



## KEEFEKTIFAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBANTU PENDEKATAN *SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATICS* DALAM PENANAMAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF PADA ANAK USIA DINI

Tinarti<sup>1\*</sup>, Iin Purnamasari<sup>2</sup>, Arri Handayani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Semarang

\* [isma.tina16@gmail.com](mailto:isma.tina16@gmail.com)

### Informasi Artikel

Dikirim: 2 September 2021

Direvisi: 02 Februari 2022

Diterima: 1 April 2022

Kata Kunci:  
Eksperiential  
Learning, STEAM,  
Bahasa Ekspresif,  
Anak Usia Dini

### Abstract

Anak usia dini harus diupayakan memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang baik dimasa mendatang. Guru TK hendaklah mampu meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak salah satunya adalah dalam berbahasa. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih ada anak yang mengalami kesulitan perkembangan Bahasa. Adanya kenyataan tersebut, maka diperlukan suatu strategi belajar yang baru. STEAM adalah metode yang menekankan pada pembelajaran aktif dan mampu merangsang anak-anak untuk memecahkan masalah. Anak dilatih untuk fokus pada solusi, membangun logika dan sistematis cara berpikir dan meningkatkan pemikiran kritis mereka. *Experiential Learning* adalah suatu model ini, pembelajaran dimana siswa tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, hal ini dikarenakan siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman. Sehingga akan memudahkan anak untuk bisa mendeskripsikan apa yang telah mereka pelajari secara nyata. Karena hal itulah peneliti tertarik untuk meneliti apakah *metode eksperiential learning* berbantu STEAM efektif dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak usia dini di TK Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada semester 1 Tahun Ajaran 2020/2021. Data diperoleh dari siswa kelompok A yang berjumlah 20 anak dan 1 orang Guru. Data kemudian dianalisis dengan SPSS versi 19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode eksperiential learning terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak.

### INTRODUCTION

Pembelajaran berbasis pengalaman dan pentingnya belajar berbasis pengalaman atau *experiential learning* maka dibutuhkan sebuah proses pendidikan yang berpihak pada pengembangan, pertumbuhan anak sesuai minat dan bakat. Hal ini sejalan dengan pasal 9 UU No.23 tahun 2002, yang menyatakan bahwa “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat dan bakatnya.” Anak usia dini harus diupayakan memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang baik dimasa mendatang. Oleh karena itu guru TK hendaklah mampu meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yang meliputi: aspek perkembangan moral, aspek perkembangan sosial dan kemandirian, dan pengembangan bidang kemampuan dasar yang meliputi berbahasa, kognitif dan fisik atau motorik.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 (2018:31) Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa bahasa ekspresif mencapai puncaknya ketika anak mulai berusia 5-6 tahun, anak sudah mulai mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak

atau orang dewasa, mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi, menceritakan kembali isi cerita secara sederhana. Pengungkapan dan pemahaman bahasa ekspresif pada taman kanak-kanak ditunjukkan melalui keterampilan bercerita.

Berdasarkan teori Rizaldi dalam Saputri & Widayati (2016:1) mengungkapkan bahwa bahasa ekspresif adalah bahasa lisan dimana mimik, intonasi dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan. Senada dengan pendapat di atas Myklebust dalam Susanti (2018:1) menyatakan bahasa reseptif merupakan kemampuan anak menyimak dan membaca atau membandingkan bentuk tulisan dan bunyi perkata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahasa ekspresif merupakan cara seseorang anak dalam mengungkapkan perasaan, kata-kata, mimik, intonasi, gerakan, dan keinginan secara sederhana namun bermakna kepada orang lain yang berada di sekitarnya. Mengingat betapa pentingnya bahasa ekspresif dalam menyampaikan isi dari cerita yang akan disampaikan oleh seseorang yaitu untuk mendukung sampainya cerita yang dibawakan, karena bahasa bukan hanya ucapan saja melainkan mimik, intonasi, dan gerakan tubuh. Bahasa ekspresif dibutuhkan usaha yang keras agar bahasa ekspresif dapat dimaksimalkan dalam penggunaannya.

Selanjutnya dapat dikuatkan dalam Permendikbud nomor 146 (2018:32) yang menyatakan bahwa Capaian kompetensi dasar anak dalam perkembangan bahasa antara lain: memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orangtua, pendidik dan teman, memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca), menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca), memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal, mengenal berbagai karya dan aktivitas seni, menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media, menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal), mengenal keaksaraan awal melalui bermain, menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.

Perkembangan pasar global sekarang ini, Menunjukkan hampir 100% pekerjaan memerlukan kemampuan berpikir kritis dan mendengar aktif, 70% memerlukan pengetahuan matematika, dan 60% memerlukan kemampuan komunikasi dan Bahasa reseptif (Carnevale, Smith & Strohl, 2014 dalam Munawar, Roshayanti, & Sugiyanti (2019:277).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih ada anak yang mengalami kesulitan perkembangan bahasa antara lain: Anak belum memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca), anak belum menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca), anak belum memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal, anak belum mengenal berbagai karya dan aktivitas seni, anak belum menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media, anak belum menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal), anak belum mengenal keaksaraan awal melalui bermain, anak belum menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.

Adanya kenyataan tersebut, maka diperlukan suatu strategi belajar yang baru. Guru dapat mengembangkan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran untuk mengenalkan STEAM melalui permainan sederhana yang merangsang anak untuk selalu aktif berpartisipasi dan mengemukakan ide-ide baru. (Kemdikbud, 2018:2) Pemaduan pendekatan STEAM pada siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna disini memberikan arti bahwa siswa akan dapat memahami konsep – konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan konsep mengenai mata pelajaran dengan kenyataan.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka keadaan yang seperti itu kurang efektif untuk anak dalam peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak, karena dalam pengalaman

anak kurang dapat berekspresi sesuai dengan pemikiran anak maka dari itu perlu adanya perbaikan dengan harapan dapat melakukan perbaikan dan meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, salah satunya dengan metode STEAM diharapkan pembelajaran bermakna dan menyenangkan serta tidak membosankan bagi anak, metode STEAM merupakan salah- satu metode yang efektif untuk digunakan agar kemampuan bahasa ekspresif anak dapat tercapai dengan baik. Terkait dengan hal tersebut penulis tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan *Experiential Learning* Melalui Pendekatan STEAM Dalam Penanaman Kemampuan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia Dini”.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan penelitian eksperimen, dimana suatu hal dapat diteliti adanya pengaruh atau tidak dalam penelitian tersebut. Konsep dasar penelitian kuantitatif digunakan beberapa konsep, yaitu pendekatan, metode, data, dan analisis (Widodo & Wihardit, 2009:19). Ada empat faktor utama yang ada dalam penelitian eksperimen yaitu hipotesis, variabel independen, variabel dependen, dan subjek. Hipotesis dalam penelitian ini adalah keputusan pertama yang ditetapkan oleh peneliti akan diuji. Selain hipoteses dalam penelitian ini juga membutuhkan instrumen yang tepat. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. (dalam Huda 2017:47) Berdasarkan penjelasan di atas instrumen yang dipakai di antaranya soal, analisis.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Tk Merpati Desa Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok A berjumlah 20 anak, Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dan observasi, Jenis instrumen dalam penelitian ini yaitu berupa observasi kemampuan bahasa ekspresif dan observasi STEAM, Analisis data meliputi uji validitas data, uji reliabilitas data, uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji beda t- test. Pemilihan semua Teknik analisis data ini berlandaskan dengan pendapat para ahli diantaranya : Uji reliabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur. Pengujian reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Nunnally dalam Sugiyanto (2012:43) menyebutkan bahwa jika nilai alpha antara 0,50-0,70 maka data tersebut memiliki reliabilitas yang moderat.

Menurut Sugiyono (2017: 2) uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Kondisi data berdistribusi normal menjadi syarat menemukan uji-t yang digunakan. Data yang digunakan dalam pengujian uji normalitas ini adalah hasil pretest dan posttest baik kelompok kontrol maupun eksperimen, guna mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini diperoleh hasil tentang keefektifan experiential learning berbantu STEAM dalam penanaman kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini antara lain: Dapat mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi. Misal: Saya pernah makan pisang, Saya pernah makan pisang?, Saya pernah makan pisang!, Anak mampu menyampaikan informasi secara lisan, Anak mampu mengungkapkan tiga pesan dalam satu perintah, Berbicara menggunakan kalimat sederhana, Menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan. Untuk lebih jelasnya disajikan di bawah ini:

1. Perkembangan Bahasa ekspresif anak Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kelas kontrol.
  - a. Aspek mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi  
Kemampuan mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 0 siswa atau 0 %, pada kategori baik ada 3 siswa atau 15%, pada kategori cukup ada 15 siswa atau 75% dan pada

kategori kurang baik ada 2 siswa atau 10% . Dengan demikian maka Pretest kelas kontrol pada aspek mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi, di Tk Merpati menjangan kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori kurang.

Untuk kegiatan posttest kemampuan mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 5 siswa atau 25%, pada ketegori baik ada 14 siswa atau 70%, pada kategori cukup ada 1 siswa atau 5% , pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka kemampuan mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang masih pada kategori cukup, karena belum semua siswa mampu mengungkapkan dengan sangat baik

b. Aspek mampu menyampaikan informasi secara lisan

Kemampuan menyampaikan informasi secara lisan siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 0 siswa atau 0%, pada ketegori baik ada 4 siswa atau 20%, pada kategori cukup ada 14 siswa atau 70% dan pada kategori kurang baik ada 2 siswa atau 10% . Dengan demikian maka Pretest kelas kontrol pada aspek mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi, di Tk Merpati menjangan kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori kurang.

Kemampuan menyampaikan informasi secara lisan siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 0 siswa atau 0%, pada ketegori baik ada 16 siswa atau 80%, pada kategori cukup ada 4 siswa atau 20% , pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka kemampuan menyampaikan informasi secara lisan siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori kurang.

c. Aspek mengungkapkan tiga pesa dalam satu perintah

Kemampuan mengungkapkan tiga pesa dalam satu perintah siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 0 siswa atau 0%, pada ketegori baik ada 4 siswa atau 20%, pada kategori cukup ada 16 siswa atau 80% dan pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0%. Dengan demikian maka Pretest kelas kontrol pada aspek mengungkapkan tiga pesan dalam satu perintah di Tk Merpati menjangan kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori kurang.

Kemampuan mengungkapkan tiga pesa dalam satu perintah siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 7 siswa atau 35%, pada ketegori baik ada 13 siswa atau 65%, pada kategori cukup ada 0 siswa atau 0%, pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka kemampuan mengungkapkan tiga pesan dalam satu perintah siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori kurang.

d. Aspek berbicara menggunakan kalimat sederhana

Kemampuan berbicara menggunakan kalimat sederhana siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 0 siswa atau 0%, pada ketegori baik ada 3 siswa atau 15%, pada kategori cukup ada 17 siswa atau 85% dan pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0%. Dengan demikian maka Pretest kelas kontrol pada aspek berbicara menggunakan kalimat sederhana di Tk Merpati menjangan kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori kurang.

Kemampuan berbicara menggunakan kalimat sederhana siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 1 siswa atau 5%, pada ketegori baik ada 13 siswa atau 65%, pada kategori cukup ada 6 siswa atau 30% , pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka kemampuan berbicara menggunakan kalimat sederhana siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori kurang.

e. Aspek menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan

Kemampuan menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan siswa Tk Merpati

Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 0 siswa atau 0%, pada ketogeri baik ada 3 siswa atau 15%, pada kategori cukup ada 17 siswa atau 85% dan pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka Pretest kelas kontrol pada aspek menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan di Tk Merpati menjangan kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori kurang.

Hasil posttest kemampuan menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 1 siswa atau 5%, pada ketogeri baik ada 13 siswa atau 25%, pada kategori cukup ada 6 siswa atau 30% , pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka kemampuan menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori kurang.

Perkembangan perkembangan bahasa ekspresif anak Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kelas kontrol yang menunjukkan pada kategori cukup dapat diartikan bahwa perkembangan itu tidak maksimal, hal tersebut dikarenakan pada kelas kontrol pembelajaran tidak dilakukan secara nyata dengan pendekatan yang lebih inovatif seperti pada kelas eksperimen sehingga perkembangan ekspresif berkembang secara tidak maksimal.

2. Perkembangan bahasa ekspresif anak di Tk Merpati Menjangan KecamatanSubah Kabupaten Batang pada kelas eksperimen.

a. Aspek mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi

Kemampuan mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 3 siswa atau 15%, pada ketogeri baik ada 15 siswa atau 75%, pada kategori cukup ada 2 siswa atau 10% dan pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka Pretest kelas kontrol pada aspek mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi, di Tk Merpati menjangan kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori kurang.

Sedangkan peresentase hasil posttest kemampuan mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 15 siswa atau 75%, pada ketogeri baik ada 4 siswa atau 20%, pada kategori cukup ada 1 siswa atau 5% , pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka kemampuan mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori sangat baik.

2. Aspek mampu menyampaikan informasi secara lisan

Kemampuan menyampaikan informasi secara lisan siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 3 siswa atau 15%, pada ketogeri baik ada 15 siswa atau 75%, pada kategori cukup ada 2 siswa atau 10% dan pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka Pretest kelas kontrol pada aspek mengungkapkan sesuai nada, jeda dan intonasi, di Tk Merpati menjangan kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori baik.

Kemampuan menyampaikan informasi secara lisan siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 15 siswa atau 75%, pada ketogeri baik ada 4 siswa atau 20%, pada kategori cukup ada 1 siswa atau 5% , pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka kemampuan menyampaikan informasi secara lisan siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori sangat baik.

3. Aspek mengungkapkan tiga pesa dalam satu perintah

Kemampuan mengungkapkan tiga pesa dalam satu perintah siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 3 siswa atau 15%, pada ketogeri baik ada 16 siswa atau 80%, pada kategori cukup ada 1 siswa atau 5% dan pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka Pretest

kelas kontrol pada aspek mengungkapkan tiga pesan dalam satu perintah di Tk Merpati menjangan kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori baik.

Untuk hasil posttest kemampuan mengungkapkan tiga pesa dalam satu perintah siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 15 siswa atau 75%, pada ketegori baik ada 4 siswa atau 20%, pada kategori cukup ada 1 siswa atau 5% , pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka kemampuan mengungkapkan tiga pesan dalam satu perintah siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori sangat baik.

4. Aspek berbicara menggunakan kalimat sederhana

Kemampuan berbicara menggunakan kalimat sederhana siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 3 siswa atau 15%, pada ketegori baik ada 16 siswa atau 75%, pada kategori cukup ada 1 siswa atau 5 % dan pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka Pretest kelas kontrol pada aspek berbicara menggunakan kalimat sederhana di Tk Merpati menjangan kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori baik.

Kemampuan berbicara menggunakan kalimat sederhana siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 15 siswa atau 75%, pada ketegori baik ada 4 siswa atau 20%, pada kategori cukup ada 1 siswa atau 5% , pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dari persentase hasil posttest didapat kemampuan berbicara menggunakan kalimat sederhana siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori sangat baik.

5. Aspek menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan

Kemampuan menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 3 siswa atau 15%, pada ketegori baik ada 15 siswa atau 75%, pada kategori cukup ada 2 siswa atau 10 % dan pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka Pretest kelas kontrol pada aspek menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan di Tk Merpati menjangan kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori baik.

Pada kegiatan posttest kemampuan menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada katogeri sangat baik ada 12 siswa atau 60%, pada ketegori baik ada 4 siswa atau 20%, pada kategori cukup ada 4 siswa atau 20% , pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau 0% . Dengan demikian maka kemampuan menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan n siswa Tk Merpati Menjangan Kecamatan Subah Kabupaten Batang pada kategori sangat baik.

Diperoleh hasil dari penghitungan statistik deskriptif pada kelompok eksperimen yaitu bahwa pada nilai pretest dan posttest terdapat perubahan. Dimana nilai mean pada pretest adalah sebesar 2,860 sedangkan mean untuk posttest adalah 3,713. Kemudian nilai maksimum dan minimum pada pretest adalah sebesar 3,42 dan 2,37. Nilai maksimum dan minimum pada posttest adalah sebesar 4,79 dan 2,42. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat tingkat kenaikan nilai pada posttest dibandingkan pretest sebesar 0,853

Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh nilai mean untuk pretest adalah sebesar 2,086 dan nilai mean untuk posttest sebesar 2, 826. Nilai maksimum dan minimum untuk pretest adalah sebesar 2,79 dan 1,68. Kemudian untuk nilai maksimum dan minimum untuk posttest adalah sebesar 2,21 dan 3,40. Sama halnya dengan kelompok eksperimen, pada kelompok kontrol juga terjadi kenaikan pada posttest dibandingkan nilai pretest yaitu sebesar 0.74

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan skor rata-rata kelompok eksperimen lebih besar daripada peningkatan skor rata-rata kelompok kontrol. Perbedaan skor rata-rata kedua kelompok tersebut adalah sebesar 0,887.

Dapat dilihat bahwa untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan experiential learning terdapat perbedaan persentase pada nilai pretest dan posttest

yaitu 18% dan 25%, namun setelah di beri adanya perlakuan experiential learning pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan persentase pada nilai pretest dan posttest yaitu 25% dan 32%, hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest siswa setelah adanya perlakuan experiential learning berbantu STEAM lebih tinggi dibandingkan yang tidak mendapatkan perlakuan experiential learning.

Hasil uji normalitas data hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa besarnya nilai uji shapiro-wilk untuk pretest dan posttest kelompok eksperimen adalah 0,332 dan 0,182. Sedangkan hasil uji shapiro-wilk pada kelompok kontrol adalah 0,056 dan 0,182 maka dapat disimpulkan jika nilai pretest dan posttest tersebut berdistribusi normal karena  $> 0.05$ .

Uji homogenitas menunjukkan signifikansi 0,059 (lebih dari 0,05), hal tersebut menjelaskan bahwa varian pretest dan post test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen.

Uji Beda Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen diperoleh nilai bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan post test eksperimental karena nilai sign (2-tailed)  $< 0,05$  yaitu 0,000, selain itu terdapat selisih antara perolehan degree for freedom antara pretest dan posttest yaitu sebesar 9,315. Hal ini menunjukkan bahwa di kelas eksperimen terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah pembelajaran experiential learning berbantu STEAM. Karena setelah dilakukan pembelajaran dengan experiential learning anak dapat dengan sendirinya mendeskripsikan apa yang telah anak pelajari dari pengalaman-pengalamannya secara nyata, tidak hanya sekedar penjelasan secara teori.

Uji beda Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol diperoleh nilai bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan post test eksperimental karena nilai sign (2-tailed)  $< 0,05$  yaitu 0,000, namun selisih antara perolehan degree for freedom antara pretest dan posttest kelas kontrol tidak sebesar selisih nilai df di kelas eksperimen yaitu sebesar 0,163. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas kontrol tanpa perlakuan experiential learning berbantu STEAM tidak menimbulkan perubahan sebesar di kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan anak hanya mendapatkan informasi secara kontekstual dari guru.

Uji Beda Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol merupakan hasil uji beda nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada uji ini diperoleh hasil nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  dengan tingkat selisih df sebesar 10,402. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Degree Of Freedom pada kelas dengan perlakuan experiential learning nilainya lebih besar daripada kelas tanpa perlakuan experiential learning.

Hasil uji beda nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada uji ini diperoleh hasil nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  dengan tingkat selisih df sebesar 10,402. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Beda Kenaikan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol terdapat perbedaan kenaikan nilai pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal ini dapat dilihat dari besarnya selisih nilai sign (2-tailed) antara kedua kelas tersebut adalah 0,009 untuk kelas eksperimen dan 0,003 untuk kelas kontrol. Selisih kenaikan dari kedua kelompok tersebut adalah  $0,006 < 0,05$  sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas dengan perlakuan experiential learning dengan kelas konvensional.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak setelah diberikan pembelajaran experiential learning yang berbantu STEAM. Dimana dalam pembelajaran ini anak belajar melalui pengalaman-pengalaman nyata dalam lingkungan anak yang meliputi lima aspek yaitu science, technology, engineering, art dan mathematics, yang kemudian direfleksikan dengan mengkaji ulang apa yang telah dilakukannya tersebut. Sehingga anak tidak hanya mendapatkan penjelasan secara teori, tetapi anak bisa menyimpulkan dari apa yang nyata mereka lihat dan lakukan sendiri. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Nasution dalam Maulana (2015:9) juga menyatakan bahwa istilah learning by experience atau belajar

melalui pengalaman juga sering diidentikkan dengan istilah *learning by doing* atau belajar sambil melakukan. *experiencing means living through actual situation. All product of learning are achieved by the learner through his own activity.*

Experiential learning merupakan pengalaman yang mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Sebagaimana yang didefinisikan Association for Experiential Education (AEE) mendefinisikan "experiential education is a process through which a learner construct knowledge, skill, and value from direct experiences. Huang dalam Maulana (2015:8) "Pendidikan berbasis pengalaman merupakan sebuah proses dimana para pelajar membangun pengetahuan, keterampilan dan nilai dari pengalaman langsung.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, deskripsi data amatan, pengujian analisis data serta pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV, maka pada bagian ini peneliti akan menyimpulkan sebagai jawaban dari rumusan masalah sebelumnya bahwa: metode *eksperiential learning* berbantu STEAM dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Hal ini dikarenakan dengan metode itu anak mendapatkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri dan anak dapat mendeskripsikan apa yang telah mereka pelajari dari pengalaman mereka secara nyata. Ritz, J.M & Fan (2014) menyatakan bahwa Pendidikan STEAM akan memberikan peluang anak tentang konsep, prinsip dan teknik dari science, technology, engeneering, art dan matehematic yang dapat digunakan secara bersamaan dalam kehidupan sehari-hari. Jika dikaitkan dengan lingkungan anak akan memberikan fakta dilakukan langsung olah anak. Dengan demikian anak dapat menguraikan kembali apa yang telah anak lakukan dan dapatkan dalam proses pembelajarannya dengan bahasa mereka sendiri berdasarkan eksperimen yang telah mereka dapatkan. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Masdawati (2019:16) yaitu bahwa pembelajaran seni dan kreativitas menekankan pada aspek eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Huda, F. A. (2017). *Pengertian dan Langkah-Langkah Model Pembelajaran*. MakeMatch. Fathan. Web. Id.
- Susanti, M. E. (2018). *Upaya Dalam Mengembangkan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini di TK Assalam 2 Pulau Singkep Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini. (2018). *Konsep Engineering Untuk Anak Usia Dini*. PP Paud & Dikmas Jawa Tengah
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pedidikan Masyarakat. (2018). *Strategi Steam Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat PP Paud & Dikmas Jawa Tengah
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti, S. (2019). Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics)-based early childhood education learning in Semarang City. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 276-285.
- Maulana, M. F. (2015). *Implementasi Model Experiential Learning*. Eprints. Walisongo.ac.id
- Ritz, J. M., & Fan, S. C. (2015). STEM and technology education: International state-of-the-art. *International Journal of Technology and Design Education*, 25(4), 429-451.



- Masdawati, M. (2019). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B Tk Miftahul Jannah Padang. *Ensiklopedia Education Review*, 1(1), 111-118.
- Saputri, M. C. D., & Widayati, S. (2016). Meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif melalui kegiatan bermain peran makro pada kelompok A. PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negri Surabaya. *Jurnal PG-PAUD Teratai*, 5(3).
- Sugiyanto, S. (2012). Pengaruh Gaya Belajar Experiential Learning Dalam Peningkatan Prestasi Akademik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran. *Paradigma*, 7(14).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Widodo, I. & Wihardit, K. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.