

# STEAM EXPO SDIT ALIYA HANDBOOK



*Ignite Curiosity | Cultivate Discovery | Spark Creativity*



2  
0  
2  
4



Sabtu, 1 Juni 2024



Jl. Gardu Raya, Bubulak, Bogor

# About our Event

---

Dalam era inovasi yang terus berkembang, kami dengan bangga mendorong tumbuh kembangnya generasi kreatif dan inovatif untuk turut mempersiapkan terbangunnya keterampilan abad 21 melalui Aliya STEAM Expo 2024

Aliya STEAM Expo 2024 menjadi wadah yang mempertemukan pemikiran, eksplorasi, kreasi, dan antusiasme, melalui kerjasama yang kokoh antara pendidikan, industri, dan komunitas, dengan harapan dapat menghadirkan kolaborasi inspiratif yang memperkaya visi masa depan dalam menghadapi tantangan global.

Menghadirkan berbagai bentuk produk media pembelajaran dalam perspektif *Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematic* (STEAM), kita akan disuguhkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 ini yang dihadirkan melalui kegiatan ekshibisi dan workshosp dari siswa-siswi SDIT Aliya kelas 1-6.

Kegiatan ini diselenggarakan pada :



Sabtu, 1 Juni 2024



**SDIT Aliya**

Jalan Gardu Raya RT 03/11  
Kelurahan Bubulak  
Kecamatan Bogor Barat  
Kota Bogor



Pukul 07.00 - 12.00 WIB





# About STEAM EXPO

---

## STEAM EXPO

STEAM adalah singkatan dari Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics (Sains, Teknologi, Rekayasa, Seni, dan Matematika). Pendekatan pembelajaran STEAM mengintegrasikan konsep dan metode dari berbagai disiplin ilmu ini dalam sebuah pendekatan holistik. Tujuannya adalah untuk mempromosikan pemecahan masalah kreatif, pemikiran inovatif, kolaborasi, dan kemampuan berpikir lintas disiplin.

Dalam pendekatan STEAM, siswa tidak hanya mempelajari subjek-subjek tersebut secara terpisah, tetapi juga belajar bagaimana mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang untuk memecahkan masalah dunia nyata. Pendekatan ini mengutamakan pembelajaran berbasis proyek, eksperimen, dan aktivitas kreatif yang memungkinkan siswa untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan berkolaborasi dalam lingkungan pembelajaran yang mendukung.

Proyek siswa yang dibuat menggunakan pendekatan STEAM akan dipamerkan dalam kegiatan STEAM Expo sebagai uji publik terhadap prototipe yang dikembangkan berdasarkan materi yang sedang dipelajari oleh mereka.

STEAM Expo tidak hanya berupa gelar karya sebagai salah satu perwujudan program Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), melainkan wujud dari pendekatan pembelajaran berdasarkan materi yang sedang dipelajari pada level kelas masing-masing yang dikemas menggunakan 5 perspektif STEAM.

Melalui kegiatan pameran dan workshop diharapkan siswa-siswi SDIT Aliya mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda untuk memperkuat potensi mereka baik meningkatkan kemampuan komunikasi dengan melakukan presentasi proyek kepada pengunjung, juga kemampuan keterampilan dengan menjelaskan tahapan-tahapan pembuatan proyek mereka.



# Event Schedule

---



Koordinasi  
Kepanitiaan

**JAN  
2024**

**FEB  
2024**

Penentuan  
projek  
berdasarkan  
materi  
pembelajaran

Pembuatan projek  
siswa berbasis  
STEAM

**MAR  
2024**

**APR-  
MEI  
2024**

Latihan  
Presentasi dan  
workshop

Kegiatan ALIya  
STEAM Expo

**JUN  
2024**

# Event Details



## MAIN EVENTS



### STEAM PROJECT EXHIBITIONS

Pameran dan presentasi karya kreatif siswa berbasis STEAM



### STEAM PROJECT WORKSHOP

Praktik eksplorasi pembuatan prorotipe STEAM



### OPENING ART

Penampilan siswa untuk pembukaan kegiatan

## SUPPORTING ACTIVITIES



### PARTNERSHIP EXHIBITION

Pameran dari lembaga-lembaga yang bergerak di bidang STEAM



### BREAK CORNER CINEMA

Area istirahat dengan menampilkan video bernuansa STEAM



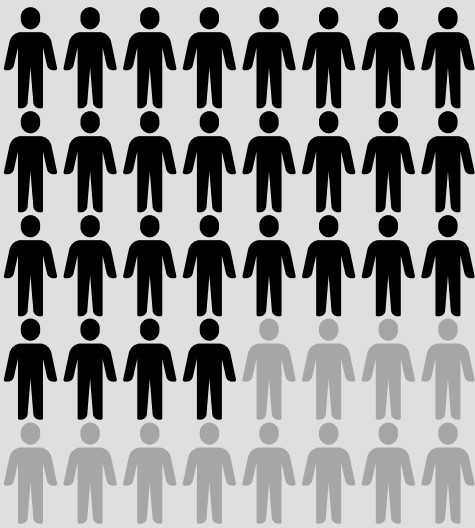
### REWARD & RECOGNITION

Penghargaan dan Pengakuan terhadap hasil karya dan performa siswa



# Potential Visitors

---



Aliya STEAM Expo 2024 memiliki potensi pengunjung yang terukur diantaranya adalah orang tua dari 700 siswa dengan berbagai latar belakang profesi, undangan sekolah sekitar, instansi pemerintahan, Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), Perguruan Tinggi, dunia industri khususnya yang berkaitan dengan pendekatan STEAM, hingga undangan dari unsur pengawas. Diperkirakan kegiatan ini akan dihadiri oleh 1500-1700 pengunjung di luar siswa.

Kegiatan diselenggarakan pada hari Sabtu untuk meningkatkan potensi kehadiran orang tua dalam mendorong tumbuh kembang putra/i nya melalui kegiatan-kegiatan besar sekolah. Kehadiran dari tamu undangan juga turut menambah gebyar kegiatan yang kemanfaatannya juga dapat dirasakan oleh sekolah-sekolah sekitar dengan turut dapat mengunjungi stand pameran dan workshop yang tersedia.



# Project for EACH CLASS

---

## Kelas 1

1A	RECYCLED CURTAINS
1B	HERBAL BAVERAGE
1C	AQUAPONIK
1D	ECOPRINT

## Kelas 2

2A	MAGIC PICTURE
2B	HAPPY SAVE
2C	FRAME AESTHETIC
2D	BUILDING MINIATURE

## Kelas 3

3A	WATER CYCLE BOARD
3B	FRACTION BOARD
3C	MOON PHASE PROROTYPE
3D	DATA DISPENSER

## Kelas 4

4A	WAX SOAP
4B	WASTE MANAGEMENT GABE BASED LEARNING
4C	TANGRAM TOOLS
4D	FILTRATION



## Kelas 5

5A	ADVERTISING CREATION
5B	CUBOID
5C	PAPER ROLL CRAFTS
5D	RECYCLED PAPER

## Kelas 6

***Kelas 6 mendisplay produk dan video sosiodrama Projek Akhir Tahun.***



# Event Rundown

---



No	Waktu	Kegiatan
<b>1</b>	07.00-07.15	Pra Acara
<b>2</b>	07.15-07.20	Pembukaan MC
<b>3</b>	07.20-07.25	Pembacaan ayat suci Al Quran
<b>4</b>	07.25-07.30	Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars SIT Aliya
<b>5</b>	07.30-07.40	Sambutan Ketua Panitia
<b>6</b>	07.40-07.50	Sambutan Kepala SDIT Aliya
<b>7</b>	07.50-08.00	Sambutan Petinggi
<b>8</b>	08.00-08.25	Opening
<b>9</b>	08.25-08.30	Teknis Announcement
<b>10</b>	08.30-11.30	Pelaksanaan STEAM Expo
<b>11</b>	11.30-12.00	Pengumuman dan Penutupan



# Flow of ACTIVITIES

Siswa pada tiap kelasnya dibagi menjadi 4 (empat) kelompok dengan jumlah yang proporsional. Empat kelompok tersebut untuk mencover rotasi dari 4 (empat) aktivitas STEAM Expo yakni: **1) Projects Exhibition; 2) Projects Workshoph; 3) Stand Tour; dan 4) Break Time.**

Satu dari 4 kelompok tiap kelasnya akan dilibatkan untuk *Opening Art* di awal kegiatan. Setelah *Opening Art*, kelompok yang terlibat tersebut otomatis mengisi area *Break Time*. Kelompok lainnya menempati pos masing-masing baik *Projects Exhibition*, *Projects Workshoph*, maupun *Stand Tour* sesuai dengan kesepakatan kelas.

Satu sesi aktivitas terdiri dari 45 menit dengan distribusi 40 menit untuk aktivitas, dan 5 menit untuk rotasi ke pos berikutnya. Saat bel penanda perpindahan sesi, maka kelompok yang tadinya menempati pos *Projects Exhibition* akan berpindah ke Pos *Projects Workshop*. Begitu juga dengan kelompok lainnya. Berikut tabel alur rotasinya:

No	Waktu	Opening Art/Sesi	Project Exhibition	Projects Workshop	Stand Tour	Break Time
0	08.00-08.25	Group 4	-	-	-	-
1	08.30-09.15	<b>SESI 1</b>	Group 1	Group 2	Group 3	Group 4
2	09.15-10.00	<b>SESI 2</b>	Group 4	Group 1	Group 2	Group 3
3	10.00-10.45	<b>SESI 3</b>	Group 3	Group 4	Group 1	Group 2
4	10.45-11.30	<b>SESI 4</b>	Group 2	Group 3	Group 4	Group 1



# Details of Activities



Berikut ini deskripsi dari masing-masing aktivitas siswa:

AKTIVITAS	DESKRIPSI
Projects Exhibition	Dalam aktivitas ini anggota kelompok mempresentasikan proyek kelas mereka, mulai dari informasi terkait materi proyek tersebut, hingga pendekatan yang digunakan dalam proyek dalam perspektif STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic)
Projects Workshop	Dalam aktivitas ini anggota kelompok mempresentasikan langkah-langkah pembuatan produk dari proyek kelas mereka mulai dari alat, bahan, hingga tahapan pembuatannya.
Stand Tour	Dalam kegiatan ini anggota kelompok didampingi oleh orang tua masing-masing berkeliling mengunjungi stand Ekshibisi dan workshop mulai dari kelas 1-6 untuk menambah wawasan mereka terkait proyek kelas lainnya.
Break Time	Setelah berkunjung, anggota kelompok akan beristirahat di area yang disediakan untuk makan snack dan menonton video-video yang berhubungan dengan STEAM.



# Parental Roles

---

Peran orang tua dalam kegiatan STEAM Expo sangatlah penting, selain memberikan dukungan emosional yang meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak-anak, juga turut memastikan bahwa kegiatan ini menjadi pengalaman berharga dalam mendorong kolaborasi antara sekolah dan orang tua. Berikut hal-hal yang dapat diperkuat orang tua dalam berkolaborasi pada STEAM Expo:

- Turut serta dalam menyemarakkan kegiatan STEAM Expo dengan aktif berdiskusi di grup WhatsApp kelas, termasuk menginformasikan progres atau kendala yang dihadapi.
- Memberikan dorongan semangat dan motivasi kepada anak-anak untuk berlatih presentasi mereka di rumah.
- Memberikan ide kreatif dalam menambah dekorasi atau aksesoris dengan bahan-bahan yang tersedia di rumah tanpa terbebani dengan biaya tambahan.
- Menghadiri STEAM Expo untuk menunjukkan dukungan kepada anak-anak, mendengarkan presentasi mereka, dan memberikan apresiasi terhadap usaha yang telah mereka lakukan.
- Menjadikan STEAM Expo sebagai fasilitas pembelajaran bersama khususnya membantu anak-anak memahami konsep-konsep yang diterima saat berkunjung ke pameran kelas lain.
- Membantu anak-anak termasuk dari kelas lain dalam memahami informasi yang disampaikan di setiap stand, dengan mengajukan pertanyaan untuk mendorong rasa ingin tahu, dan menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri saat presentasi, sehingga dapat membangun komunitas belajar yang lebih kuat dan mendukung.
- Menjadikan STEAM Expo sebagai kesempatan untuk mendapatkan inspirasi tentang bagaimana mendukung anak-anak dalam kegiatan pembelajaran berkelanjutan di rumah.
- Memberikan umpan balik yang membangun baik untuk anak-anak agar dapat memperbaiki dan mengembangkan kemampuan mereka, atau untuk sekolah agar dapat menyelenggarakan kegiatan lebih baik di masa mendatang.



# Thank You

*Tidakkah kamu memperhatikan bahwa sesungguhnya Allah telah menundukkan apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi untukmu. Dia (juga) menyempurnakan nikmat-Nya yang lahir dan batin untukmu. Akan tetapi, di antara manusia ada yang membantah (keesaan) Allah tanpa (berdasarkan) ilmu, petunjuk, dan kitab suci yang menerangi.”*

(Q.S. Luqman:20)

## Contact Information :

 085817302553

 [www.sitaliya.sch.id](http://www.sitaliya.sch.id)

 Jln. Gardu Raya, Bubulak, Kota Bogor