

Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19 dengan Pendekatan STEAM di Era Society 5.0

Nurul Adlina

Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

nuruladlina02@gmail.com

Article Information

Submitted : 16 Desember 2021

Accepted : 24 Desember 2021

Online Publish : 20 Januari
2022

Abstrak

Pandemi COVID-19 membawa banyak perubahan besar dalam dunia pendidikan di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Proses belajar mengajar terpaksa harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Di masa pandemi COVID-19, sekolah harus tetap memfasilitasi pengembangan berbagai keterampilan dan nilai-nilai utama seperti kreativitas, berpikir kritis dan penyelesaian masalah. Tujuan penelitian ini ialah mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran di masa pandemic COVID-19 dengan pendekatan steam di era society 5.0. Dalam penelitian ini menggunakan metode literatur review. Pembelajaran dengan pendekatan STEAM pada masa pandemi COVID-19 dapat berlangsung secara terintegrasi baik dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara daring maupun luring. Peserta didik dapat mempelajari berbagai hal dalam satu aktivitas. Pada pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis STEAM dapat dilakukan dengan berbagai hal, seperti aktivitas mengeksplorasi lingkungan sekitar. Pembelajaran STEAM menyiapkan siswa sebagai inovator tentunya dalam hal ini era society 5.0 akan banyak sekali hal-hal baru, teknologi terbaru tentunya siswa ini menjadi siap untuk ikut serta sebagai inovator di masa depannya nanti

Kata kunci : COVID-19; STEAM; Era Society 5.0;

Abstract

The COVID-19 pandemic brought many major changes in education around the world, including Indonesia. The teaching and learning process must be done online (online) or distance learning (PJJ). In the COVID-19 pandemic, schools must continue to facilitate the development of key skills and values such as creativity, critical thinking and problem solving. The purpose of this study is to find out how to implement learning in the COVID-19 pandemic with a steam approach in the era of society 5.0. In this study using the review literature method. Learning with steam approach during the COVID-19 pandemic can take place in an integrated manner both in learning that is carried out online and offline. Students can learn various things in one activity. In online learning or distance learning, STEAM-based learning can be done with various things, such as activities exploring the surrounding environment. STEAM learning prepares students as innovators of course in this era of society 5.0 will be a lot of new things, the latest technology of course this student becomes ready to participate as an innovator in the future.

Keyword: COVID-19; STEAM; Era Society 5.0;

How to Cite

DOI
e-ISSN/p-ISSN
Publish by

Nurul Adlina/Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19 dengan Pendekatan STEAM di Era Society 5.0/Vol. 2, No. 6, Januari 2022

<http://dx.doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i6.134>
2721-2246
Rifa'Institute

Pendahuluan

Masa pandemi COVID-19 secara tiba-tiba melanda seluruh dunia, termasuk juga Indonesia. Berbagai kebijakan telah dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia untuk mengurangi tingkat penyebaran virus COVID-19 dengan memberlakukan sosial distancing, physical distancing hingga pemberlakuan PSBB (pembatasan sosial berskala besar) pada beberapa daerah. Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran COVID-19 berdampak pada berbagai bidang di seluruh dunia khususnya pendidikan di Indonesia.

Pandemi COVID-19 sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa yang biasanya dilakukan secara tatap muka menjadi semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Sehingga guru maupun peserta didik memiliki kewajiban untuk menyesuaikan diri serta memiliki kemampuan untuk belajar mandiri di rumah guna melindungi diri dan orang terdekat dari paparan virus COVID-19 ini. Namun faktanya, tidak seluruh peserta didik mampu beradaptasi dengan mudah pada pembelajaran online (Marwanto, 2021). Adanya pembelajaran online ini hanya membuat beberapa peserta didik kurang paham akan materi yang diberikan karena pemberian materi dari guru kurang maksimal. Akibatnya, kemampuan peserta didik untuk memahami materi semakin menurun.

Adanya krisis pandemi ini pada dasarnya memberikan contoh sistem pendidikan yang akan terjadi dimasa yang akan datang yang tidak luput dengan adanya bantuan dari teknologi. Pendidikan sekarang tidak hanya terbatas pada pembelajaran yang ada di dalam kelas semenjak wabah COVID-19 wajah pembelajaran pun telah berubah menjadi pembelajaran yang dapat diakses dimana dan kapan saja karena proses pembelajaran memang harus dapat menyesuaikan kebutuhan dan tuntutan zaman.

Pendidikan terus mengalami kemajuan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Banyak metode pembelajaran yang berkembang mengarah pada era revolusi industri 4.0 dan menyongsong era society 5.0. Semua metode pembelajaran tersebut sesuai perkembangan pada pembelajaran abad 21 (UNESCO. Division for Inclusion Education Sector, 2017) Perkembangan Pendidikan bermula pada masa 1.0 hingga menyongsong era society 5.0. Pada era 1.0 guru sebagai pusat pembelajaran. Pada era 2.0 tingkatan pembelajaran pada taksonomi bloom masih berupa ingatan dan hapalan. Pada era 3.0 sudah mulai mengimplementasikan flipped classroom yang mana siswa di kelas lebih menghidupkan kegiatan diskusi. Pada era 4.0 pendidikan dengan pergerakan masuia pada perilaku digital dan teknologi. Dan tibalah pada era society 5.0 dimana pola pertukaran informasi sudah terbentuk sehingga diperoleh *big data* yang berasal dari Internet.

Society 5.0 merupakan konsep teknologi masyarakat yang berpusat pada manusia yang berkolaborasi dengan sistem teknologi (*Artificial Intelligent dan Internet of Things*) untuk menyelesaikan masalah sosial yang terintegrasi dalam dunia maya dan dunia nyata. Manusia tidak hanya menjadi objek teknologi, akan tetapi menjadi subjek pengendali dari kemajuan ilmu dan teknologi (*human centered society*) (Sihaloho et al., 2020)

Untuk mengembangkan berbagai potensi tersebut perlu diterapkan sebuah strategi khusus, terutama dalam pembelajaran daring ini. Strategi tersebut bisa dengan penerapan model pembelajaran STEAM. Pendekatan pembelajaran yang menjadi ciri khas era society 5.0 adalah kolaborasi yang sesuai dengan pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematic). Pendekatan pembelajaran STEAM mempunyai kiat khusus untuk memastikan kualitas pembelajaran tetap terpenuhi dan siswa tetap antusias belajar seperti di sekolah.

Berdasarkan paparan diatas maka artikel ini ditulis dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran di masa pandemic COVID-19 dengan pendekatan steam di era society 5.0.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur/literature review. Studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengkaji fenomena dari beberapa jurnal, buku maupun pustaka yang sesuai dengan judul penelitian yang dibahas. Studi literatur ditujukan untuk meringkas, menganalisis, dan menafsirkan konsep serta teori yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Anderson & Arsenault, 2005). Studi literatur ditinjau berdasarkan metode, tahun terbit, dan temuan utama.

Hasil dan Pembahasan

Situasi pandemi COVID-19 yang terjadi saat ini telah mengubah semua komponen kehidupan manusia, mulai dari sosial, budaya, ekonomi, termasuk juga dunia pendidikan. Kebijakan *social distancing* maupun *physical distancing* guna meminimalisir penyebaran COVID-19 mendorong semua elemen pendidikan untuk mengaktifkan kelas meskipun sekolah tutup. Penutupan sekolah menjadi langkah mitigasi paling efektif untuk meminimalisir penyebaran wabah COVID-19 pada anak- anak. Solusi yang diberikan yakni dengan memberlakukan pembelajaran dirumah dengan memanfaatkan berbagai fasilitas penunjang yang mendukung pembelajaran secara daring. Selama masa pandemi COVID-19 pembelajaran di rumah secara online menjadi solusi melanjutkan sisa semester.

Pembelajaran online didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, perangkat lunak dan dengan dukungan jaringan internet Ini merupakan modifikasi transfer pengetahuan melalui forum website dan tren teknologi digital sebagai ciri khas dari era society 5.0 untuk menunjang pembelajaran selama masa pandemi COVID-19. Integrasi teknologi dan ragam inovasi ciri dari pembelajaran online (Herliandry et al., 2020). Selain itu, yang terpenting adalah kesiapan guru dan peserta didik untuk berinteraksi secara online.

Penggunaan internet serta teknologi multimedia dianggap bisa mengubah cara mentransfer atau penyampaian ilmu pengetahuan, sekaligus dapat menjadi alternatif pembelajaran yang biasanya dilaksanakan didalam kelas.

Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya infrastruktur sebagai penunjang seperti smartphone, laptop, ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi di manapun dan kapanpun. Di Indonesia, terdapat berbagai macam

aplikasi yang telah disediakan oleh pemerintah untuk membantu kegiatan belajar mengajar di rumah. Infrastruktur yang mendukung pembelajaran online secara gratis dapat diakses dari berbagai *platform digital* seperti Google Classroom, Whatsapp, Kelas Cerdas, Zenius, Quipper dan Microsoft. Diskusi dan transfer pengetahuan secara face-to-face layaknya bertemu melalui beragam platform video teleconference yang banyak tersedia gratis seperti Zoom dan Google Meet. Platform tersebut menjadikan pendidik dan peserta didik untuk bertemu dan berinteraksi secara virtual dengan fasilitas pesan instan dan kegiatan presentasi (Herliandry et al., 2020).

Dengan meningkatnya aktivitas pembelajaran online serta didukung oleh berbagai *platform digital* secara tidak langsung mengubah wajah pendidikan kita saat ini ke peradaban baru di era inovasi teknologi yang biasa dikenal dengan istilah era *society 5.0*. Era *society 5.0* merupakan suatu proses kolaborasi antara manusia sebagai pusatnya (*human centered*) dan teknologi sebagai dasarnya (*technology based*). Artinya pendidikan di era *society 5.0* adalah proses pendidikan yang menitikberatkan pada pembangunan manusia sebagai makhluk yang mempunyai akal, pengetahuan, dan etika dengan ditopang oleh perkembangan teknologi modern saat ini.

Namun, realita pendidikan di Indonesia masih banyak problematika terkait banyak hal seperti ketersediaan guru, kompetensi guru, sarana dan prasarana penunjang pembelajaran serta keterlibatan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Republik Indonesia (Kemendikbud) sudah menyiapkan konsep pembelajaran di era *society 5.0* yaitu konsep merdeka belajar, guru penggerak dan sekolah penggerak (Syafi'i & Dianah, 2021) Merdeka belajar yang digaungkan oleh kemendikbud adalah salah satu upaya mengubah mindset pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi kolaborasi. Artinya dalam pendidikan saat ini guru dan siswa bersama-sama bertindak sebagai *problem solver*, guru tidak selalu menjadi satu-satunya sumber informasi dalam pembelajaran, akan tetapi siswa juga dapat melengkapi apa yang disampaikan oleh gurunya melalui sumber belajar lain yang dimilikinya.

Era *Society 5.0* dalam dunia pendidikan lebih menekankan pada pendidikan karakter, moral, dan keteladanan. Hal ini dikarenakan ilmu yang dimiliki dapat digantikan oleh teknologi sedangkan penerapan soft skill maupun hard skill yang dimiliki tiap peserta didik tidak dapat digantikan oleh teknologi. Dalam hal ini diperlukan kesiapan dalam hal pendidikan berbasis kompetensi, pemahaman dan pemanfaatan IoT (*Internet of Things*), pemanfaatan VR (*virtual* atau *augmented reality*) dan penggunaan serta pemanfaatan AI (*Artificial Intelligence*). Di sinilah letak kolaborasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan proses kolaborasi ini diharapkan mampu mengakhiri kemarau panjang sistem pembelajaran yang selama ini masih *teacher-sentris*.

Sekalipun model pembelajaran era *society 5.0* bukan *teacher sentries*, namun fungsi guru tetap menjadi fungsi utama sebagai penggerak konsep kolaborasi tersebut. Maka ada tiga hal yang harus dimanfaatkan oleh guru di era *society 5.0* seperti yang telah dijelaskan diatas diantaranya *Internet of Things* pada dunia pendidikan (IoT), *Virtual/Augmented Reality* dalam dunia pendidikan, Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) yang bisa

digunakan untuk membantu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik tentunya. Selain ketiga hal tersebut, guru juga harus memiliki kecakapan dan memiliki kemampuan *leadership*, *digital literacy*, *communication*, *entrepreneurship*, dan *problem solving*.

Era 5.0 ditandai dengan penggunaan teknologi yang semakin canggih sehingga dibutuhkan sumber daya manusia yang mampu berpikir analitis, bekerja secara kolaboratif serta kreatif sehingga bisa membantu para siswa terbiasa dengan perkembangan teknologi dan kemajuan industri. Pendekatan pembelajaran STEAM merupakan kunci penting pendidikan menyongsong era 5.0. STEAM adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) ataupun STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) sebagai suatu pembelajaran yang terintegrasi. Berdasarkan hasil studi literatur didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Di Daerah Terluar Terdepan Tertinggal Indonesia (Ahsani & Nurhaliza, 2021). Hasil penelitian ini adalah Pembelajaran STEAM mampu menjadikan anak memiliki kreativitas dalam cara berpikir, memecahkan masalah dan mampu berpikir ilmiah.
2. Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Anak Usia Dini Melalui Pendekatan STEAM Dan Pemberdayaan Keluarga (Bratanoto et al., 2020). Hasil Penelitian ini adalah 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.
3. Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini (Syafi'i & Dianah, 2021). Hasil Penelitian ini adalah metode STEAM dan Loose Parts ini penting untuk melatih anak berfikir secara kritis dan membangun cara berfikir logis dan sistematis. Melalui metode ini anak akan merasa senang jika diajak bermain. STEAM juga mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, bertanya, dan juga menyelidiki. Dengan begitu anak akan mudah untuk meningkatkan daya kreativitasnya ketika bermain.
4. Implementasi Model Pembelajaran Steam Pada Pembelajaran Daring (Sa'ida, 2021). Hasil penelitian ini adalah bentuk implementasi STEAM pada pendidikan anak usia dini pada pembelajaran daring diantaranya: anak terlibat langsung dalam semua aktivitas proses pembelajaran, anak melakukan kolaborasi, bekerja dengan kreatif, dan mengambil resiko dalam memecahkan masalah. Pada pembelajaran STEAM guru bertindak sebagai fasilitator, sedangkan anak pusat dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran STEAM mengedepankan aktivitas kolaborasi.

5. Efektivitas Pendekatan Steam Berbasis Parental Support Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Belajar Dari Rumah Selama Masa Pandemi COVID-19 (Salsabila & Muhid, 2021). Hasil penelitian ini adalah pendekatan STEAM berbasis *Parental Support* dapat membantu meningkatkan kreativitas anak selama belajar dirumah pada masa pandemi, sebab Pendekatan STEAM memiliki kandungan Sains, Teknologi dan Matematika yang akan mendorong anak untuk bereksplorasi dan mencari solusi atas apa yang terjadi, kemudian orang tua akan membantu anak untuk berkreasi dengan menghargai apa yang dihasilkan anak, dengan begitu anak akan pede dengan apa yang dilakukan dan menambah tingkat kreativitas anak.

Penerapan pendekatan STEAM dalam pembelajaran harus dapat mengintegrasikan semua komponen, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diintegrasikan dalam komponen STEAM yaitu Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL), Pembelajaran Berbasis Inkuiri (Inquiry-Based Learning), Pembelajaran Berbasis Pertemuan (Discovery Based Learning), Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). Pendekatan pembelajaran STEAM merupakan kunci penting pendidikan menyongsong era *society* 5.0. STEAM adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) sebagai suatu pembelajaran yang terintegrasi.

STEAM dirancang untuk mengembangkan berbagai keterampilan abad ke- 21 yang dapat digunakan dalam semua bidang kehidupan sehari-hari, seperti penalaran, pemecahan masalah, pemikiran kritis, keterampilan kreatif dan investigasi, pembelajaran mandiri, literasi teknologi, kerjasama tim dan kolaborasi, dan berbagai keterampilan lainnya. Pembelajaran STEM disengaja untuk memadukan berbagai mata pelajaran ke dalam kurikulum terpadu (seperti layaknya yang akan dialami seseorang di dunia nyata). Pembelajaran dengan pendekatan STEAM membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berinisiatif dalam mengembangkan pengetahuannya sendiri. Pengalaman dalam pembelajaran STEAM mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, mendorong peserta didik untuk membangun sebuah konsep pengetahuan melalui aktivitas pengamatan, penyelidikan, dan menanyakan beberapa pertanyaan yang ingin peserta didik ketahui.

Proses pembelajaran dengan pendekatan STEAM dilaksanakan berdasarkan lima bidang diantaranya:

- a. Bidang sains (*science*), anak distimulus agar mampu menggunakan pendekatan saintifik dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang dunia alam seperti makhluk hidup tak hidup yang dilihat dari ilmu biologi, fisika, maupun kimia. Ilmu sains bersifat fisik, dapat didekati dan terkait dengan kehidupan anak-anak, sains tidak hanya menarik untuk anak melainkan juga merupakan bagian dari aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Bidang teknologi (*technology*), anak berkolaborasi dengan teman dalam

menggunakan teknologi dalam mengolah sesuatu ataupun dalam menyampaikan informasi yang anak peroleh. Teknologi merupakan alat yang biasa digunakan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Dengan demikian diperlukan sebuah skill untuk mengembangkan kemampuan teknologi siswa, agar nantinya siswa memiliki keterampilan yang tepat dalam teknologi. Pengenalan teknologi pada peserta didik pada pembelajaran daring salah satunya dilakukan dengan pembelajaran yang menggunakan platform-platform seperti zoom meeting, video call whats App, dan google classroom. Disamping itu juga bisa dengan mengajarkan anak untuk membuat video penyelesaian dari tugas-tugas mereka. Anak mengumpulkan tugas melalui pengiriman foto atau file tugas melalui wa atau email. Hal ini merupakan contoh-contoh kecil pengenalan teknologi pada anak saat pembelajaran daring (Sa'ida, 2021).

- c. Bidang teknik (*engineering*), anak mengkolaborasikan hasil temuan mereka untuk menciptakan suatu hasil karya atau produk baru, serta dapat juga mencari solusi-solusi dari permasalahan menggunakan hasil temuannya.
- d. Bidang seni (Art), anak mengkreasikan produk temuan mereka agar memiliki nilai keindahan sehingga dapat diterima oleh masyarakat. Kebutuhan dasar pembelajaran dengan pendekatan STEAM dalam mengembangkan seni harus bervariasi.
- e. Bidang matematika (Mathematics), anak menggunakan pendekatan matematika dalam mengolah data hasil temuan mereka, seperti mengukur, mengelompokkan, mengklasifikasikan ataupun membandingkan. Bidang matematika terdiri dari berbagai sub bidang keterampilan diantaranya geometri, pengukuran, klasifikasi, aritmatika, dan konsep bilangan.

Pembelajaran dengan pendekatan STEAM pada masa pandemi COVID-19 dapat berlangsung secara terintegrasi baik dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara daring maupun luring. Peserta didik dapat mempelajari berbagai hal dalam satu aktivitas. Pada pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis STEAM dapat dilakukan dengan berbagai hal, seperti aktivitas mengeksplorasi lingkungan sekitar. Dari lingkungan sekitar peserta didik akan menemukan berbagai bahan alam, teknologi sederhana hingga yang modern. Secara tidak langsung dari apa yang anak lakukan anak mampu telah mempelajari sains, teknologi, engineering, matematika, dan seni.

Kesimpulan

Penerapan inovasi pembelajaran dengan pendekatan STEAM di masa pandemi COVID-19 sangat cocok diterapkan pada era society 5.0. Dengan pendekatan STEAM membuat siswa menjadi lebih terampil dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, membiasakan siswa berpikir secara matematis, logis, kritis, kreatif, bekerja secara ilmiah yaitu dengan cara kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order thinking Skill*) terkait penggunaan *big data* ada era *society 5.0*.

Pembelajaran STEAM menyiapkan siswa sebagai inovator tentunya dalam hal ini era society 5.0 akan banyak sekali hal-hal baru, teknologi terbaru tentunya siswa ini menjadi siap untuk ikut serta sebagai inovator di masa depannya nanti.

BIBLIOGRAFI

- Ahsani, E. L. F., & Nurhaliza, Y. A. (2021). Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Daerah Terluar Terdepan Tertinggal Indonesia. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(1), 91–100.
- Anderson, G., & Arsenault, N. (2005). *Fundamentals of educational research*. Routledge.
- Bratanoto, V. Z., Latiana, L., & Formen, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Anak Usia Dini Melalui Pendekatan STEAM Dan Pemberdayaan Keluarga. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 3(1), 661–670.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Marwanto, A. (2021). Pembelajaran pada Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2097–2105.
- Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123–128.
- Salsabila, N., & Muhid, A. (2021). Efektivitas Pendekatan STEAM Berbasis Parental Support untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Belajar Dari Rumah selama masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 247–253.
- Sihaloho, N. T. P., Silalahi, M., & Sujendra, B. (2020). COVID-19: Policy Evaluation to Protect Communities Through Social Safety Net. *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik UMA (Journal of Governance and Political Social UMA)*, 8(2), 124–133.
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105–114.
- UNESCO. Division for Inclusion Education Sector, P. and S. D. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*.

Copyright holder:

Nurul Adlina (2022)

First publication right:

Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan