untuk mengecek kemajuan literasi digital anak dan mengadakan observasi kembali lalu membuat refleksi. Pada siklus III, melakukan penguatan pada literasi digital dan penerapan steam. Maka peneliti menemukan hasil model penelitian tindakan kelas. Pada siklus pertama 3,2667( Mulai Muncul) dengan nilai Sd sebesar 0,7988, pada siklus kedua sebesar 6,2 (Berkembang sesuai harapan) dengan nilai Sd sebesar 0,7746 dan pada siklus ketiga, diperoleh 7,6 (Berkembang sangat baik) dengan nilai 0,5071. Hal ini membuktikan bahwa peran orang tua dalam membangun literasi digital melalui steam pada anak usia dini memiliki pengaruh yang signifikan literas digital pada penerapan.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Siklus I**

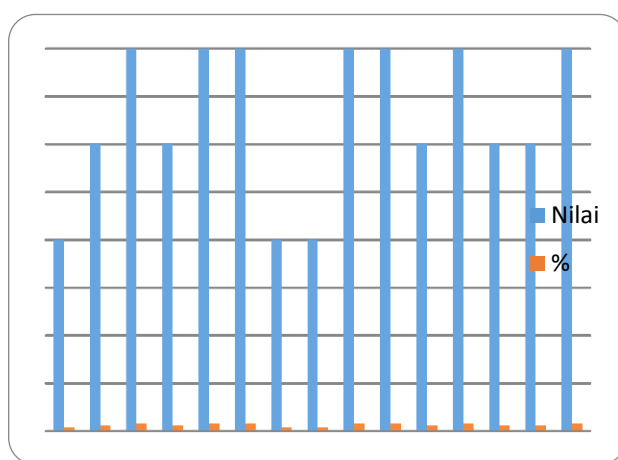
Literasi digital pada penerapan steam, oleh peneliti. Hasil pengamatan terhadap aktifitas anak pada siklus I selama proses pembelajaran 3.2667 (Mulai muncul), dengan katagori belum muncul, (3-4) mulai muncul, (5-6) berkembang sesuai harapan, (7 - 8) berkembang sangat baik.

<b>Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>%</b>
Rafly	2	0,04
Achnes	3	0,06
Adelia	4	0,08
Bela	3	0,06
Evy	4	0,08
Hafizah	4	0,08
Iga Aulia	2	0,04
Widya	2	0,04
Isra'	4	0,08
Jaimah	4	0,08
Karin	3	0,06
Lia	4	0,08
Mega	3	0,06
Nurainun	3	0,06

---

Maylia	4	0,08
Sum	49	
Mean	3,2667	
sd	0,7988	
Max	4	0,08

**Gambar : Diagram Siklus I**



**Gambar 2: Tabel Siklus 1**

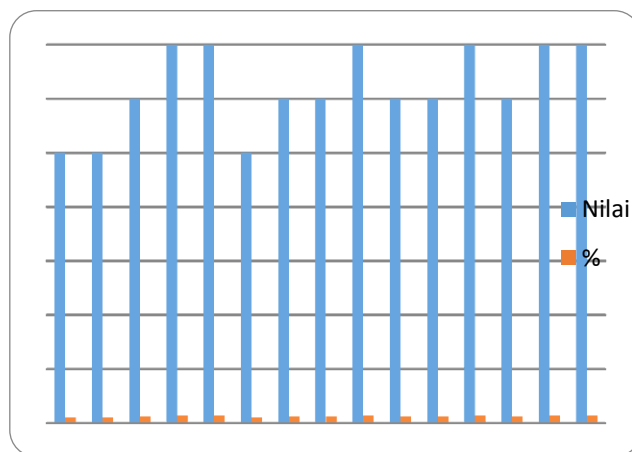
**1. Siklus II**

Literasi Digital pada siklus II sebesar 6.200 ( Berkembang sesuai harapan)

Siswa	Nilai	%
Rafly	5	0,10
Achnes	5	0,10
Adelia	6	0,12
Bela	7	0,14
Evy	7	0,14
Hafizah	5	0,10
Iga Aulia	6	0,12
Widya	6	0,12
Isra'	7	0,14
Jaimah	6	0,12
Karin	6	0,12
Lia	7	0,14
Mega	6	0,12
Nurainun	7	0,14

Maylia	7	0,14
Sum	93	
Mean	6,2000	
sd	0,7746	
Max	7	0,14

**Gambar Diagram Siklus II**



**Gambar 2 : Tabel Siklus II**

## 2. Siklus III

Literasi digital pada siklus III proses belajar literasi digital sebesar 7.200 (Berkembang sangat baik).

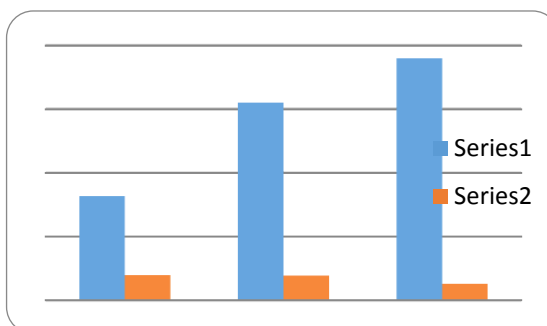
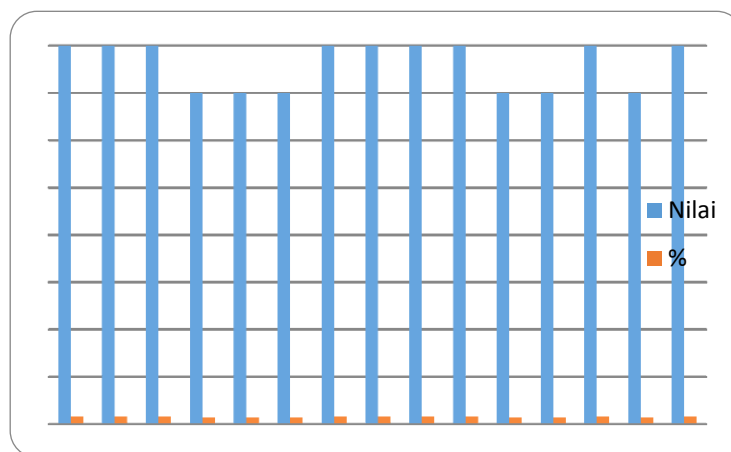
Siswa	Nilai	%
Rafly	8	0,16
Achnes	8	0,16
Adelia	8	0,16
Bela	7	0,14
Evy	7	0,14
Hafizah	7	0,14
Iga Aulia	8	0,16
Widya	8	0,16
Isra'	8	0,16
Jaimah	8	0,16
Karin	7	0,14
Lia	7	0,14
Mega	8	0,16
Nurainun	7	0,14

---

Maylia	8	0,16
Sum	114	
Mean	7,6000	
sd	0,5071	
Max	8	0,16

---

**Gambar 3 : Tabel Siklus II**



**Gambar Diagram Siklus III**

**Hasil Data Akhir**

---

Siswa	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Mean	3,2667	6,2	7,6
Sd	0,7988	0,7746	0,5071

---

**Gambar 4 : Tabel hasil akhir**

#### **D. PENUTUP**

Hasil penelitian peran orang tua dalam membangun literasi digital pada penerapan steam siklus I yaitu 3.2667 (Mulai muncul), selama proses pembelajaran literasi digital, pada siklus II yaitu 6.200 (Berkembang sesuai harap). Dan pada siklus III yaitu (7.200) berkembang sangat baik. Dari hasil diatas menentukan literasi digital pada penerapan steam berkembang sangat baik.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- A. Nuraeni, "Peran orang tua dalam pengembangan literasi dini anak kelompok B di gugus 7 Mangunan Dlingo Bantul," *Pendidik. Guru PAUD S-1*, vol. 5, pp. 245--256, 2016.
- A. Widyastuti, "Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis," *Elex Media Komputindo*, 2017.
- I. R. and others Cahyani, "Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan literasi dini (early literacy) di kabupaten sidoarjo," 2017.
- M. Saripudin, Aip and Zahrani, "Evaluasi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Raudhotul Athfal," *Indones. J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 1, pp. 99--110, 2020.
- S. Arikunto, "arikunto2002dkk, title={dkk. 2006}," *Penelit. tindakan kelas*, pp. 36--40, 2002.
- Z. Agus, "Peranan Orang Tua dalam membina Kecerdasan Spiritual Anak dalam Keluarga," *Raudhah Proud To Be Prof. J. Tarb. Islam.*, vol. 4, pp. 27--42, 2019.