Buku Ajar

LPPM
UNIVERSITAS LANCANG KUNING

mengembangkan

# KREATIVITAS

berbasis

## Literasi & STEAM

**Penulis:**
**Sean Marta Efastri, M.Pd**



# MENGEMBANGKAN KREATIVITAS BERBASIS LITERASI DAN STEAM

Sean Marta Efastri, M.Pd

LPPM
UNIVERSITAS LANCANG KUNING

# MEENGEMBANGKAN KREATIVITAS BERBASIS LITERASI DAN STEAM

**PENULIS :**
SEAN MARTA EFASTRI, M.Pd

**ISBN :**

**EDITOR :**
NAUROH NUR FATIMAH, S. Pd
SAKINAH WARDA AINI, S. Pd

**PENYUNTING :**
PINTO ANUGRAH, S.S., M.A

**DESAIN SAMPUL DAN TATA LETAK :**
RAZMI FADHILAH, S. Pd
PUTRI DYAH PUSPITASARI, S. Pd

**PENERBIT :**
LPPM Universitas Lancang Kuning
REDAKSI :
Jl.Yos Sudarso KM.8 Rumbai, Pekanbaru;
Phone (0761) 52248 (0761) 53108
Wa 085349494909 / 085349494919 ;
Email : info@unilak.ac.id

# KATA PENGANTAR

Pendidikan anak usia dini memegang peran penting dalam membentuk landasan perkembangan anak. Di era teknologi dan inovasi saat ini, integrasi konsep L STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) menjadi semakin relevan dalam mempersiapkan anak-anak menghadapi tantangan global di masa depan.

LSTEAM, yang merupakan singkatan dari seni (*Art*), sains (*Science*), teknologi (*Technology*), teknik (*Engineering*), dan matematika (*Mathematics*), merupakan pendekatan interdisipliner yang menekankan pentingnya kolaborasi antara bidang-bidang tersebut. Buku ajar ini bertujuan untuk menjelaskan konsep LSTEAM AUD serta mengungkapkan relevansinya dalam konteks pendidikan, industri, dan masyarakat secara umum.

Penulis berusaha untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana integrasi antara seni dan sains dapat memunculkan inovasi baru, memecahkan masalah kompleks, dan meningkatkan kreativitas dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, diharapkan buku ajar ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pembaca mengenai mengembangkan kreativitas berbasis L STEAM AUD serta potensinya untuk menginspirasi perubahan positif.

Buku ajar ini didesain untuk memberikan panduan praktis dalam mengintegrasikan kreativias berbasi L STEAM dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui buku ajar ini, penulis mengajak para pembaca untuk menjelajahi berbagai strategi pembelajaran yang menarik, berbasis pada penelitian terbaru dan praktik terbaik dalam bidang pendidikan.

Tim Penulis

# DAFTAR ISI


**KATA PENGANTAR** ..... **iii**

**DAFTAR ISI** ..... **iv**

**BAB I KREATIVITAS** ..... **1**

A.Kreativitas dalam Pembelajaran STEAM ..... 1

**BAB II MENGEMBANGKAN KREATIVITAS** ..... **7**

A. Mengembangan Kreativitas AUD ..... 7

**BAB III INOVASI DALAM KREATIVITAS** ..... **13**

A. Inovasi dalam Pengembangan Kreativitas AUD ..... 13

**BAB IV PENGUKURAN KREATIVITAS** ..... **19**

A. Pengukuran Kreativitas AUD ..... 19

**BAB V LEMBAR KERJA KREATIVITAS AUD** ..... **33**

LITERACY ..... 33

SCIENCE ..... 51

TECHNOLOGY ..... 64

ENGINEERING ..... 69

ART ..... 75

MATHEMATIC ..... 95

GAMES "GALERI SAYUR" ..... 109

GAMES "ABC ADVENTURE" ..... 117

GAMES "ABC ADVENTURE2" ..... 122

GAMES "AKU SI ANAK RIAU" ..... 129
GAMES "EDUKASI PENGENALAN APEL" ..... 139
GAMES "EDUKASI HEWAN" ..... 145
**DAFTAR PUSTAKA** ..... **151**