

**STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA
DINI MELALUI PEMBELAJARAN STEAM DI TK AL-
FAJAR KOTA DEPOK**

Skripsi ini Diajukan
Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Oleh:

Kharissa Azzahra

NIM: 21320092

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ)
JAKARTA
1447 H/2025**

**STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA
DINI MELALUI PEMBELAJARAN STEAM DI TK AL-
FAJAR KOTA DEPOK**

Skripsi ini Diajukan

Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Oleh:

Kharissa Azzahra NIM.21320092

Dosen Pembimbing:

Dr. Hulailah Istiqlaliyah, Lc. M. Pd. I

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ)

JAKARTA

1447 H/2025 M

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “*Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar Kota Depok*” disusun oleh Kharissa Azzahra dengan Nomor Induk Mahasiswa: 21320092 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke sidang munaqasyah.

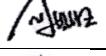
Tangerang Selatan, 23 Juli 2025
Pembimbing,



Dr. Hulailah Istiqlaliyah, Lc, M.Pd.I.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar Kota Depok**” yang disusun oleh Kharissa Azzahra dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 21320092 fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Ilmu Al-Qur'an IIQ Jakarta pada Rabu, 23 Juli 2025, skripsi telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S. Pd)**.

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Syahidah Rena, M. Ed.	Ketua Sidang	
2.	Dr. Reksiana, MA. Pd	Sekretaris Sidang	
3.	Siti Istiqomah, M.Pd	Pengaji 1	
4.	Nur Aini Zaida, M. Pd	Pengaji 2	
5.	Dr. Hulailah Istiqlaliyah, Lc, M.Pd.I.	Pembimbing	

Jakarta, 6 Agustus 2025

Mengetahui,
Dekan Tarbiyah IIQ Jakarta



PERNYATAAN PENULIS

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kharissa Azzahra

NIM : 21320092

Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 13 September 2002

Menyatakan bahwa **skripsi** dengan judul “*Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Al-Fajar Kota Depok*” adalah benar-benar asli karya saya kecuali ada kutipan-kutipan yang sudah disebutkan. Kesalahan dan kekurangan di dalam karya ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Tangerang Selatan, 23 Juli 2025



Kharissa Azzahra

MOTTO

وَقَالُوا حَسْبُنَا اللَّهُ وَنَعَمَ الْوَكِيلُ

“Cukuplah Allah (menjadi penolong) bagi kami dan Dia sebaik-baik pelindung.”

(Q.S Ali-Imran [3]:173)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas segala limpahan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar”. Shalawat serta salam tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, karena atas perjuangan beliaulah kita dapat merasakan kehidupan yang lebih bermartabat dengan adanya kemajuan ilmu yang didasarkan pada iman dan Islam. Semoga kita mendapatkan syafaat di hari akhir nanti. Penulisan skripsi dapat penulis selesaikan karena dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Ilmu Al- Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Assoc. Prof. Dr. Hj. Nadjematal Faizah, SH, M.Hum. Rektor Institut Ilmu Al- Qur'an (IIQ) Jakarta.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Dr. Hj. Romlah Widayati, M.Ag.
3. Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Keuangan Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Bapak Dr. H. M. Dawud Arif Khan, S.E., M.Si., Ak., CP A.
4. Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Hj. Muthmainnah, M.A.
5. Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al- Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Dr. Syahidah Rena, M.Ed.
6. Ketua Program Studi Sarjana (S1) Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Hasanah, M.Pd.

7. Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Dr. Hulailah Istiqlaliyah, Lc. M.Pd, yang sangat sabar, Ikhlas, penuh keibuan dan selalu menyiapkan waktunya. Kapan saja saat peneliti berkonsultasi serta selalu memberikan motivasi dan nasihat untuk penulis agar dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Para Dosen dan Instruktur Tahfiz Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis dengan penuh kesabaran dan kasih sayang, semoga bermanfaat bagi kehidupan peneliti, dunia dan akhirat.
9. Staf Akademik Fakultas Tarbiyah, Ibu Yuyun Siti Zaenab, S. Pd.I. dan Bapak Zakarsyi, S. Pd, yang telah membantu penulis dalam pengurusan administrasi selama peneliti studi di IIQ Jakarta.
10. Kepala dan seluruh Staf Perpustakaan Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, yang telah membantu penulis dalam mencari buku dan kitab sebagai referensi selama penulisan skripsi di IIQ Jakarta.
11. Keluarga besar Taman Kanak-kanak Al-Fajar yang banyak membantu penulis dalam penelitian ini, serta bunda guru yang mendukung saya untuk berkuliah sambil mengajar di satu tahun terakhir ini.
12. Kedua Orang tua saya, terutama Ibunda Febrini Feri Handayani yang telah menyayangi, mendukung, mendoakan saya pada setiap proses kehidupan dan memfasilitasi kebutuhan hidup saya.
13. Sahabat seperjuangan yakni Minnatin Rofi'ah yang telah meneman, mendukung, bertukar pikiran, tempat berkeluh kesah, dan mendoakan keberhasilan penulis.

14. Teman kerja yang kini telah pindah, bunda Sal dan Chika yang telah mendukung dan memotivasi saya untuk menjalani kehidupan serta menjadi tempat saya untuk tersenyum dan tertawa.
15. Teman seperjuangan Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta Angkatan 2021 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, khususnya teman-teman PIAUD
16. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, perhatian, dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, baik berupa materi dan non materi.

Tak lupa penulis ucapkan permohonan maaf kepada seluruh pembaca jika terdapat kesalahan dalam penelitian maupun penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari masih banyak sekali kekurangan dalam skripsi ini. Kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Dan kekurangan ada pada diri penulis, hanya harapan dan do'a semoga Allah SWT. Memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah berjasa membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Mudah-mudahan karya sederhana ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca. Aamiin Allahumma Aamiin.

Tangerang Selatan, 23 Juli 2025

Kharissa Azzahra

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi adalah penyalinan dengan penggantian huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Dalam penulisan skripsi di IIP transliterasi Arab – Latin mengacu kepada SKB Menteri Agama RI, Menteri Pendidikan Dan Menteri Kebudayaan RI No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988.

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
س	Sa	ś	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ه	Ha	ḥ	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ڙ	ڙal	ڙ	Zet (dengan titik diatas)
ڙ	Ra	R	Er
ڙ	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Şad	ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ť	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ż	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ءـ	Hamzah	'	Apostrof
يـ	Ya	Y	Ye

2. Konsonan Rangkap karena *tasydīd* ditulis rangkap:

مُتَعَدِّدَةٌ	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
جزِيَّةٌ	Ditulis	<i>'Iddah</i>

3. Tā` marbūtah di akhir kata

حِكْمَةٌ	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جزِيَّةٌ	Ditulis	<i>Jizyah</i>

Ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata – kata Arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia seperti zakat, shalat dan sebagainya, kecuali dikehendaki lafal aslinya).

kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كَرَامَةُ الْأُولَئِيَاءِ	Ditulis	<i>karāmah al - auliyā'</i>
---------------------------	---------	-----------------------------

Bila Ta` Marbūtah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis t.

زَكَاةُ الْفِطْرِ	Ditulis	<i>zakāt al - fitr</i>
-------------------	---------	------------------------

4. Vokal Pendek

ܶ	fathah	ditulis	A
ܹ	kasrah	ditulis	I

۞	Dhammah	ditulis	U
---	---------	---------	---

5. Vokal Panjang

1.	Fathah + alif	ditulis	Ā
	جاھلیyah	ditulis	<i>Jāhiliyyah</i>
2.	Fathah + ya'mati	ditulis	Ā
	تنسی	ditulis	<i>Tansā</i>
3.	Kasrah + ya'mati	ditulis	ī
	کریم	ditulis	<i>Karīm</i>
4.	dammah + wawu mati	ditulis	Ū
	فروض	ditulis	<i>Furūd</i>

6. Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya'mati	ditulis	Ai
	بینکم	ditulis	<i>Bainakum</i>
2.	Fathah + wawu mati	ditulis	Au
	قول	ditulis	<i>Qaul</i>

7. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

أَنْتُمْ	ditulis	<i>a'antum</i>
----------	---------	----------------

اعدت	ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	ditulis	<i>la'in syakartum</i>

8. Kata Sanding Alif + Lām

- a. Bila diikuti huruf Qamariyyah

القرآن	ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

- b. Bila diikuti huruf Syamsiyyah

السماء	ditulis	<i>al-samā'</i>
الشمس	ditulis	<i>al-syams</i>

9. Penulisan kata – kata dalam rangkaian ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذوي الفروض	ditulis	<i>żawi al-furūḍ</i>
أهل السنة	ditulis	<i>ahl al-sunnah</i>

**STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PEMBELAJARAN STEAM DI TK AL-FAJAR KOTA
DEPOK**

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan.....	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Tinjauan Pustaka	11
F. Sistematika Penulisan	15
BAB II	17
KAJIAN TEORI.....	17
A. Strategi Guru	17
B. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.....	31

C. Pembelajaran STEAM	46
D. Anak Usia Dini.....	64
BAB III.....	69
METODOLOGI PENELITIAN.....	69
A. Pendekatan Penelitian	69
B. Jenis Penelitian.....	69
C. Tempat dan Waktu Penelitian	69
D. Siklus penelitian.....	70
E. Data dan Sumber Data	70
F. Teknik Pengumpulan Data.....	71
G. Teknik Analisis data.....	72
H. Pedoman Observasi.....	74
I. Pedoman Wawancara	74
BAB IV	79
HASIL PENELITIAN.....	79
A. Gambaran Umum TK Al-Fajar	79
B. Hasil Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar	88
BAB V	121
KESIMPULAN	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN	131
RIWAYAT HIDUP PENULIS	167

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Siklus Penelitian.....	70
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi	74
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara	74
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	82
Tabel 4. 2 Data Guru dan Tenaga Pendidik	83
Tabel 4. 3 Data Peserta Didik di TK Al-Fajar TA. 2024/2025	84
Tabel 4. 4 Data Peserta Didik Kel. B1	84
Tabel 4. 5 Data Peserta Didik Kel. B2	85
Tabel 4. 6 Estrakulikuler di TK Al-Fajar	87
Tabel 4. 7 Kegiatan Harian di TK Al-fajar	87
Tabel 4. 8 Jadwal Seragam Sekolah.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah	90
Gambar 4. 2 Pengenalan Ikan Hias pada Kegiatan Menangkap Ikan di Kolam Buatan.....	95
Gambar 4. 3 Kegiatan Rutin Baris-berbaris	96
Gambar 4. 4 Modul Ajar TK Al-Fajar	97
Gambar 4. 5 Rapor Kelompok B.....	100
Gambar 4. 6 Kegiatan Menanam Bibit.....	106
Gambar 4. 7 Kegiatan Menangkap Ikan hias	111
Gambar 4. 8 Merapihkan Mainan	114
Gambar 4. 9 Kegiatan Market Day	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 1 Surat Permohonan Izin Penelitian Tugas Akhir (Skripsi)	131
Lampiran 1 2 Surat Keterangan Selesai Telah Penelitian	132
Lampiran 1 3 Surat Keterangan Hasil Cek Plagiarisme.....	133
Lampiran 1 4 Laporan Hasil Dokumentasi	134
Lampiran 1 5 Laporan Hasil Dokumentasi	157

ABSTRAK

Kharissa Azzahra, NIM 21320092. Judul Skripsi “Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar Kota Depok”. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, 2025.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan proses penting di mana peserta didik belajar mengenal dan memahami dirinya sendiri, membangun hubungan dengan orang-orang di sekitarnya, serta mengelola dan mengekspresikan berbagai perasaan serta emosi yang mereka rasakan. Perkembangan ini mencakup kemampuan untuk berinteraksi secara positif, bekerja sama, serta menunjukkan empati dan kepedulian terhadap orang lain. Oleh karena itu, penguatan aspek sosial emosional memegang peran penting dalam membentuk karakter dan kesiapan anak untuk menghadapi tahap perkembangan selanjutnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan strategi guru dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta menggunakan teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini memiliki subjek pada empat guru di kelas kelompok TK b, yaitu kelompok B1 dan B2 yang memiliki dua guru pada setiap kelasnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan STEAM terbukti menjadi pendekatan yang tepat dan relevan dalam mendukung strategi guru di TK Al-Fajar. Pendekatan ini memungkinkan guru merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan menggabungkan berbagai bidang keilmuan. Penerapan pembelajaran STEAM berkontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik. Melalui pembelajaran STEAM, peserta didik belajar berinteraksi, bekerjasama, menunggu giliran, berbagi, serta membantu teman, sehingga memunculkan perilaku prososial. Selain itu, peserta didik juga mulai mampu mengenali kemampuan diri, meminta bantuan dengan cara yang tepat, serta ikut bertanggung jawab menjaga suasana bermain dan belajar tetap kondusif.

Kata Kunci: *Strategi Guru, Perkembangan Sosial Emosional, Anak Usia Dini.*

ABSTRACT

Kharissa Azzahra, NIM 21320092. Thesis Title “Teacher's Strategy in Improving Early Childhood Social Emotional Development through STEAM Learning at Al-Fajar Kindergarten Depok City”. Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, Institute of Al-Qur'anic Sciences (IIQ) Jakarta, 2025.

Early childhood social-emotional development is an important process in which learners learn to recognize and understand themselves, build relationships with those around them, and manage and express their feelings and emotions. This development includes the ability to interact positively, cooperate, and show empathy and concern for others. Therefore, strengthening social-emotional aspects plays an important role in shaping children's character and readiness to face the next stage of development.

The purpose of this study is to describe the teacher's strategy in improving early childhood social emotional development through STEAM learning at Al-Fajar Kindergarten.

This study uses a type of qualitative research, using observation, interview, and documentation methods, and using data analysis techniques, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. This study focused on four teachers in kindergarten B classes, namely groups B1 and B2, which had two teachers in each class.

The results of this study show that the STEAM approach is proven to be an appropriate and relevant approach in supporting teachers' strategies at Al-Fajar Kindergarten. This approach allows teachers to design learning activities that are fun, contextualized, and combine various scientific fields. The implementation of STEAM learning contributes positively to learners' socio-emotional development. Through STEAM learning, learners learn to interact, cooperate, wait for their turn, share, and help friends, giving rise to prosocial behavior. In addition, learners also begin to be able to recognize their abilities, ask for help in an appropriate way, and take responsibility for keeping the atmosphere of play and learning conducive.

Keywords: *Teacher Strategy, Social Emotional Development, Early Childhood.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan subjek yang secara teori berpotensi dalam mengembangkan pola kehidupan. Didalam islam, manusia dilahirkan dengan fitrahnya. Imam Ghazali berpendapat bahwa sejak kecil anak bisa terpengaruh dan menerima secara langsung baik dan buruk dari lingkungannya. Padahal pada usia tersebut anak belum mampu membedakan antara hal baik dan hal buruk. Maka dari itu, orang tua adalah pendidik pertama bagi anak yang mampu membimbing dan mengontrol pengaruh yang didapat si anak dari lingkungan.¹

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu proses tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh. Perkembangan ini menyangkut aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan stimulus untuk perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir, emosional dan sosial yang benar dan tepat, anak dapat berkembang secara optimal.²

Menurut Imam Al-Ghazali, anak merupakan hamba Allah subhanahu wa ta'ala yang sudah dibekali potensi atau fitrah agar beriman kepada-Nya. Maka anak memiliki kemampuan untuk

¹ Muhtarom. (2020). Mencari Arah Baru Pengembangan Islam Berorientasi Pada Konsep Fitrah Manusia. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 11(1), 1–14. http://sciooteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM PEMBETUNGAN TERPUSAT STRATEGI MELESTARI

² Wahyuningsih, Siti dkk. (2020). Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun . Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4:295-301. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/305>

beriman dan sejatinya kemampuan itu dapat ditingkatkan dan dimunculkan pada kehidupan sehari-hari.³

Menurut Prof. Marjorry Ebbeck, seorang pakar anak usia dini di Australia mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah proses melayani fase anak mulai dari lahir hingga usia delapan tahun.⁴ Sedangkan, menurut Yuliana Sujiono anak usia dini adalah anak yang dilahirkan berusia 6 tahun. Usia tersebut adalah penentu bagi karakter dan intelektual anak. Peserta didik seringkali menerima dan memahami banyak informasi lebih dahulu dari pada usia mereka. Guru seringkali dituntut untuk harus selalu membuka mata, telinga, belajar dan mengetahui isu-isu terkini terkait pendidikan anak usia dini.

Menurut Balai Diklat Keagamaan (BDK) Palembang Kemenag RI pada lamannya, guru adalah yang mengajar saat di sekolah. Guru berperan untuk membantu manusia untuk menemukan jati dirinya dan menunjukkan kemana manusia akan pergi, serta menunjukkan apa yang harus manusia lakukan sejak lahir hingga akhir hayat.⁵ Maka dari itu, pembelajaran yang telah diberikan guru semasa sekolah sangatlah penting untuk peserta didik, karena ilmu dibutuhkan sampai kapan pun dan dimana pun. Dengan ilmu pengetahuan kita dapat menjalani kehidupan dengan baik dan tepat.

³Nurul Hikmah, M. C. C. N. (2022). *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Berbasis Al-Qur'an* (F. Leboe (ed.); pertama). Bait Qur'any Multimedia, h. 112-113.

⁴ Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R, "Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), (2021), h. 63.

⁵ Balai Diklat Keagamaan Palembang, "Peran Guru dalam Pendidikan", <https://bdkpalembang.kemenag.go.id/artikel/peran-guru-dalam-pendidikan>, (2021).

Orang tua dalam menempatkan anak pada sekolah perlu memperhatikan sarana dan prasarana, serta pedoman pembelajaran yang digunakan sekolah yakni kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat perencanaan dan pengaturan terkait isi, tujuan, dan bahan pembelajaran, serta model pembelajaran yang digunakan untuk pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Di Indonesia, kurikulum dalam pendidikan mengalami perubahan dari masa ke masa. Mulai dari kurikulum 1947, kurikulum 1994, kurikulum 2006, kurikulum 2013, hingga kurikulum yang digunakan saat ini ialah kurikulum merdeka. Salah satu tujuan kurikulum ialah untuk memeratakan penerapan pendidikan di Indonesia. Adapun 4 komponen dalam kurikulum, yaitu tujuan (*objective*), materi (*knowledges*), interaksi pembelajaran (*school learning experience*) dan evaluasi/penilaian (*evaluation*).⁶ Kurikulum adalah suatu kunci dari berjalannya pendidikan formal.

Kurikulum pada saat ini, yaitu kurikulum merdeka memiliki perubahan mendasar daripada kurikulum sebelumnya. Perubahan tersebut ada pada kalangan guru, dimana peran guru sebagai fasilitator dan bukan lagi administrator yang menuntut kemampuan, pemikiran, dan penguasaan teknologi digital. Pembelajaran pada kurikulum merdeka menggunakan sistem *student centered*, namun masih banyak guru yang menggunakan sistem *teacher centered*.⁷

⁶ Silmi Nurul Utami, Serafica Gischa, “Kurikulum: Pengertian, Fungsi, Tujuan dan komponennya.”, <https://www.kompas.com/skola/read/2021/07/02/101008069/kurikulum-pengertian-fungsi-tujuan-dan-komponennya?page=all>, 20 desember 2022, terakhir dikunjungi: 12 november 2024,(2022).

⁷ Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>.

Pada kehidupan abad ke-21 ilmu pengetahuan, teknologi, komunikasi berkembang dengan cepat. Beberapa keterampilan yang harus dimiliki pada abad ke-21 yaitu 4C, meliputi: *critical thinking* (kemampuan berpikir kritis), *collaboration* (kemampuan berkolaborasi), *creativity* (kemampuan kreatifitas) dan *communication* (kemampuan berkomunikasi). Teori tersebut dikemukakan dari teori Bloom terkait kemampuan berpikir anak yang berupa kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kemampuan berpikir tersebut menjelaskan bahwa anak bukan hanya mencapai tingkat dalam hafalam, namun memerlukan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi perkembangan teknologi, memerlukan kolaborasi, mampu berkomunikasi dengan baik untuk memecahkan permasalahan yang ditemui di lingkungannya.⁸

Sejalan dengan 4C, pembelajaran STEAM ini dapat mengintegrasikan pengetahuan dengan segala aspek pembelajaran STEAM tersebut. Pembelajaran STEAM diterapkan dengan langkah awal berupa *observe*, hal ini dilakukan dengan menyajikan isu/fenomena saat ini di lingkungan sehari-hari. Selanjutnya *new idea*, peserta didik dilatih untuk menyelesaikan masalah dan memberikan ide baru dari informasi yang diberikan guru. *Innovation*, peserta didik diharapkan untuk menghasilkan apa saja dari ide baru agar dapat diaplikasikan. *Creativity*, pelaksanaan dari ide yang dihasilkan sebelumnya. Berikutnya *society*, merupakan hasil akhir dari pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat bermanfaat dan

⁸ Prameswari, Titana Widya, dll. (2020). STEAM based learning strategies by playing loose parts for the achievement of 4c skills in children 4-5 years. *Efektor*, 7(1), 24–34. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/14387>

diterapkan pada kelangsungan hidup peserta didik.⁹

Menurut publikasi jurnal, STEM diimplementasikan di Indonesia pada tahun 2014. Pembelajaran STEAM dapat menstimulus anak untuk mengekplorasi lingkungannya, meneliti, dan mandiri karena pembelajaran STEAM menerapkan kemandirian. Dengan hal ini, berdampak pada belajar yang inklusif, karena anak dilibatkan dan berkontribusi dalam pembelajarannya.¹⁰

Diterbitkan pada Badan Standar Kurikulum dan Assesmen Pendidikan (BSKAP) No. 032/H/KR/2024 aspek perkembangan anak usia dini dirumuskan pada 3 elemen dalam Capaian Pembelajaran Fase Fondasi, yaitu Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, dan Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni.¹¹

Dalam penelitian sebelumnya perencanaan pembelajaran sangat mempengaruhi perkembangan peserta didik. Rancangan yang disusun dan dilaksanakan dengan baik, peserta didik akan berkembang dengan optimal dan efektif. Salah satunya ialah strategi dalam pemilihan pendekatan pembelajaran STEAM. Menurut Elok Firdaus Aprilia, pembelajaran STEAM membentuk perkembangan pribadi peserta didik dengan baik. Hal ini berdasarkan kelebihan pembelajaran STEAM dirasanya lebih banyak, daripada kekurangan

⁹ Universitas Adi Buana, *STEAM Menghadapi Pembelajaran Abad 21*, 26 Desember 2023,, terakhir dikunjungi pada 19 November 2024, <https://unipasby.ac.id/index/det/2023/12/steam-menghadapi-pembelajaran-abad-21#:~:text=Pembelajaran%20berbasis%20STEAM%20adalah%20sebuah>

¹⁰ Maharani, C., & Zulminiati, Z. (2021). Implementasi metode Steam di taman kanak-kanak. *Jurnal Family Education*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i3.12>

¹¹ PAUD JATENG, “BSKAP No. 032/H/KR/2024 Revisi Capaian Pembelajaran CP PAUD Terbaru”, diakses pada 18 November 2024. https://www.paud.id/revisi-capaihan-pembelajaran-cp-paud-kurikulum-merdeka/#google_vignette

pada pelaksanaan pembelajaran STEAM tersebut.¹²

Allah subhanahu wa ta'ala dalam Al-Quran telah memerintahkan kaum muslimin untuk memiliki kemampuan dalam melakukan perubahan dalam dirinya sebelum Allah mengubahnya. Hal ini pada firman Allah surat Ar-Ra'd (13): 11, yaitu:

لَهُ مُعَقِّبُتُ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ
اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ
سُوءً فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ وَالٍ

"Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia."(Ar-Ra'd [13]:11)¹³

Aspek perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan kemampuan anak dimana prosesnya berupa belajar tentang dirinya, hubungan dengan orang sekitarnya, juga cara dan memberikan reaksi terhadap perasaan dan emosi yang dirasakan mereka. Sosial emosional merupakan aspek penting dalam perkembangan holistik anak usia dini, dengan melibatkan interaksi secara kompleks antara aspek emosional dan sosial anak.¹⁴

¹² Aprilia, E. F. (Universitas I. N. M. M. I. (2022). *Strategi Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penerapan Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) di Kota Malang.*

¹³ Qur'an NU, <https://quran.nu.or.id/ar-rad/11>

¹⁴ Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal*

Aspek-aspek pokok dari kemajuan sosial emosional anak mencakup: 1) Keterampilan Sosial: Anak-anak berlatih berhubungan dengan orang lain, dari berbagi mainan hingga berkomunikasi dengan teman sebayanya dan orang dewasa. Mereka mengasah kemampuan seperti empati, komunikasi yang baik, dan pemahaman terhadap norma sosial. 2) Keterampilan Emosional: Anak-anak mulai belajar untuk mengenali dan memahami berbagai jenis emosi seperti bahagia, sedih, marah, dan takut. Mereka juga diajari untuk mengelola serta mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang sehat dan tepat. 3) Pengembangan Hubungan: Anak-anak mulai membangun ikatan dengan anggota keluarga, teman sebayanya, dan para guru. Ini mencakup pemahaman tentang persahabatan, kepercayaan, dan kerja sama. 4) Pembelajaran Konflik dan Penyelesaian Masalah: Anak-anak sering menghadapi konflik selama interaksi dengan orang lain. Mereka belajar bagaimana cara menyelesaikan masalah, menangani perbedaan pendapat, serta memahami berbagai perspektif.¹⁵

Aspek sosial emosional seringkali menjadi perhatian saya dalam melihat peserta didik di TK AL-Fajar. TK Al-Fajar adalah sekolah taman kanak-kanak islam swasta terakreditasi “A” yang bertempatan di Pancoran Mas, Kota Depok. TK Al-Fajar menyediakan beberapa kelas, yaitu *Playgroup*, TK A, TK B dengan total hampir siswa 80 siswa. Di TK Al-Fajar menggunakan kurikulum merdeka dalam pembelajarannya.

Menurut hasil observasi sementara peserta didik pada TK B memiliki beberapa kendala dalam perkembangan sosial emosionalnya. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang masih sulit konsentrasi dalam memahami perintah yang diberikan guru. Peserta didik juga membuat kelompok kecil atau hanya ingin bermain dengan teman tertentu dan terdapat anak yang sulit berteman karena terbiasa menggunakan bahasa inggris. Kendala lain yang terlihat pada peserta didik TK B ialah mengejek teman yang berbeda. Peserta didik juga masih ada yang memerlukan bantuan dalam mengontrol dan mengelola emosinya.

Dari beberapa kendala yang terlihat dan peningkatan kualitas sekolah dalam menerapkan kurikulum merdeka, sekolah juga menerapkan pembelajaran STEAM dengan berbagai kegiatan yang diterapkan. Pembelajaran STEAM dipilih untuk mempermudah anak dalam mengenal lingkungan dengan berbagai disiplin ilmu, media, serta meningkatkan kemampuan sosial peserta didik dengan berbagai model/konsep pembelajaran STEAM yang diterapkan.

Selain pembelajaran STEAM, TK Al-Fajar juga menerapkan berbagai pembiasaan dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan peserta didik. Pembelajaran Islam ini diterapkan setiap hari di kelas, yaitu: hafalan surat pendek, asmaul husna, dan keagamaan seperti ibadah, serta hadist dan doa-doa.

Dari masalah tersebut dan dalam penerapan kurikulum merdeka, TK Al-Fajar memilih pembelajaran STEAM sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek perkembangan peserta didiknya. Penelitian ini diharapkan kepada guru untuk dapat menerapkan berbagai aspek pada strategi dalam

pembelajaran di kelas dan dapat menerapkan pendekatan pembelajaran STEAM dengan guna meningkatkan perkembangan anak usia dini secara optimal. Oleh karenanya, peneliti tertarik untuk mengangkat judul terkait pembelajaran STEAM dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini tersebut dengan judul “Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar Kota Depok”.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Setelah menguraikan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang menjadi bahan penelitian ialah sebagai berikut:

- a. Beberapa guru kesulitan dalam menerapkan pembelajaran berpusat pada peserta didik
- b. Peserta didik membutuhkan bantuan guru dalam menyelesaikan masalah.
- c. Peserta didik terkendala dalam bersosialisasi.
- d. Pengelolaan emosi yang tidak stabil pada peserta didik.
- e. Dalam melakukan kegiatan, sebagian peserta didik sulit memahami perintah yang guru berikan.

2. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan oleh peneliti, maka perlu melakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada strategi guru. Penelitian ini menitikberatkan kepada sekolah TK Al-Fajar dengan memfokuskan pada peserta didik di kelas kelompok B.

3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana strategi guru dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar?
- b. Bagaimana peningkatan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan target yang akan dicapai dalam melakukan sesuatu. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan yaitu:

- a. Untuk menganalisis strategi guru dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar.
- b. Untuk menganalisis hasil peningkatan perkembangan sosial emosional melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini, mampu memberikan banyak kegunaan dalam penyusunan proposal penelitian. Diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pembelajaran STEAM, khususnya dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.
2. Manfaat praktis dapat digunakan sebagai rujukan untuk pembinaan keagamaan bagi orang tua beda agama
 - a. Bagi Peneliti untuk menambah pengetahuan keilmuan dan pengalaman dalam penelitian, serta diharapkan dapat

memberikan pengetahuan dalam mengatasi perkembangan masyarakat.

- b. Bagi sekolah untuk memberikan solusi dari permasalahan yang mungkin dialami.
- c. Lembaga-lembaga terkait diharapkan penelitian ini dapat berharga bagi beberapa pihak sebagai data tambahan bagi Peneliti yang lebih berpengalaman.

E. Tinjauan Pustaka

Setelah peneliti melakukan telaah pada beberapa penelitian, ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk mendapatkan acuan dan bahan pembeda antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan pada masa sekarang. Maka dalam tinjauan pustaka peneliti mencantumkan beberapa hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Sudarti dan Diana di Universitas Muhammadiyah Pontianak dalam Jurnal Usia Dini volume 9 No. 2 Oktober 2023, yang berjudul “Penerapan STEAM Untuk Mengembangkan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia Dini”.¹⁶

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kemampuan kolaborasi pada anak usia dini.

Metode penelitian pada jurnal ini menggunakan kuantitatif

¹⁶ Sudarti, & Diana. (2023). Penerapan STEAM Untuk Mengembangkan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 293. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52533>.

berlandaskan pada filsafat positifisme, sampel yang dilakukan secara random. Adapun desain penelitian *one grup pre-test design*.

Persamaan Peneliti dengan penelitian diatas atas adalah sama menganalisis pembelajaran STEAM, namun berbeda pada objek perkembangan yang dianalisa. Pada penilitian saya objek perkembangan yang diambil adalah keseluruhan sosial emosional, sedangkan penelitian tersebut hanya berobjek pada kemampuan kolaborasi anak.

2. Skripsi yang diteliti oleh Lire Pratiwi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu (2021), berjudul “Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu”.¹⁷

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan pendekatan STEAM dan untuk mengetahui media yang digunakan pada pendekatan STEAM dalam kegiatan.

Metode pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dalam mendapatkan data-data dan informasi. Jenis penelitian kualitatif deskriptif, bersumber data wawancara dan observasi.

Persamaan Peneliti dari penelitian diatas adalah penelitian saya berobjek pada strategi guru dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran STEAM,

¹⁷ Pratiwi, L. (2021). Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu., 1–112.

sedangkan penelitian tersebut berfokus pada pembelajaran STEAM dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini.

3. Skripsi yang diteliti oleh Rohimatul Misni di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2022), berjudul “Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) Berbasis *Loose Parts* Anak Usia 4-5 Tahun di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode STEAM berbasis *loose parts* mampu meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc. Tanggart yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data secara kualitatif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah objek penelitiannya berupa peningkatan kreativitas dan berbasis *loose parts*, sedangkan saya meningkatkan sosial emosional anak usia dini.

4. Skripsi yang diteliti oleh Ovelia Candra Pertiwi di Universitas Raden Mas Said Surakarta (2022), berjudul “Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM Pada Anak 5-6 Tahun di TK Al-Azhar Syifa Budi Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022”.

Tujuan penelitian untuk mengetahui implementasi penerapan pembelajaran STEAM pada anak usia 5-6 tahun di TK

Al-Azhar Syifa Budi Surakarta.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi.

Persamaan dari penelitian ini adalah objek penelitian yang menganalisa terkait pembelajaran STEAM di sekolah yg dituju. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian saya menganalisa strategi guru dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini dengan menerapkan pembelajaran STEAM.

5. Skripsi yang diteliti oleh Wafiqah Murniati di Universitas Islam Negeri Mataram (2020), berjudul “Strategi Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di TK Dharma Wanita Siti Aisyah Desa Kabul Kabupaten Lombok Tengah Tahun Ajaran 2020/2021”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi guru dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini dengan menganalisa faktor penghambat dan pendukung pada keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK tersebut.

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi.

Persamaan dari penelitian ini adalah penelitian tersebut menganalisa strategi guru dalam meningkat keterampilan sosial. Sedangkan perbedaan adalah penelitian saya juga menganalisa emosional anak usia dini dan melalui pembelajaran STEAM di

TK Al-Fajar.

F. Sistematika Penulisan

Teknik penulisan laporan dalam penelitian ini akan merujuk pada buku yang disusun oleh Prof. Dr. Hj. Huzaemah T.Yanggo, MA, yang diterbitkan oleh Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta. Penerbit: IIQ Press, tahun 2021. Sistematika penulisan adalah penjelasan tentang bagian-bagian yang akan ditulis di dalam penelitian secara sistematis.¹⁸ Hasil akhir dari penulisan ini akan dituangkan dalam laporan tertulis dengan sistematika sebagai berikut:

Bab Pertama yaitu berisi tentang pendahuluan yang mencakup: Latar Belakang, Permasalahan, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka dan Sistematika Penulisan.

Bab Kedua berisi tentang Kajian Teori yang bersangkutan dengan pembahasan yang sesuai dengan penelitian meliputi: strategi guru, perkembangan sosial emosional, pembelajaran STEAM dan anak usia dini.

Bab Ketiga berisi tentang Metode Penelitian yang mencakup: Pengertian metode, Waktu dan Tempat Penelitian, Jenis dan Pendekatan Penelitian, Teknik Pengumpulan data dan Metode Analisis data.

Bab Keempat berisi tentang Hasil Penelitian yang mencakup: sejarah singkat sekolah, profil sekolah, data pendidik, sarana prasarana, data peserta didik kelompok B1 dan B2, kegiatan harian, jadwal seragam harian, pembahasan analisis penelitian.

Bab Kelima berisi tentang Penutup dari penelitian yang

¹⁸ Yanggo, H. T. (2021). *PEDOMAN PENULISAN PROPOSAL & SKRIPSI EDISI REVISI 2021* (F. Islami & I. Nashoiba (eds.); 1st ed.). IIQ Press.

mencangkup: Kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Strategi Guru

1. Pengertian Strategi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), strategi merupakan suatu rencana yang rinci terkait kegiatan proses belajar dengan tujuan mencapai suatu sasaran yang telah ditentukan.¹ Kata strategi memiliki arti memilih cara dari sumber-sumber yang dapat diterapkan dengan efektif dalam mencapai sesuatu tujuan yang diinginkan.

Strategi menurut Baron adalah kemampuan seorang guru dalam menciptakan kiat dalam proses belajar yang beragam, sehingga dapat memenuhi berbagai perkembangan peserta didik.² Menurut Baron, strategi adalah kemampuan untuk membuat kiat dalam belajar tersebut bukan menciptakan kiat baru namun mengkombinasikan unsur-unsur belajar yang telah ada.

Strategi adalah suatu rencana yang menghubungkan segala unsur yang mempunyai tujuan dalam waktu yang panjang untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan, menurut Miller strategi akan mudah diterapkan untuk guru dan mengarahkan kemana guru dalam mencapai tujuan. Wheelen dan Hunger menyebutkan, strategi adalah rangkaian tindakan dan keputusan yang menentukan kualitas sekolah untuk masa yang panjang.³

Abdul Majid mengatakan bahwasannya strategi merupakan sebuah pola yang direncanakan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan tertentu. Mencakup mulai dari tujuan kegiatan,

¹ Tim Penulis, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, Gramedia Pustaka Utama, 2012.

² Moh Asrori, Psikologi Pembelajaran (Bandung: Wacana Prima, 2008)

³ Putri, Y. D. W. I., & Tarbiyah, F. (2024). *Strategi guru dalam meningkatkan aspek sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan berbagi makanan di kelas b2 ra ummatan wahidah.*

siapa saja yang terlibat dalam kegiatan tersebut, apa saja isi kegiatannya, bagaimana proses kegiatannya, dan apa saja sarana penunjangnya.⁴

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diartikan, strategi adalah rujukan guru dalam membuat perencanaan dengan rinci yang berisi unsur-unsur dalam melakukan proses kegiatan belajar di sekolah dengan harapan dapat memperoleh capaian pembelajaran yang diharapkan guru.

2. Pengertian Guru

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui pendidikan formal.⁵ Maka dapat dikatakan bahwa kegiatan belajar di sekolah merupakan tugas seorang Guru. Dimana guru memberikan bekal untuk peserta didik dalam menjalani proses kehidupan dan memberikan ilmu pengetahuan di sekolah.

Kata Guru dalam bahasa indonesia berarti sosok orang yang mengajar. Guru dalam bahasa Arab berupa “al-alim” atau “al-mualim” yang berarti orang yang mengetahui. Sedangkan ulama lain menyebutkan kata guru dengan “al-mudaris” yaitu sosok orang-orang yang mengajar atau memberikan pelajaran di sekolah.⁶

Karwati dan Priansa mengutip bahwa guru adalah fasilitator utama yang berada di tingkat sekolah dengan memiliki tugas untuk

⁴ Vitri Arda Wina Dkk, Strategi Guru Dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Di TK Negri Pembina Penukal Pali, Palembang : Indonesia Journal Of Islamic Golden Age Education (IJIGAED), Vol. 3 No. 1 (2022), h. 48.

⁵ Permendikbud nomor 7 tahun 2024, “Kesesuaian Bidang Tugas, Mata Pelajaran, dan Kelompok Mata Pelajaran dengan Sertifikat Pendidikan”, h. 2.

⁶ Arsal, M. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Akhlak Siswa di MAN 2 Tanjung Jabung Timur Nipah Panjang. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(2), 88–101. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v1i2.167>.

menggali, mengembangkan, mengoptimalkan kemampuan ataupun potensi peserta didik agar menjadi masyarakat yang beretika.

Menurut Sopian, dalam proses mendidik dan mengajar sekolah membutuhkan guru yang memiliki kualitas, artinya selain menguasai mata pelajaran dan metode belajar guru juga harus mengetahui dan memahami dasar-dasar pendidikan.⁷

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa guru adalah sosok seseorang di lingkukan di sekolah yang membagi pengetahuannya, memfasilitasi peserta didik dalam menggali, mengembangkan, serta mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru bukan hanya menggali pengetahuan lalu membagikan pengetahuan tersebut pada peserta didik, namun guru perlu mengembangkan diri dalam memahami metode belajar serta dasar pendidikan.

Di dalam Al-Qur'an terdapat beberapa ayat yang membahas bagaimana seorang guru harus bersikap dalam menjalankan tugasnya. Antara lain dalam Al-Qur'an:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْخَيْرَةِ وَجَادِلْهُمْ
 بِالْقِيَمِ هِيَ أَحْسَنُ ۖ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ
 أَعْلَمُ بِالْمُهَتَّدِينَ

"Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah) dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk." (An-Nahl [16]:125)⁸

⁷ Sulistiani, I., & Nursiwi Nugraheni. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222>

⁸ Qur'an Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per->

Dalam kitab Tafsir Ibnu Katsir, Allah memerintahkan Rasul-Nya (Muhammad) agar menyerukan manusia kepada jalan Allah dengan hikmah. Ibnu Jarir mengatakan, "Yaitu apa yang diturunkan kepadanya dari Al-Kitab dan As-Sunnah."pelajaran yang baik," yakni, apa yang terkandung di dalamnya; baik itu berupa larangan-larangan maupun realita-realita yang menimpa umat manusia. Ingatkanlah mereka dengan hal-hal tersebut agar mereka bersikap waspada (hati-hati) terhadap siksaan Allah. Firman-Nya "Dan bantahlah mereka dengan cara yang baik," yakni, siapa di antara mereka yang membutuhkan kepada diskusi dan perdebatan, maka hendaklah itu dilakukan dengan cara yang baik, lemah lembut serta tutur kata yang baik.⁹

Hal yang serupa juga terdapat pada ayat lain, yaitu:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤْدُوا الْأَمْنَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُّكُمْ بِهِ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

"Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanah kepada pemiliknya. Apabila kamu menetapkan hukum di antara manusia, hendaklah kamu tetapkan secara adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang paling baik kepadamu. Sesungguhnya Allah Maha Mendengar lagi Maha Melihat." (An-Nisâ' [4]:58)¹⁰

Ibnu Katsir menafsirkan ayat ini yaitu Allah mengabarkan bahwa Dia memerintahkan menunaikan amanat kepada pemiliknya.

[ayat/surah/58?from=1&to=22](#)

⁹ Abdul Fida' 'Imaduddin Isma'il bin Umar bin Katsir al-Qurasyi al-Bushrawi (Ibnu Katsir), Kitab Ibnu Katsir jilid 6, (Insan Kamil: Surakarta), 2014, h. 173-174.

¹⁰ Qur'an Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id/quran/par-ayat/surah/58?from=1&to=22>

Dalam sebuah hadits hasan, dari Samurah, Rasulullah mempercayaimu dan jangan khianati orang yang mengkhianatimu." Diriwayatkan oleh Ahmad dan Ahlus Sunan. Hal ini mencakup seluruh amanat wajib atas seseorang, berupa hak-hak Allah atas hamba-hamba-Nya berupa shalat, zakat, kafarat, nadzar, puasa dan lainnya di mana ia merupakan amanat atasnya dan tidak diketahui oleh manusia. Juga mencakup hak-hak manusia satu sama lain, seperti titipan dan lainnya, di mana sebagian dari mereka mempercayakannya kepada sebagian yang lain tanpa ada bukti atas hal itu. Allah memerintahkan manusia untuk menunaikannya. Maka barangsiapa yang tidak melakukannya di dunia, ia akan dituntut nanti di hari kiamat.¹¹

Berdasarkan tafsir ayat di atas, mengandung makna bahwa tanggung jawab guru adalah amanah yang harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, penuh keikhlasan dan mengharapkan ridha Allah. Pekerjaan guru menuntut kesanggupan dalam berbagai hal. Karenanya, posisi dan persyaratan para "pekerja pendidikan" atau orang-orang yang disebut pendidik karena pekerjaannya itu patut mendapat pertimbangan dan perhatian yang sungguh-sungguh pula.

3. Peran guru dalam pendidikan anak usia dini

Banyak peranan yang diperlukan dari guru sebagai pendidik atau siapa saja yang telah menerjunkan diri menjadi guru. Semua peranan yang diharapkan dari guru seperti di uraikan di bawah ini:¹²

a. Korektor

Sebagai korektor, guru harus bisa membedakan mana nilai yang baik dan mana nilai yang buruk.

b. Inspirator

Sebagai inspirator, guru harus dapat memberikan ilham

¹¹ Abdul Fida' 'Imaduddin Isma'il bin Umar bin Katsir al-Qurasyi al-Bushrawi (Ibnu Katsir), Kitab Ibnu Katsir jilid 3, (Insan Kamil: Surakarta), 2014, h. 477.

¹² Hamzah. B. Uno, Profesi Kependidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 27.

yang baik bagi kemajuan belajar peserta didik. Persoalan belajar adalah masalah utama peserta didik.

c. Informator

Sebagai informator, guru harus dapat memberikan informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, selain sejumlah bahan pelajaran untuk setiap mata pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum.

d. Organisator

Sebagai organisator, adalah sisi lain dari peranan yang diperlukan dari guru. Dalam bidang ini guru memiliki kegiatan pengolahan kegiatan akademik, dan sebagainya.

e. Motivator

Sebagai motivator, guru hendaknya dapat mendorong peserta didik agar bergairah dan aktif belajar

f. Inisiator

Dalam peranannya sebagai inisiator, guru harus dapat menjadi pencetus ide-ide kemajuan dalam pendidikan dan pengajaran.

g. Fasilitator

Sebagai fasilitator, guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar peserta didik. Lingkungan belajar yang tidak menyenangkan, suasana ruang kelas yang tidak memiliki sirkulasi udara yang baik, meja dan kursi yang berantakan, fasilitas belajar yang kurang tersedia menyebabkan peserta didik malas belajar

h. Pembimbing

Peranan guru yang tidak kalah pentingnya dari semua peran yang telah disebutkan diatas, adalah pembimbing. Peranan ini harus lebih dipentingkan karena kehadiran guru disekolah

adalah untuk membimbing peserta didik menjadi manusia berakhhlak yaitu memiliki sikap yang baik.

i. Demonstrator

Untuk bahan pengajaran yang sukar difahami peserta didik guru harus berusaha dengan membantunya dengan cara memperagakan apa yang diajarkan secara jelas, sehingga apa yang guru inginkan sejalan dengan pemahaman peserta didik, tidak terjadi salah pengertian antara guru dan peserta didik.

j. Mediator

Sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenisnya, baik media non material maupun material.

Dari beberapa uraian diatas terdapat sepuluh peran guru di sekolah. Maka dari itu, guru perlu memperhatikan dan memahami berbagai peran tersebut untuk menjalankan berbagai tugasnya di sekolah.

4. Strategi dasar guru

Guru memiliki 4 strategi dasar dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, yaitu:¹³

- a. Mengidentifikasi sekaligus menentukan spesifikasi dan kepribadian peserta didik untuk disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.
- b. Menentukan metode pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- c. Menentukan dan menanamkan prosedur, metode, dan teknik belajar yang tepat dan efektif. Maka, hal ini dapat menjadikan tolak ukur guru dalam menjalankan proses belajar.

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 5-6.

- d. Menerapkan norma-norma dan menentukan minimal capaian keberhasilan atau standar capaian pembelajaran sebagai pedoman guru dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik dalam menyempurnakan sistem belajar secara keseluruhan di kelas.

Teori diatas merupakan kesimpulan dari beberapa tokoh pendidikan dan pendekatan pada berbagai kurikulum. Hal ini disebutkan pada Teori Konstruktivisme (Jean Piaget dan Lev Vygotsky) bahwa pada teori mereka menekankan pentingnya memahami karakteristik peserta didik untuk melakukan perancangan pembelajaran sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif dan sosial mereka. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik adalah langkah awal yang sangat penting dalam pendekatan teori ini.

Selain itu, terdapat juga pada fokus teori Humanistik (Carl Rogers dan Abraham Maslow) yaitu pengembangan potensi pada setiap individu peserta didik dan pentingnya menyiptakan lingkungan belajar yang mendukung. Selain itu metode dan teknik belajar harus sesuai agar membantu dalam menciptakan suasana belajar yang memotivasi dan positif.

Menurut Nawman dan Logan, strategi dasar dari setiap usaha meliputi empat masalah, yaitu :¹⁴

- a. Mendeskripsikan dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian yang diharapkan dari peserta didik.
- b. Memilih cara pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat yang dianggap paling efektif dan tetap untuk mencapai sasaran.

¹⁴ Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati, Upaya Optimalisasi Belajar Mengajar (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2001), h. 4.

- c. Memilih atau menentukan prosedur metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling efektif dan efisien sehingga dapat dijadikan pegangan oleh para guru dalam melaksanakan kegiatan mengajarnya.
- d. Menetapkan norma-norma batas minimal keberhasilan kriteria atau standar keberhasilan, sehingga guru mempunyai pegangan yang dijadikan ukuran untuk memilih sejauh mana keberhasilan tugas yang telah dilaksanakan

Dari uraian di atas, terdapat empat isu utama yang sangat penting sebagai pedoman dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Menurut Newton dan Logan, Strategi fundamental dari setiap usaha mencakup empat isu, yakni:¹⁵

- a. Memikirkan dan memilih metode utama yang efektif untuk meraih tujuan.
- b. Mempertimbangkan dan merencanakan langkah-langkah yang diambil dari awal hingga selesai.
- c. Menetapkan dan menggunakan tolok ukur serta standar yang diperlukan untuk mengevaluasi keberhasilan dari usaha yang dilaksanakan.
- d. Mengidentifikasi dan menentukan spesifikasi serta kualifikasi hasil yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan keinginan masyarakat yang membutuhkan hasil tersebut.

Maka dari empat hal yang telah diuraikan diatas, tergambaran hal yang dianggap penting mampu dijadikan pedoman dalam keberhasilan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. 4 hal itu ialah:

¹⁵ Hidayati, S. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (1st ed.). CV. KANAKA MEDIA, h. 2.

Pertama, memilih pendekatan belajar yang dianggap paling tepat dan efektif untuk mencapai tujuan. Melalui pendekatan tersebut, kita bisa memahami bagaimana cara kita melihat sebuah masalah, serta konsep, pengertian dan teori apa yang digunakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan akan mempengaruhi hasil yang diperoleh.

Kedua, memilih dan menentukan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang dianggap paling cocok dan efektif. Metode atau teknik penyampaian perlu memotivasi peserta didik agar bisa menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah, berbeda dengan cara atau metode yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan berani mengemukakan pendapat mereka sendiri. Oleh karena itu, dengan tujuan yang berbeda, guru sebaiknya tidak menggunakan teknik penyampaian yang sama.

Ketiga, menetapkan norma-norma dan kriteria keberhasilan sehingga guru memiliki panduan yang dapat dijadikan acuan untuk menilai sejauh mana keberhasilan tugas-tugas yang dilakukannya. Umumnya, hasil suatu program akan terlihat setelah dilakukan pengujian dan evaluasi.

Keempat, spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan kata lain, menentukan tujuan dari kegiatan pembelajaran. Tujuan ini perlu dirancang dan dijelaskan dengan jelas agar mudah dipahami oleh peserta didik.

5. Macam-macam strategi pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses di mana guru dan peserta didik saling berinteraksi dalam kegiatan belajar. Dalam melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disiapkan, diperlukan suatu strategi atau metode. Kegiatan belajar yang

efektif dan baik harus sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Beberapa jenis strategi pembelajaran yang dapat diterapkan selama kegiatan belajar mencakup pembelajaran langsung, pembelajaran tidak langsung, pembelajaran interaktif, pembelajaran berbasis pengalaman, dan pembelajaran mandiri. Berikut adalah penjelasan mengenai klasifikasi strategi pembelajaran:¹⁶

a. Strategi Pembelajaran Langsung

Yaitu jenis kegiatan belajar yang dipandu secara langsung oleh guru. Strategi ini umumnya diterapkan di tingkat menengah hingga atas karena dirancang untuk menyampaikan pengetahuan dan keterampilan secara bertahap. Pembelajaran langsung bersifat deduktif. Kelebihan dari metode ini adalah dapat direncanakan secara terstruktur, sedangkan kekurangan adalah kurang efektif dalam menumbuhkan sikap kritis peserta didik.

b. Strategi Pembelajaran Tidak Langsung

Strategi ini berfokus pada peserta didik. Model strategi pembelajaran ini cocok diterapkan dalam model pembelajaran inkuiri, pemecahan masalah, penemuan, dan pengambilan keputusan. Dalam pendekatan ini, peran guru adalah sebagai fasilitator. Kelebihan dari pendekatan ini adalah dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, mendorong berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan kreativitas, serta memperbaiki pemahaman. Akan tetapi, kelemahan yang ada adalah memerlukan waktu yang lebih panjang dan hasil yang sulit diprediksi karena memberikan kebebasan kepada siswa. Pembelajaran ini

¹⁶ Hidayati, S. Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini. (CV. Kanaka Media), (2021).

sangat cocok diterapkan dalam konteks STEAM.

c. Strategi Pembelajaran Interaktif

Strategi ini merupakan tipe pembelajaran yang menekankan pada diskusi dan pertukaran ide antar peserta didik. Metode ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menyampaikan gagasan dan ide yang mereka miliki. Kelebihan dari pembelajaran ini adalah peserta didik dapat saling belajar, terutama dalam keterampilan sosial dan pengembangan argumen yang logis. Namun, kekurangannya adalah ketergantungan pada guru untuk membentuk kelompok.

d. Strategi Pembelajaran Empirik (Experiential)

Strategi ini ialah pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan induktif, berfokus pada peserta didik, dan berbasis aktivitas. Salah satu keunggulan dari tipe pembelajaran ini adalah mampu meningkatkan kehadiran peserta didik serta mendorong sifat kritis dan analitis. Namun, kelemahannya adalah lebih menekankan pada proses daripada hasil, dan sering kali membutuhkan waktu yang lebih lama.

e. Strategi Pembelajaran Mandiri

Strategi ini merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan inisiatif pribadi, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokus dari metode ini adalah pada belajar secara mandiri yang dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok. Kelebihan dari pembelajaran ini adalah membantu peserta didik menjadi mandiri dan bertanggung jawab. Namun, kekurangannya adalah memerlukan kedewasaan agar peserta didik dapat menjalankan pembelajaran secara mandiri.

Strategi pembelajaran sangat krusial dalam proses belajar

mengajar. Strategi ini dapat bervariasi sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Saat ini, proses pembelajaran mengharuskan baik guru maupun peserta didik untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan kolaborasi.

6. Metode pembelajaran

Adapun metode-metode yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut:¹⁷

a. Metode proyek

Metode ini sangat relevan dengan STEAM karena memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan proyek nyata secara kolaboratif yang mencakup unsur science, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika. Misalnya, anak membuat model rumah ramah lingkungan, yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu dalam satu kegiatan bermakna.

b. Metode eksperimen

Eksperimen sederhana membantu anak mengembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan mengamati. Dalam STEAM, metode ini digunakan untuk kegiatan *science* seperti mengamati proses mencairnya es, atau membuat pelangi dari cahaya dan air.

c. Metode pemberian tugas dan resitasi

Dalam pembelajaran STEAM, tugas bisa berupa pengamatan di rumah atau percobaan kecil dengan orang tua. Resitasi (mengulang kembali apa yang telah dipelajari) membantu anak menguatkan pemahamannya terhadap konsep yang telah dieksplorasi, seperti menghitung jumlah

¹⁷ Hidayati, S. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (1st ed.). CV. KANAKA MEDIA.

benda atau mengulang langkah membuat karya seni.

d. Metode simulasi

STEAM mendorong pemahaman melalui simulasi, terutama pada aspek teknologi dan engineering. Anak dapat berpura-pura menjadi arsitek, ilmuwan, atau teknisi dan memecahkan masalah melalui permainan peran yang mendorong pemahaman konseptual secara kontekstual.

e. Metode drill

Metode ini bermanfaat dalam mengasah keterampilan dasar yang mendukung STEAM, seperti menghitung, mengenal bentuk geometri, atau pola warna. Meski digunakan secara terbatas di TK, metode ini tetap berguna untuk penguatan konsep dasar matematika.

f. Metode demonstrasi

Demonstrasi efektif dalam memperkenalkan proses atau langkah kerja dalam kegiatan STEAM. Misalnya, guru memperagakan cara mencampur warna untuk menghasilkan warna baru (art), atau cara membuat jembatan dari stik es krim (engineering).

g. Metode *problem solving*

Dalam metode ini anak diajak untuk berpikir dan menemukan solusi atas masalah sederhana, seperti bagaimana membuat perahu dari bahan daur ulang agar bisa mengapung. Metode ini melatih kemampuan berpikir kritis dan inovatif.

h. Metode diskusi

Dalam kegiatan STEAM, diskusi mendukung anak untuk saling berbagi ide, mengemukakan pendapat, dan belajar dari teman. Misalnya saat mendiskusikan cara terbaik membangun menara tertinggi dengan balok.

i. Metode kerja kelompok

Kolaborasi sangat ditekankan dalam STEAM. Metode kerja kelompok memungkinkan anak untuk saling membantu dalam menyelesaikan proyek, berbagi peran, dan membangun tanggung jawab bersama.

j. Metode tanya jawab

Tanya jawab membangun komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan anak. Dalam STEAM, metode ini penting untuk menggali pemahaman anak, memancing rasa ingin tahu, dan membangun diskusi ilmiah sejak dini.

k. Metode ceramah

Walau kurang dominan di TK, ceramah singkat tetap berguna untuk menyampaikan informasi awal atau instruksi kegiatan STEAM. Misalnya, guru menjelaskan secara ringkas tentang bentuk-bentuk bangunan sebelum kegiatan membangun model rumah.

B. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

1. Sosial emosional

Emosi merupakan perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Emosi juga didefinisikan sebagai berbagai perasaan yang kuat, seperti perasaan benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi.¹⁸

Tetapi emosi juga bisa merupakan sesuatu yang samar-samar, seperti perasaan tidak nyaman ketika berada pada situasi yang baru. Para psikolog mengklasifikasikan rentang emosi dengan berbagai macam klasifikasi, tetapi biasanya semua klasifikasi ini melihat emosi

¹⁸ Ali Nugraha, Yeni Rachmawati, Metode Pengembangan Sosial Emosional, (Jakarta:2004), h.1.3

sebagai sesuatu yang positif atau negatif.¹⁹

Menurut Paul sosial adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan sekelompok manusia secara bersama-sama.

Menurut George emosional adalah suatu kondisi seseorang yang berada di situasi yang kuat, dapat dilihat saat kondisi perilaku seseorang baik secara negatif atau positif.²⁰

Sosial emosional adalah reaksi kepekaan peserta didik dalam memahami perasaan orang lain dalam proses interaksi di kehidupan sehari-hari. Tingkatan dalam interaksi peserta didik dengan orang lain yang mula-mula dari orang tua, teman bermain, saudara, masyarakat sekitar. Maka dapat dipahami perkembangan sosial dan emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan arti lain, ketika membahas perkembangan emosi harus diintegrasikan dengan perkembangan sosial, dan sebaliknya karena keduanya terintegrasi dalam jiwa yang utuh.²¹

Sedangkan menurut Amalia, Sosial emosional merupakan suatu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan interaksinya dengan teman sebaya, orang tua/dewasa, serta interaksi peserta didik dengan masyarakat luas yang mampu bersosialisasi dengan baik dan sesuai harapan. Sosial emosional sendiri mengikuti sebuah pola perilaku, dimana pola ini diperuntukan pada semua peserta didik yang ada dalam suatu kelompok budaya, suku, ras, pengalaman yang pernah dirasakan langsung pada peserta didik. Hal ini memberikan dampak

¹⁹ Abd. Malik Dachalan, dkk, Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019) h. 4

²⁰ Handayani, T., & Jumiatin, D. (2022). Stimulasi Kecerdasan Sosial Emosional Anak Melalui Pendekatan Steam Di Kober Al Bana. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 195. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10318>

²¹ Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(1), 5–11. <https://doi.org/10.33258/jder.v1i1.972>

besar dalam pembentukan karakter anak nantinya.²²

Dalam perseptif islam sosial emosional merupakan reaksi dalam menghadapi suatu cobaan atau masalah yang Allah berikan dengan sabar. Hal ini terkandung dalam firman Allah, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّابَرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ فِي الْأَرْضِ لَذِكْرٌ وَّفِي السَّمَاوَاتِ مَلِكٌ وَّفِي الْأَرْضِ حَكَمٌ وَّفِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ فِي الْأَرْضِ لَذِكْرٌ وَّفِي السَّمَاوَاتِ مَلِكٌ وَّفِي الْأَرْضِ حَكَمٌ

مع الصّابرين

"Wahai orang-orang yang beriman, mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar". (Al-Baqarah [2]:153)²³

Dalam Tafsir Ibnu Katsir menjelaskan bahwa Ketika Allah telah selesai menjelaskan perintah untuk bersyukur, Dia mulai menjelaskan tentang kesabaran dan memberi bimbingan untuk meminta tolong dengan bersabar dan shalat. Seorang hamba bisa berada dalam nikmat, maka hendaklah dia bersyukur atas nikmat itu, atau apabila dalam cobaan, maka hendaklah dia bersabar menghadapinya. Seperti yang dijelaskan dalam hadits: "Menakjubkan bagi seorang mukmin, tidak ada peristiwa yang menimpanya kecuali akan menjadi kebaikan baginya. Jika dia mendapatkan kebahagiaan, lalu dia bersyukur, dan itu akan menjadi kebaikan baginya. Jika dia mendapatkan kesusahan, lalu dia bersabar, dan itu akan menjadi kebaikan baginya."

Allah SWT menjelaskan bahwa yang paling layak untuk diberi pertolongan dalam menghadapi ujian adalah dengan bersabar dan shalat, sebagaimana telah disebutkan dalam firmanNya: (Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu'

²² Putri, Y. D. (2024). *Strategi guru dalam meningkatkan aspek sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan berbagi makanan di kelas b2 ra ummatan wahidah*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

²³ Qur'an Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=1&to=22>

(45)) [Surah Al-Baqarah]. Dan dalam hadits: "Rasulullah SAW ketika menghadapi masalah, beliau shalat"

Sabar memiliki dua bentuk: sabar dalam menjauhi larangan dan dosa, serta sabar dalam melaksanakan ketaatan dan ibadah. Yang kedua memiliki pahala adalah yang lebih besar, karena itulah yang dimaksud, sebagaimana disebutkan oleh Abdurrahman bin Zaid bin Aslam. Sabar itu dalam dua hal: sabar atas apa yang dicintai Allah meskipun berat bagi jiwa dan tubuh, serta sabar dalam menahan diri dari apa yang dibenci Allah meskipun hawa nafsu merayu. Siapa saja yang seperti ini, dia termasuk golongan orang-orang yang sabar yang akan diberi keselamatan oleh Allah, jika Allah menghendaki.²⁴

Dari beberapa pengertian sosial dan emosional di atas dapat disimpulkan bahwa sosial emosional ialah proses komunikasi peserta didik dengan seseorang di berbagai lingkungan serta proses peserta didik dalam sikap merespon sesuatu yang ia rasakan dengan cara yang positif maupun negatif.

2. Perkembangan sosial emosional

Menurut Santrock menjelaskan perkembangan adalah "*development is the pattern of change that begins at conception and continues through the life span*" yang berarti perkembangan adalah sebuah pola berupa perubahan yang dilihat sejak masa konsepsi dan berkelanjutan sepanjang kehidupan seseorang. Hal ini sependapat dengan Werner, dikatakan bahwa perkembangan dilihat dari perubahan yang bersifat tidak dapat terulang dan tetap. Namun menurut Soemantri, perkembangan adalah perubahan kualitatif dengan adanya proses, teratur, dan koheren.²⁵

Menurut Sutarmi dan Asih perkembangan dalam anak usia

²⁴ Abdul Fida' 'Imaduddin Isma'il bin Umar bin Katsir al-Qurasyi al-Bushrawi (Ibnu Katsir), Kitab Ibnu Katsir jilid 2, (Insan Kamil: Surakarta), 2014, h. 27.

²⁵ Muh. Daud, Dian Novita Siswanti, and Novita Maulidya Jalal, Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak, pertama. (Jakarta: Kencana, 2021), h. 11.

dini merupakan anak yang berada dalam fase kehidupan dimana peserta didik tersebut mengalami proses peningkatan secara signifikan dalam pertumbuhan dan perkembangannya.²⁶

Menurut Siti Nur Hayati proses perkembangan yang terjadi pada anak usia dini merupakan perkembangan yang terjadi secara menyeluruh baik itu perkembangan fisik, sosial, emosional, intelektual, serta bahasa. Sifat perkembangan yang ditunjukkan oleh anak usia dini adalah sistematis, progresif serta berkelanjutan²⁷

Perkembangan sosial emosional berasal dari tiga suku kata yaitu : perkembangan, sosial dan emosional. Perkembangan (development) diartikan sebagai perubahan yang berkesinambungan dan progresif pada seseorang.Sosial adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan masyarakat dan keinginan untuk memperhatikan kepentingan umum dan sebagainya.Sedangkan emosional adalah berkaitan dengan ekspresi emosioal atau dengan perubahan-perubahan yang mendalam yang menyertai emosi, mencirikan individu yang mudah terangsang untuk menampilkan tingkah laku emosional.²⁸

Perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial-emosional mengacu pada perubahan perilaku yang disebabkan oleh emosi tertentu yang mengelilingi kehidupan awal dan dialami melalui interaksi dengan orang lain.

²⁶ Rika Devianti Dkk, Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Dan Konseling Vol. 03, No. 02 (2020), h. 2.

²⁷ Siti Mur Hahati Dkk, Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol. 4 No. 1 (2021), h. 8.

²⁸ Sari, D. N. I. (Institut A. I. N. (IAIN) M. (2023). *Peran Guru dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak di RA Miftahul Tholibin Papan Batu Sukadana Jayapura*. https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEI_N%2CLUCINEIACARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proeess

Pertumbuhan sosial-emosional adalah perubahan tingkah laku yang disertai dengan emosi-emosi tertentu yang berasal dari hati.²⁹

Perkembangan merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Seperti yang dikatakan Van den Dele bahwa perkembangan merupakan perubahan secara kualitatif. Perkembangan bukan sekedar penambahan berat badan atau tinggi badan seorang atau peningkatan kemampuan seorang, melainkan suatu proses. Dapat dikatakan bahwa perkembangan (*development*), merupakan bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan diperkirakan, sebagai hasil dari proses pematangan, berkaitan dengan aspek kemampuan gerak, intelektual, sosial dan emosional. Maka perlu diingat bahwa usia bukanlah suatu penyebab dari perubahan tingkah laku, melainkan suatu indeks, dimana suatu proses psikologi tertentu dapat terjadi.³⁰

Perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial anak harus melibatkan emosional. Sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.³¹

Istilah perkembangan dalam psikologi adalah suatu konsep yang terkandung didalamnya tentang pemahaman mengenai pertumbuhan,

²⁹ Nurhayati, dkk, Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Bandung: Widina Bakti Persada, 2023).

³⁰ Nilawati Tadjuddin, Meneropong Perkembangan Anak dalam Prespektif Al-Quran, (Heyra Media:Depok),2014, h.15.

³¹ Adiati, F. (2020). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Bermain Peran Di Tk Darul Muhtadin Pancawarna Kabupaten Mesuji. In *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

kematangan dan perubahan. Menurut Santrock perkembangan adalah, serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat bersifat tetap dari fungsi – fungsi jasmaniah dan rohaniah yang dimiliki peserta didik dalam menuju ketahap kematangan selanjutnya melalui pertumbuhan, pematangan dan belajar.

Sedangkan perkembangan menurut harlock adalah menemukan perubahan dalam penampilan berprilaku minat dan tujuan dalam berkembang, menemukan sebab bagaimana perubahan itu mempengaruhi prilaku.³²

Maka dapat disimpulkan, perkembangan sosial emosional merupakan suatu proses seseorang dalam beradaptasi dengan memahami keadaan dan perasaan seseorang saat melakukan interaksi dengan orang lain. Interaksi ini dilakukan pada lingkungan sekitar baik orang tua, saudara, teman, maupun orang lain dalam kehidupan sehari-harinya. Lalu perubahan ini terjadi dari masa ke masa dan sebuah perilaku yang dihasilkan peserta didik dari berbagai pengalaman hidup melalui proses belajar dan pematangan.

Perkembangan pada anak usia dini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Masa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus paling sibuk. Pada masa ini peserta didik sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walupun belum sempurna. Usia peserta didik pada masa ini merupakan fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimasa datang. Oleh sebab itu, sebagai orangtua dan pendidik harus memahami perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan Sosial Emosional dalam menghadapi berbagai macam lingkungan sosial dan menjadikan peserta didik memiliki kepribadian yang baik dalam menghadapi berbagai masalah

³² Desmita, *psikologi perkembangan* (Bandung : Remaja Rosdakarya 2005), h.4

dan rintangan di masa yang akan datang.

Hurlock menjelaskan dalam mencapai perkembangan sosial emosional, seorang manusia membutuhkan tiga proses. Dari ketiga proses tersebut saling berkesinambungan, apabila salah satu proses tersebut gagal maka terjadi kurangnya kadar sosialisasi seseorang. Ketiga proses ini yaitu:³³

- a. Mempelajari perilaku yang mampu diterima dalam lingkup sosial

Di setiap lingkup sosial memiliki standar untuk para anggotanya terkait perilaku yang mampu diterima dan tidak dapat diterima. Untuk dapat diterima dalam suatu lingkup sosial, maka seseorang tersebut harus memahami perilaku apa yang mampu diterima, sehingga ia dapat menyesuaikan perilakunya dengan lingkup sosial tersebut.

- b. Mulai memainkan peran sosial yang mampu diterima

Setiap lingkup sosial memiliki model kebiasaan yang sering dilakukan oleh setiap individu di dalamnya. Model tersebut harus dipatuhi oleh setiap individu di dalamnya, misalnya kesepakatan guru dan peserta didik untuk hal-hal yang dibisakan dalam kelas.

- c. Dalam proses pengembangan sosial terkait bersosial dengan baik, anak harus menyukai orang di dalamnya dan juga kegiatan yang dilakukan di lingkupnya.

Maka jika peserta didik mampu melakukan tiga proses di atas, peserta didik dapat mudah dalam menyesuaikan diri dan mudah diterima oleh berbagai lingkungan sosial disekitarnya.

3. Tahapan perkembangan sosial emosional

Yusuf membagi tahapan perkembangan sosial emosional menjadi beberapa fase, namun terdapat 2 fase dalam tahapan

³³ Putri, Y. D. (2024). *Strategi guru dalam meningkatkan aspek sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan berbagi makanan di kelas b2 ra ummatan wahidah*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

perkembangan sosial emosional anak usia dini. Yaitu Fase Anak (0-3 tahun) dan Fase Prasekolah (4-6 tahun).

Pada tahap prasekolah, anak mampu sadar akan hal yang berada dalam dirinya, yaitu perasaan bahwa dirinya berbeda dengan orang lain atau benda yang berada di sekitarnya. Anak sadar akan dirinya yang terjadi melalui pengalaman yang pernah terjadi. Pengalaman membentuk proses sadar anak bahwa tidak setiap keinginannya mampu dipenuhi oleh orang lain atau benda lain. Anak mampu sadar bahwa seringkali bertolak belakang dengan keinginan orang lain, sehingga orang lain tidak selalu mampu memenuhi keinginan dirinya. Sejalan dengan hal ini, rasa harga diri anak berkembang dengan menuntut akan adanya pengakuan dari orang lain. Jika orang lain terutama orang tuanya tidak mengakui harga diri anak tersebut, maka anak menunjukkan sikap atau perilaku keras atau kurang memiliki rasa kasih sayang. Maka hal ini dapat menimbulkan diri anak yang keras kepala atau penentang, anak merasa nyerah untuk menurut namun rasa percaya diri yang kurang dan sifat pemalu.

Erikson berpendapat bahwa sepanjang sejarah hidup manusia, setiap orang mengalami tahapan perkembangan dari bayi sampai dengan usia lanjut. Perkembangan sepanjang hayat tersebut diperhadapkan dengan delapan tahapan yang masing-masing mempunyai nilai kekuatan yang membentuk karakter positif atau sebaliknya, berkembang sisi kelemahan sehingga karakter negatif yang mendominasi pertumbuhan seseorang.

Erikson menyebut setiap tahapan tersebut sebagai krisis atau konflik yang mempunyai sifat sosial dan psikologis yang sangat berarti bagi kelangsungan perkembangan di masa depan. Delapan tahapan perkembangan tersebut sebagai berikut:

- a. Kepercayaan Vs ketidakpercayaan (0-1 tahun)

Tahap psikososial yang terjadi selama tahun-tahun pertama

kehidupan.Pada tahap ini, bayi mengalami konflik antara percaya dan tidak percaya. Rasa percaya menuntut perasaan nyaman secara fisik dan sejumlah kecil ketakutan serta kekhawatiran akan masa depan. pada saat itu, hubungan bayi dengan ibu menjadi sangat penting. Kalau bayi memberikan makan bayi tersebut akan memperoleh kesan bahwa lingkungannya dapat menerima kehadirannya secara hangat dan bersahabat. Inilah yang menjadi landasan pertama bagi rasa percaya. Sebaliknya, jika ibu tidak dapat memenuhi kebutuhan bayi maka dalam diri bayi akan timbul rasa ketidakpercayaan terhadap lingkungannya.³⁴

Pada tahap ini juga dibangun keterikatan/kelekatan (attachment) antara bayi dengan pengasuh atau orang terdekatnya.Keterkaitan ini memiliki nilai adaptif bagi bayi, memastikan kebutuhan psikososial dan fisiknya terpenuhi. Merujuk kepada teori etologis, bayi dan orang tua memiliki kecendrungan untuk menempel satu sama lain, dan keterkaitan tersebut memberikan daya tahan hidup bagi bayi.³⁵

b. Otonomi Vs malu dan ragu-ragu (1-3 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mengembangkan konsep/kesadaran di (*i-self*) yang muncul pertama kali pada usia 15 bulan. Kesadaran diri merupakan bentuk pengetahuan sadar bahwa diri adalah makhluk yang berbeda dan dapat diidentifikasi.Kondisi ini mendorong anak untuk bisa mengenal diri sendiri, memenuhi keinginan, dan melakukan sesuatu untuk mencapai kebutuhannya sendiri.

³⁴ Desmita, *Psikologi Pendidikan*, (PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h. 43

³⁵ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Dalam Perspektif Al-Quran*, (Depok: Heyra Media, 2014), h. 176

Toilet training merupakan langkah penting menuju otonomi dan kontrol diri. Disamping mendorong otonomi, pada usia ini anak juga akan memiliki rasa malu dan rasa bersalah apabila dia melakukan kegagalan, rasa malu pada awalnya diekspresikan sebagai dorongan untuk menguburkan atau membenamkan wajah sendiri ke tanah³⁶

c. Inisiatif Vs rasa bersalah (3-6 tahun)

Selama periode ini, kemampuan motorik dan bahasa anak-anak yang terus menjadi dewasa memungkinkan mereka makin agresif dan kuat dalam penjajakan lingkungan sosial maupun fisik mereka. Anak-anak yang berusia tiga tahun mempunyai rasa inisiatif yang makin besar, yang dapat didorong oleh orang tua, anggota keluarga lain, dan para pengasuh lainnya yang memungkinkan anak-anak berlari, melompat, bermain, meluncur, dan melempar.” Karena benar-benar yakin bahwa dia adalah orang pada dirinya, anak itu sekarang harus menemukan akan menjadi jenis orang seperti apa dia”. Orangtua dengan kejam menghukum upaya-upaya inisiatif anak akan menjadikan anak tersebut merasa bersalah dengan dorongan alami maka mereka selama tahap ini maupun kemudian hari dalam kehidupannya.³⁷

d. Kerja keras Vs inferioritas (6-12 tahun)

Dengan masuk sekolah, dunia sosial anak tersebut dengan sendirinya mengalami perluasan yang sangat besar. Guru dan teman-teman mempunyai peran penting yang makin besar bagi anak tersebut, sedangkan pengaruh orangtua berkurang. Anak-anak sekarang ingin membuat sesuatu keberhasilan sekaligus membawa rasa kerajinan, suatu perasaan bangga tentang diri

³⁶ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Dalam Prespektif Al-Quran*, (Depok: Heyra Media, 2014), h. 177

³⁷ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Dalam Prespektif Al-Quran*, (Depok: Heyra Media, 2014), h. 181

sendiri dan kemampuan seseorang. Kegagalan menciptakan citra yang negatif, suatu rasa ketidakmemadaian yang dapat menghambat pembelajaran rasa mendatang. Dan “kegagalan” tidak perlu nyata, kegagalan dapat hanya berupa ketidakmampuan memenuhi standar pribadi seseorang atau standar orangtua,guru,atau saudara dan saudari.³⁸

Berdasarkan hasil uraian diatas mengenai tahap perkembangan sosial emosional anak terbagi menjadi beberapa tahap yaitu :Kepercayaan vs Ketidakpecayaan (usia 0-1 tahun), Otonomi vs Malu dan Ragu-Ragu (usia 1-3 tahun), Inisiatif vs Rasa Bersalah (usia 3-6 tahun) dan Kerja Keras vs Inferioritas (usia 6-12 tahun).

Peserta didik prasekolah berada pada tahap Innitiative vs Guilt, pada tahap ini apeserta didik mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan dituntut untuk mengembangkan perilaku yang sesuai dengan lingkungan sosialnya, mengembangkan inisiatif dan bertanggung jawab terhadap perbuatannya. Apabila peserta didik gagal, maka peserta didik akan merasa bersalah. Dituntut mampu menyesuaikan diri dalam periode prasekolah peserta didik pada berbagai lingkungannya yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Secara bertahap peserta didik belajar bagaimana cara menjadi anggota suatu kelompok sosial. Salah satu kemampuan sosial pada masa ini adalah proses sosialisasi karena melalui sosialisasi akan meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

Perkembangan sosial dan emosional dianggap sebagai faktor penting dalam perkembangan peserta didik, terutama mengingat pentingnya kesiapan sekolah anak. Perkembangan sosial dan emosional terdiri dari hubungan yang dimiliki seseorang dengan orang lain, tingkat pengendalian diri, dan motivasi serta ketekunan yang

³⁸ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Dalam Perspektif Al-Quran*, (Depok: Heyra Media, 2014), h. 184

dimiliki seseorang selama suatu kegiatan. Perkembangan sosial dan emosional pada peserta didik berkaitan dengan bagaimana perasaan anak-anak tentang diri mereka sendiri (seperti kepercayaan diri, selalu takut, bersemangat untuk belajar, bangga dengan budaya mereka, takut akan kesalahan), bagaimana mereka berperilaku (seperti terus-menerus berkelahi, mudah marah, mampu menangani konflik), dan bagaimana mereka berhubungan dengan orang lain, terutama orang-orang yang berarti bagi mereka (misalnya, orang tua, guru, dan teman).³⁹

Pengembangan kompetensi sosial dan emosional merupakan landasan penting bagi peserta didik untuk mencapai kesuksesan di sekolah dan di kehidupan selanjutnya. Sejumlah peneliti telah menunjukkan bahwa anak-anak yang akan memasuki taman kanak-kanak dengan profil kompetensi sosial dan emosional yang lebih positif bukan hanya berhasil dalam mengembangkan sikap positif di sekolah dan penyesuaian awal yang berhasil di sekolah, tetapi juga meningkatkan nilai dan prestasi peserta didik. Sedangkan seorang peserta didik dengan kompetensi sosial dan emosional yang buruk beresiko memiliki hubungan yang buruk dengan teman sebaya, masalah perilaku, kurangnya prestasi akademik atau dapat mengembangkan masalah kesehatan fisik dan mental.⁴⁰

4. Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional

Terdapat beberapa faktor memengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini, yaitu:⁴¹

³⁹ Pahlita Ratri Ramadhani, Puji Yanti Fauziah, Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4 Issue 2, (2020).

⁴⁰ Radilla Illahi, Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Ular Naga Di Jorong Kubu Batanduak Nagari Parambahuan, Skripsi, (Perambahan : Fak Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan ,IAIN Batusangkar, 2021), h. 5.

⁴¹ Dwi Indah Sari, *Peran Guru dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak di RA Miftahul Tholibin Papan Batu Sukadana Jaya*. (Institut A. I. N. (IAIN) M. (2023), h. 20-21.

a. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk aspek sosial emosional anak usia dini. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa keluarga adalah unit terdekat dengan anak. Status sosial orang tua, keutuhan keluarga, serta perilaku dan kebiasaan orang tua memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan sosial emosional anak.

b. Lingkungan Sekolah

Sekolah turut berperan dalam perkembangan sosial emosional peserta didik. Ini disebabkan oleh interaksi langsung antara guru dan peserta didik selama kegiatan belajar yang dapat memengaruhi pola pikir anak.

c. Masyarakat Sekitar

Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan sosial di luar rumah, seperti norma dan nilai-nilai keagamaan, menjadi pelengkap bagi pengalaman yang didapat di rumah dan memengaruhi sikap anak setelah mereka melihat atau merasakan situasi yang ada di luar.

d. Jenis Kelamin dan Kondisi Fisik-Psikis Anak

Jenis kelamin dan kondisi fisik serta mental anak juga memengaruhi perkembangan sosial emosional mereka. Anak biasanya lebih senang berinteraksi dan bermain dengan teman-teman sebaya yang memiliki jenis kelamin yang sama. Kondisi fisik dan mental yang sehat akan mendorong anak untuk lebih aktif dalam berbagai aktivitas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini bervariasi. Variasi dalam faktor-faktor ini yang menyebabkan perbedaan pada setiap anak usia

dini, atau yang biasanya dikenal sebagai perbedaan individu.

5. Capaian perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan beberapa kriteria yang harus dicapai untuk anak usia dini sesuai klasifikasi umur yang telah ditentukan. Adapun capaian sosial emosional anak usia dini pada tingkat 5-6 tahun dikelompokkan sebagai berikut:⁴²

a. Kesadaran Diri

- 1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi
- 2) Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)
- 3) Mengenal perasaan sendiri dan mengelola secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)

b. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain

- 1) Tahu akan haknya
- 2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
- 3) Mengatur diri sendiri
- 4) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri

c. Perilaku prososial

- 1) Bermain dengan teman sebaya
- 2) Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
- 3) Berbagi dengan orang lain
- 4) Menghargai hak/pendapat/karya orang lain

⁴² Lampiran 1, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014, h. 28-29.

<https://repository.kemdikbud.go.id/12860/2/Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20%28Lampiran%201%29%20Standar%20Isi%20PAUD.pdf>

- 5) Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)
- 6) Bersikap kooperatif dengan teman
- 7) Menunjukkan sikap toleran
- 8) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb)
- 9) Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

C. Pembelajaran STEAM

Perkembangan pada anak usia dini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Masa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki ketrampilan dan kemampuan walupun belum sempurna. Usia anak pada masa ini merupakan fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimasa datang. Oleh sebab itu, sebagai orangtua dan pendidik harus memahami perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan Sosial Emosional dalam menghadapi berbagai macam lingkungan sosial dan menjadikan anak memiliki kepribadian yang baik dalam menghadapi berbagai masalah dan rintangan di masa yang akan datang.

1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran menurut Dimyati dan Mudjiono adalah suatu kegiatan pendidikan yang terprogram melalui model instruksional agar peserta didik mampu belajar dengan aktif dan memfokuskan pada sumber belajar yang digunakan guru.⁴³

Sedangkan menurut Habebe Acar pembelajaran adalah “*in the past, learning was considered as a passive activity and learners as*

⁴³ Muhammad Siri Dangnga and Andi Abdul Muis, Teori Belajar Dan Pembelajaran Inovatif (Makassar: SIBUKU Makassar, 2015), h. 15.

empty organism that incidentally react less or more stimuli”.

Maknanya adalah pada masa lalu, belajar dipandang sebagai aktivitas pasif dan peserta didik adalah kelompok kosong yang secara tak sengaja bereaksi sedikit atau lebih pada stimulus.⁴⁴

Pembelajaran sebagai kegiatan yang tidak bisa dihilangkan dalam kehidupan manusia dan menjadi kewajiban bagi seorang muslim untuk memperoleh ilmu. Orang yang senantiasa belajar akan dinaikan derajatnya oleh Allah SWT sebagaimana dalam Al-Qur'an :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَلِسِ
 فَافْسُحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ اشْرُوْ فَادْشُرُوا يَرْفَعَ
 اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرْجَتٌ وَاللَّهُ بِمَا
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. “(Al-Mujādalah [58]:11)”⁴⁵

يَرْفَعَ اللَّهُ الَّذِينَ ...
 Dalam kitab Tafsir Ibnu Katsir, ialah “...

⁴⁴ Miswati. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK Elza. In *Universitas Islam Negeri Walisongo* (Vol. 6, Issue 5).

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3985>

⁴⁵ Qur'an Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id/quran/perayat/surah/58?from=1&to=22>

قٌلْ أَمْنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَتٌ
“Niscaya Allah akan

meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan apa yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat" yaitu janganlah manusia berfikir bahwa apabila salah satu manusia di antara kalian melapangkan untuk saudaranya ketika dia datang atau ingin keluar, hal itu merugikan atau mengurangi dari haknya, bahkan hal tersebut Allah dan Dia tidak menyia-nyiakan perbuatan itu, bahkan Allah akan memberikan kebaikan atau pahala atas perbuatan tersebut, baik di dunia maupun di akhirat. Sesungguhnya Manusia yang tunduk kepada perintah Allah, maka Allah akan mengangkat derajatnya dan menyiarkan namanya. Oleh karena itu, Allah berfirman ayat tersebut yakni Allah Maha Mengetahui orang-orang yang berhak mendapatkannya dan orang-orang yang tidak berhak. Imam Ahmad berkata, dari Abu Ath-Thufail 'Amir bin Watsilah bahwa Nafi' Bin Abdul Harits bertemu dengan Umar bin Al-Khathab di Usfan, sedang Umar pada saat itu mengangkatnya sebagai gubernur Makkah, kemudian Umar berkata kepadanya; "Siapa yang kamu angkat menjadi pemimpin untuk penduduk lembah?" Dia menjawab; "Aku angkat untuk mereka Ibnu Abza, salah seorang dari budak kami." Umar berkata; "Kamu angkat untuk mereka seorang budak?" Dia menjawab; "Wahai Amirul Mukminin, sesungguhnya dia seorang yang hafal terhadap kitabullah, paham dalam masalah pembagian fara'ih dan seorang Qa-dhi." Maka Umar berkata; "Adapun sesungguhnya Nabi kalian telah bersabda, "Sesungguhnya Allah mengangkat suatu kaum dengan Kitab ini dan merendahkan kaum yang lain dengannya." Demikian pula yang diriwayatkan oleh Muslim melalui banyak jalur dari Az-Zuhri, dan meriwayatkan dari banyak jalur yang lain dari Umar. Hadits-hadits tersebut menyebutkan keutamaan ilmu dan Ulama. Hadits-hadits tersebut juga

disebutkan dalam Shahîh Al-Bukhâri dalam Syarah Kitabul Ilmi. Sesungguhnya segala puji dan sanjungan hanyalah milik Allah semata.⁴⁶

Pentingnya akan pembelajaran, manusia diwajibkan untuk belajar dan mengambil pelajaran dengan cara yang baik. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Al-Qur'an:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ
 بِالْيَقِينِ هِيَ أَحَسَنُ ۖ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ
 وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah) dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.” (An-Nâhl [16]:125)⁴⁷

Dalam kitab Tafsir Ibnu Katsir, ialah Allah memerintahkan Rasul-Nya (Muhammad) agar menyerukan manusia kepada jalan Allah dengan hikmah. Ibnu Jarir mengatakan, “Yaitu apa yang diturunkan kepadanya dari Al-Kitab dan As-Sunnah.”pelajaran yang baik,” yakni, apa yang terkandung di dalamnya; baik itu berupa larangan-larangan maupun realita-realita yang menimpa umat manusia. Ingatkanlah mereka dengan hal-hal tersebut agar mereka bersikap waspada (hati-hati) terhadap siksaan Allah. Firman-Nya “Dan bantahlah mereka dengan cara yang baik,” yakni, siapa di antara mereka yang membutuhkan kepada diskusi dan perdebatan, maka hendaklah itu dilakukan dengan cara yang baik, lemah lembut

⁴⁶ Abdul Fida' 'Imaduddin Isma'il bin Umar bin Katsir al-Qurasyi al-Bushrawi (Ibnu Katsir), Kitab Ibnu Katsir jilid 10, (Insan Kamil: Surakarta), 2014, h. 21-27.

⁴⁷ Qur'an Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=1&to=22>

serta tutur kata yang baik.⁴⁸

Dapat dipahami dari tafsir di atas, bahwa pembelajaran adalah hal yang sangat penting dalam agama Islam. Allah memberikan pahala dan kebaikan di dunia serta akhir, bahkan meninggikan derajat-derajat manusia yang melaksanakan pembelajaran. Lalu pembelajaran sepatutnya dilakukan dengan cara yang baik.

Maka dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan, pembelajaran adalah proses komunikasi antara pendidik dan siswa untuk mencapai sasaran pendidikan yang dibantu oleh lingkungan belajar dengan menggunakan berbagai metode pengajaran dan sikap yang mendukung.

2. Pengertian STEAM

Pembelajaran berbasis pendekatan STEAM berdasar pada proses ketika peserta didik mengajukan pertanyaan, yang berbentuk pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), inkuiiri, maupun kegiatan yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Pendekatan STEAM dalam pembelajaran sangat pas untuk menstimulasi peserta didik ditengah perkembangan era digital yang semakin pesat seperti saat ini. Pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technoloyg, Eingeneering, Art, and Mathematic*) merupakan pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dengan mempersiapkan peserta didik untuk terus maju dan berkembang dengan perencanaan pembelajaran abad ke-21.⁴⁹ STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) merupakan suatu macam pendekatan dalam melaksanakan proses pembelajaran di berbagai bidang dengan tujuan untuk memberikan *chance* (kesempatan) pada peserta didik dalam berfikir kreatif melalui pembelajaran secara

⁴⁸ Abdul Fida' 'Imaduddin Isma'il bin Umar bin Katsir al-Qurasyi al-Bushrawi (Ibnu Katsir), Kitab Ibnu Katsir jilid 6, (Insan Kamil: Surakarta), 2014, h. 173-174.

⁴⁹ Inti Farhati, Ide Perencanaan Pembelajaran berbasis STEAM, (Bastari :Jakarta, 2020), h. 5

langsung. STEAM memiliki muatan pembelajaran kolaboratif yaitu mengarah kepada pemberian inovasi, motivasi untuk dapat mewujudkan generasi yang kreatif dalam menuju masyarakat yang berprestasi.

Pembelajaran STEAM adalah penggabungan segala komponen yang ada di dalamnya. STEAM menggabungkan atau menerapkan segala komponen yang ada di dalam tema tersebut.⁵⁰ Dengan makna lain, peserta didik diajarkan untuk mampu menganalisa dan juga berpikir kritis saat mengolah bahan atau alat ajar dan dapat menyelesaikan masalah pada kehidupan sehari-hari pada lingkungan sekitarnya.

Pendekatan STEAM merupakan singkatan dari *Science, Technoloy, Engineering, Art, and Mathematic*. STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong peserta didik dalam berpikir lebih luas tentang sains, teknologi, *engineering*, *Art* (seni), dan *Mathematic* (matematika) untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi.

Maka dapat disimpulkan, STEAM adalah suatu pendekatan pembelajaran yang prosesnya berkomponen pengetahuan, teknologi, teknik, seni, dan matematika dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak usia dini yang berupa: nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan fisik motorik.

Adapun makna dari setiap komponen STEAM yaitu, sebagai berikut:⁵¹

⁵⁰ Miswati, “Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK Elza”, *Universitas Islam Negeri Walisongo*, h. 15-16, (2022) <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3985>

⁵¹ Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, and Lia Rahmawati, ‘Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM’, *Jurnal Buah Hati Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 7.2 (2020), hal13

a. *Science* (Pengetahuan)

Pengetahuan atau sains mampu dijadikan sebagai pembelajaran seperti mengenal jenis-jenis tanaman. Hal ini dapat dilakukan dengan kegiatan seperti peserta didik memegang, menyentuh, dan menggenggam bagian-bagian dari tanaman pada berbagai macam tanaman yang guru sajikan. Dengan kegiatan ini rasa ingin tahu peserta didik terhadap hal yang dipelajari akan muncul.

Rasa ingin tahu pada peserta didik dapat terlihat dari banyaknya pertanyaan yang dilontarkan peserta didik, misalnya bertanya tentang bentuk daun pisang, daun singkong, dan jeruk, dan lain-lain. Lalu saat peserta didik melakukan percobaan meraba daun, memotong, melipat, maka stimulus sensori peserta didik sudah terhubung dengan komponen sains tersebut. Peserta didik akan mengetahui berbagai wujud dan fungsi pada bahan-bahan yang berasal dari lingkungan. Secara umum, ada 3 area sains, yaitu :

1) Sains Fisik

Ilmu fisik mempelajari sifat fisik dari berbagai bahan, perubahan yang dialami oleh benda-benda, serta gaya-gaya seperti gravitasi dan magnet yang memengaruhi benda tersebut. Dalam pendidikan peserta didik pada prasekolah, mereka diperkenalkan pada ciri-ciri seperti warna, bentuk, ukuran, tekstur, berat, dan suhu. Selain itu, ada juga konsep mengenai gerakan yang berhubungan dengan aktivitas seperti menarik, mendorong, meniup, tenggelam, dan mengapung. Ciri-ciri dari sains fisik dapat diperhatikan melalui:

- a) Keterlibatan peserta didik dalam pengalaman yang melibatkan indra

- b) Pengelompokan objek berdasarkan berbagai karakteristik
- c) Partisipasi dalam aktivitas yang memiliki unsur fisik dan memahami bagaimana gaya-gaya tersebut berpengaruh.

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa sains fisik adalah sains yang memanfaatkan aspek fisik motorik peserta didik dalam mengenal suatu pengetahuan dengan menggunakan panca indra, mengenal suatu pengetahuan dari karakteristik benda tersebut, dan melakukan aktivitas dimana peserta didik memahami manfaat dari suatu pengetahuan yang dipelajari melalui pengamatan.

2) Sains Kehidupan

Ilmu kehidupan berfokus pada semua bentuk kehidupan, meliputi manusia, hewan, dan tumbuhan, serta aspek-aspek seperti siklus hidup, habitat, jenis-jenis, dan kebutuhan mereka. Tanda-tanda dalam sains kehidupan meliputi:

- a) Mengamati perubahan pertumbuhan pada manusia, hewan, dan tumbuhan .
- b) Menunjukkan kasih sayang terhadap flora dan fauna
- c) Membedakan antara makhluk hidup dan benda mati
- d) Meningkatkan pemahaman tentang kebutuhan flora dan fauna.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa sains kehidupan ialah peserta didik menganalisa proses pertumbuhan mahluk hidup, meningkatkan jiwa cinta alam dan mahluk hidup, mampu membandingkan mahluk dengan benda, dan memahami tentang kebutuhan setiap mahluk hidup.

3) Sains Bumi dan Antariksa

Studi tentang elemen-elemen bumi berkaitan dengan pola perubahan seiring berjalannya waktu. Materi yang diajarkan mencakup batuan, tanah, kerang, dan perubahan yang terjadi di lingkungan seperti cuaca, musim, serta erosi. Dalam konteks luar angkasa, pelajaran meliputi fenomena siang dan malam serta aspek-aspek seperti bayangan dan refleksi. Selain itu, dilakukan juga pengamatan terhadap objek-objek di luar bumi seperti matahari, bulan, dan bintang. Indikator dalam sains bumi dan antariksa meliputi:

- a) Memahami sifat-sifat bumi
- b) Menggunakan istilah yang berkaitan dengan siang dan malam
- c) Menyelidiki kegiatan manusia yang dapat mengubah material
- d) Mengamati kondisi cuaca.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa sains bumi dan antariksa ialah proses peserta didik dalam mengenal karakteristik bumi maupun benda langit lainnya, memahami proses siang dan malam, menganalisa sebab akibat dari perubahan alam akibat manusia, dan memahami berbagai macam cuaca.

b. *Technology* (teknologi)

Teknologi pada pembelajaran STEAM adalah hal yang berkaitan pada media yang guru gunakan pada proses pembelajaran, misalnya penggunaan alat elektronik. Alat elektronik tersebut dapat berupa audio maupun video pembelajaran, hal ini untuk mendukung pembelajaran sehingga

anak akan nyaman dan senang saat bermain atau belajar. Hal ini dapat dilakukan seperti memutarkan video proses penanaman dan perawatan tanaman. Maka dari hal ini, peserta didik belajar secara visual dengan melihat video tersebut. Teknologi juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan selama proses pembelajaran, seperti gunting, sendok, pensil, dan lain sebagainya. Adapun fungsi dari komponen teknologi yaitu:

- 1) Peningkatan pemahaman ilmiah melalui memberikan peserta didik peluang untuk menjelajahi dan melakukan eksperimen.
- 2) Peningkatan wawasan peserta didik mengenai ilmu pengetahuan dengan belajar tentang teknologi.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa teknologi memiliki fungsi untuk menyempurnakan pemahaman peserta didik dan menambah pengetahuan baru.

c. *Engineering (teknik)*

Teknik pada STEAM ialah sebuah rangkaian proses penggunaan alat belajar atau bermain pada kegiatan pembelajaran tersebut. Guru dapat menstimulus peserta didik untuk mengekplorasi alat tersebut dengan bahan yang telah disediakan, misalnya merakit mobil dengan tutup botol dan lain sebagainya. Maka terdapat proses teknik yang berkesinambungan.

Cohen dan Stupiansky mengelompokkan model atau teknik menjadi tiga kelompok, yaitu:

1) *Explore (bereksplorasi)*

Peserta didik menyelidiki masalah yang ada dan mencari jalan untuk menyelesaiannya dengan menjelajahi beragam cara yang mungkin. Mereka didorong untuk berbagi gagasan agar bisa menemukan penyelesaian atas

masalah tersebut.

2) *Create* (berkreasi)

Menguji gagasan-gagasan baru dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil untuk melaksanakan rencana yang telah disusun. Kemudian, mereka melakukan percobaan untuk menilai apakah hasil yang didapat sesuai dengan harapan.

3) *Improve* (berubah lebih baik)

Peserta didik melakukan perubahan untuk memperbaiki dan mengembangkan desain yang telah mereka buat.

d. *Art* (seni)

Seni pada STEAM adalah pembelajaran yang menghasilkan suatu karya dari tema pembelajaran yang guru berikan. Misalnya menjiplak dengan batang pisang atau menjiplak tangan dengan cat. Anak akan dikenalkan berbagai kegiatan seni yang menghasilkan keindahan.

e. *Mathematic* (Matematika)

Matematika pada STEAM ialah kegiatan bermain dan belajar yang menyelipkan pembelajaran tentang pengenalan berbagai macam ukuran suatu objek, pola atau bentuk, dan lain-lain. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan peserta didik melakukan pengelompokan berbagai macam bentuk atau ukuran suatu objek yang telah disajikan guru. Misalnya, mengelompokkan ukuran bola atau mengelompokkan bola sesuai dengan warnanya.

Pembelajaran STEAM (*science, technology, engineering, art and mathematics*) dianggap dapat merangsang anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan memberikan pertanyaan sehingga anak mampu membangun pengetahuan terkait dunianya dengan cara

eksplorasi, pengamatan, penyelidikan, dan penemuan. Proses pembelajaran diterapkan dengan memadukan berbagai konteks materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.⁵²

Pembelajaran dengan basis pendekatan STEAM mendasari pada proses saat peserta didik mengajukan pertanyaan yang berunsur suatu masalah yang dapat dipelajari (problem based learning). Inkuiri, dan juga kegiatan yang dapat merangsang anak untuk berpikir kritis, inovatif, dan kreatif. Pendekatan STEAM merupakan metode pembelajaran yang tepat pada generasi abad ke-21 dalam mempersiapkan peserta didik untuk mampu berkembang dan maju.⁵³ STEAM beracu pada sikap, pengetahuan, dan keterampilan pribadi seseorang untuk mengidentifikasi permasalahan dan pertanyaan dalam kehidupan nyata, menyampaikan suatu hal alamiah dan tersusun, serta memberikan gambaran kesimpulan dengan menyampaikan fakta-fakta mengenai isu STEAM.⁵⁴

2. Prinsip Pembelajaran STEAM

Prinsip pada STEAM adalah sebagai berikut:

a. Inkuiri

Inkuiri adalah rasa ingin tahu yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan melakukan berbagai macam cara.

b. Faktual

Faktual adalah hal yang nyata pada kehidupan sehari-hari yang dirasakan oleh peserta didik dan hal

⁵² Purwaningsih, P., Munawar, M., & Prasetyawati Dyah Hariyanti, D. (2022). Analisis Pembelajaran Lingkungan Sosial Berbasis STEAM pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.68>

⁵³ Pratiwi, L. (2021). *Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu*.

⁵⁴ Siti Wahyuningsi, Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, Nomor 1, 2020. h. 13.

tersebut terlihat wujud bendanya bagi peserta didik.

c. Eksplorasi, investigasi, dan eksperimen

Yaitu proses dalam menjawab rasa ingin tahu peserta didik. Peserta didik akan melakukan berbagai macam percobaan, analisa, dan mengenal lebih dalam pada suatu hal yang sedang dipelajari.

d. Bermain

Bermain adalah prinsip belajar anak usia dini, berupa pembelajaran dengan cara bermain. Melalui kegiatan ini peserta didik dapat menggunakan berbagai benda dan bereksplorasi memanfaatkan macam-macam benda.

e. Bahasa spesifik

Yaitu menstimulasi bahasa peserta didik dengan menambah berbagai kosakata dalam pembelajaran. Peserta didik dapat mendengar dari orang sekitar dan menstimulasinya untuk dapat berfikir dengan kritis dan kreatif.

f. Memecahkan masalah

Melalui proses berfikir peserta didik dengan menggunakan teknologi, hal ini dapat menstimulasi mereka dalam menyelesaikan berbagai permasalahan.⁵⁵

Dari pendapat lain mengemukakan, prinsip pembelajaran STEAM merupakan, sebagai berikut:⁵⁶

- 1). Belajar melalui bermain (*play based learning*).
- 2). Berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik.
- 3). Berbasis pada pembelajaran inkuiri (*inquiry based learning*).
- 4). Melekat pada kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan

⁵⁵ Yuliati Siantajani, Konsep Dan Praktik STEAM Di PAUD (Semarang: PT Sarang Aksara, 2020), h. 48.

⁵⁶ Yulianti Siantajani, Konsep dan Praktek STEAM di PAUD (PT Sarang Seratus Aksara: Sematang), h. 96.

dan minat peserta didik.

5). Potensi mengintegrasikan 4 atau 5 bidang sains, teknologi, *engineering, art*, dan matematika pada aktivitas keseharian anak.

6). Komunikasi guru dan peserta didik yang mengaktifkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order of thinking skills*).

7). Pembelajaran memungkinkan dilanjutkan sampai peserta didik menemukan solusi.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa terdapat prinsip lain dalam menerapkan pembelajaran STEAM. Dari berbagai prinsip tersebut mampu mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran STEAM di sekolah dengan berbagai kegiatan yang digunakan.

Prinsip pembelajaran STEAM merupakan gabungan teori dari beberapa ahli, yaitu teori konstruktivisme (jean piaget, vygotsky, bruner), *Problem based learning* (Barrows), *Inquiry based learning*, pembelajaran berbasis bermain (Froebel, Vygotsky), dan *STEAM framework* (Yakman, Beers, dan lain-lain).

3. Kegiatan dalam pembelajaran STEAM

Berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan dengan pembelajaran berbasis STEAM, seperti:

- a. Bertanya
- b. Memberi fasilitas anak dalam bekerja sama
- c. Berfikir kreatif
- d. Memecahkan masalah
- e. Kegiatan eksplorasi
- f. Melakukan uji coba jawaban pada sebuah permasalahan
- g. Mencari informasi dengan cara yang tidak biasa

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa dalam menerapkan pendekatan dengan pembelajaran STEAM dapat melalui berbagai

kegiatan dan mengembangkan kegiatan tersebut dengan berbagai kreativitas. Hal ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

4. Peran guru dan orang tua dalam menerapkan pembelajaran STEAM

Dalam menerapkan kegiatan pembelajaran STEAM, hal ini tidak terlepas dari peran orang tua dan guru dalam memberi bimbingan, diantaranya:⁵⁷

a. Keterlibatan (*engage*)

Maknanya ialah orang tua dan guru mengajak peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan bermain yang mengandung muatan STEAM berdasarkan pengalaman mereka. Sehingga orang tua dan guru sudah pernah melakukan hal tersebut sebelumnya.

b. Eksplorasi (*explore*)

Maknanya ialah orang tua dan guru yang memberikan kesempatan peserta didik dalam membangun pemikiran dan pemahamannya secara mandiri. Sehingga memberi kesempatan pada peserta didik untuk memahami maksud dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari berikutnya.

c. Menjelaskan (*explain*)

Maknanya ialah orang tua dan guru yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mampu mengungkapkan pelajaran yang telah dilalui dan memahami maknanya. Mereka sebagai fasilitas peserta didik untuk menjelaskan yang telah mereka lakukan.

d. Terperinci (*elaborate*)

⁵⁷ Iim Halimatul Mu'minah and Yeni Suryaningsih, 'Implementasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21', Jurnal Bio Educatio, 5.1 (2020), h. 14.

Maknanya ialah orang tua dan guru yang memberikan fasilitas pada peserta didik untuk memperdalam pemahaman konsep dan menyesuaikan keterampilan praktis dan perilaku. Sehingga peserta didik mampu memperdalam pemahaman dalam mengetahui berbagai hal.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Maknanya ialah orang tua dan guru yang mendorong anak dalam mengevaluasi kegiatan bermain. Guru dan orang tua memberikan pertanyaan kembali terkait kegiatan yang sudah dikerjakan dan memberi evaluasi pada permainan yang telah dilakukan.

5. Tahapan pembelajaran STEAM

Terdapat 4 tahapan STEAM proses dalam pembelajaran, yaitu:⁵⁸

a. Eksplorasi

Yakni tahap awal yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik. Aktivitas eksplorasi ini dapat dilakukan dengan berbagai media dan pertanyaan terbuka. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang memiliki banyak kemungkinan jawaban. Misalnya, apakah kita bisa membuat lampu lalu lintas?

b. *Extend*

yakni rangsangan atau stimulus dari guru kepada peserta didik untuk melakukan aksi, penyelidikan, atau tantangan. Tantangan terbuka diberikan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah berdasarkan materi yang telah disediakan.

⁵⁸ Aprilia, E. F. (Universitas I. N. M. M. I. (2022). *Strategi Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penerapan Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) di Kota Malang*.

c. *Engage*

Yakni langkah guru dalam mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. peserta didik diberikan keleluasaan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan minat dan bakat mereka. Kegiatan ini memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk bertindak, sehingga mereka dapat merasakan kepuasan dan keceriaan saat bermain.

d. *Evaluate*

Yakni bagian penutup yang bertujuan untuk menilai proses pembelajaran. Evaluasi berfungsi sebagai wadah refleksi baik bagi guru maupun peserta didik. Dengan adanya evaluasi, guru dapat menentukan langkah selanjutnya yang akan diambil dalam pembelajaran berikutnya.

6. Tujuan dan manfaat pembelajaran STEAM⁵⁹

Pembelajaran STEAM memiliki tujuan diantaranya, berikut:

- a. Mengasah kreativitas siswa atau sebagai cara untuk memperbaiki keterampilan dalam menyelesaikan masalah nyata.
- b. Melatih peserta didik agar dapat berpikir kritis dan membentuk pola pikir yang logis serta terstruktur.
- c. Dalam pembelajaran STEAM, peserta didik akan berpartisipasi dalam aktivitas permainan yang memiliki unsur pendidikan.

⁵⁹ Nilatus Sa'adah, "Penerapan Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan Magic Puffer Ball Di Tk Talenta Semarang". In *skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo*, (2020), h. 30-31

- d. STEAM mendorong peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahu mereka, membuka diri terhadap pengalaman baru dan mengajukan pertanyaan sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya melalui eksplorasi, pengamatan, penemuan, dan penelitian terhadap hal-hal yang ada di sekelilingnya.

Adapun manfaat dari pembelajaran STEAM, yaitu:

- a. Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pencarian inovasi dan kemampuan untuk beradaptasi dalam berbagai situasi dengan dasar pengetahuan serta keterampilan yang terintegrasi dan relevan.
- b. Membantu peserta didik untuk menjadi lebih resilient, adaptif, dan akhirnya berhasil saat mereka memasuki kehidupan nyata serta mulai berkontribusi kepada komunitas.
- c. Memiliki kebebasan dan rasa aman dalam mengekspresikan ide-ide yang kreatif dan inovatif.
- d. Merasa nyaman untuk melakukan pembelajaran praktis.
- e. Menetapkan sendiri sasaran dalam proses belajar mereka.
- f. Bekerja sama dengan orang lain.
- g. Memahami bagaimana sains, matematika, seni, dan teknologi saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran yang inovatif.
- h. Menjadi semakin penasaran mengenai lingkungan di sekitar peserta didik dan merasa memiliki kekuatan untuk membuat peserta didik lebih baik.

Dari tujuan dan manfaat pembelajaran STEAM, maka perlu guru pahami dalam mempertimbangkan pembelajaran STEAM sebagai pendekatan pembelajaran yang cocok di sekolah taman kanak-kanak serta menjadi tolak ukur

keberhasilan guru dalam menerapkan pembelajaran tersebut.

D. Anak Usia Dini

1. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini adalah seseorang yang mengalami loncatan perkembangan, dilihat dengan terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan secara pesat. Menurut beberapa ahli anak, diketahui bahwa usia dikatakan anak usia dini ialah usia 0-6 tahun yang biasa disebut usia keemasan (*golden age*).⁶⁰

NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki usia sampai dengan 8 tahun, juga masuk dalam program pendidikan pada taman penitipan anak-anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), juga pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, TK dan SD.⁶¹

Didalam Undang-undang Republik Indonesia pada nomor 20 tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional yang ada pada pasarl 1 ayat 14, menuliskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu satuan pendidikan yang berupaya dalam pembinaan anak mulai dari baru lahir sampai dengan anak usia enam tahun. Upaya yang diberikan adalah upaya dalam bentuk stimulasi yang merangsang dalam pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya.⁶²

Didalam islam anak kecil disebut *Tamyiz*. Fase ini tidak ada

⁶⁰ Winarti, A., Faradilla, D., Rahmatun Nisa, P., Jubaedah, S., & Suzanti, L. (2024). Upaya Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Find Me. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), h. 2. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i2.166>

⁶¹ Dadan Suryana, “Dasar-Dasar Pendidikan Tk,” Hakikat Anak Usia Dini...H. 1.3.

⁶² Putri, Y. D. (2024). *Strategi guru dalam meningkatkan aspek sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan berbagi makanan di kelas b2 ra ummatan wahidah*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

penentuan usia melainkan batasan dilihat dari kemampuan dalam memahami. Maknanya ialah tidak ada batasan, terkadang cepat, terkadang lambat. Hal ini dapat dilihat dari perilaku atau aktifitas seseorang, baik dari perkataan maupun perbuatan.⁶³

Pada hakikatnya anak usia dini adalah seorang individu yang mempunyai keunikan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Dimana aspek perkembangan dan pertumbuhannya berupa fisik, kognitif, sosial dan emosional, bahasa, kreativitas, dan komunikasi yang khusus secara bertahap.⁶⁴

Maka dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan anak usia dini adalah seseorang yang tumbuh dan berkembang dengan pesat sampai berusia 6 tahun. Tercapainya tumbuh dan kembangnya anak usia dini tidak dapat dilihat dari usia mereka, melainkan dari kemampuan yang sudah dimilikinya. Kemampuan ini dilihat dari prilaku dan cara berkomunikasi anak sehari-hari yang diintegrasikan dengan tahapan kemampuan anak usia dini, mencangkup sosial emosional, kognitif, fisik motorik, serta nilai agama dan moral.

Perkembangan pada anak usia dini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Masa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki ketrampilan dan kemampuan walupun belum sempurna. Usia anak pada masa ini merupakan fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimasa datang. Oleh sebab itu, sebagai orangtua dan pendidik harus memahami perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan Sosial Emosional dalam menghadapi berbagai macam lingkungan sosial dan menjadikan anak memiliki kepribadian yang

⁶³ Nurul Hikmah, M. C. C. N. (2022). *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Berbasis Al-Qur'an* (F. Leboe (ed.); pertama). Bait Qur'any Multimedia, h. 13.

⁶⁴ Femmi Nurmalitasari, "Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah," Buletin Psikologi 23, no. 2 (December 1, 2015), 103-104.

baik dalam menghadapi berbagai masalah dan rintangan di masa yang akan datang. Pendidikan di TK dilaksanakan dengan prinsip “Bermain sambil belajar, atau belajar seraya bermain”. Sesuai dengan perkembangan, oleh sebab itu diharapkan seorang pendidik yang kreatif dan inovatif agar anak bisa merasa senang, tenang, aman dan nyaman selama dalam proses belajar mengajar.

2. Karakteristik anak usia dini

Ahmad menjelaskan karakteristik anak usia dini ahli meniru, dunia bermain merupakan dunia, proses berkembang, anak-anak tetaplah anak-anak, anak adalah kreatif, dan anak merupakan seseorang yang polos. Beliau juga menjelaskan secara psikologis karakteristik anak usia dini memiliki ciri khas dan berbeda dengan anak pada usia 8 tahun ke atas. Berikut karakteristik anak usia dini:⁶⁵

a. Anak memiliki sifat egosentrис

Egosentrис pada anak merupakan perhatian yang berlebihan pada diri sendiri, sehingga anak merasa dirinya lebih penting dan tidak peduli pada lingkungan sekitarnya. Menurut khadijah, egosentrис ditandai dengan pemikiran imaginatif, bahasa egosentrис, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, dan pesatnya perkembangan bahasa anak.⁶⁶

b. Anak memiliki rasa ingin tahu

Anak menunjukkan antusias dalam pembelajaran dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait hal yang dipelajari. Misalnya: saat pembelajaran mengenal tanaman pada bagian daun, anak bertanya “bagaimana bentuk daun pepaya ya bu?”

c. Anak bersifat unik

⁶⁵ Ernawati Harahap, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2022), h. 424.

⁶⁶ Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), h. 18.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda, kepribadian yang berbeda, serta minat dan bakat yang berbeda. Sehingga kebutuhan dan cara belajar anak berbeda-beda.

d. Anak memiliki kemampuan berimajinasi dan berfantasi

Saat anak sudah menguasai banyak kosa kata, anak mampu berimajinasi dengan merangkai kata, misalnya saat anak menonton televisi sebuah film, anak mampu merasakan dirinya berada di situasi film tersebut.

e. Anak memiliki kemampuan konsentrasi yang pendek

Masa belajar anak terbatas karena batas waktu konsentrasi anak sangatlah terbatas. Guru tidak mampu menjelaskan pembelajaran dengan lama seperti kepada anak yang berusia lanjut.

Pada masa ini anak merupakan pribadi yang mengalami proses tumbuh kembang secara pesat, karena hal ini proses ini dinamakan *golden age* (usia emas). Maka proses ini sangatlah penting dan berharga bagi proses perkembangan dan pertumbuhan anak dibandingkan dengan usia selanjutnya. Maka karakteristik pada masa unik ini dapat dipaparkan sebagai berikut:⁶⁷

a. Usia 0-1 tahun

Perkembangan fisik pada masa bayi terbilang sangat cepat dibandingkan usia perkembangan fisik selanjutnya. Pada masa ini anak belajar berbagai macam kemampuan dan keterampilan dasar, yaitu:

- 1) Anak mempelajari kemampuan motorik dengan cara berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan juga berjalan.

⁶⁷ Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori) (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 5-7.

- 2) Anak mempelajari kemampuan panca indra yaitu dengan mencium dan mengecap dengan cara memasukkan berbagai macam benda ke dalam mulutnya.
- 3) Anak mempelajari cara komunikasi sosial. Saat bayi lahir ia siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungan sekitarnya. Komunikasi dengan responsif dari orang dewasa dapat mendorong dan mengasah respon bayi baik secara verbal maupun non-verbal.

b. Usia 2-3 tahun

Pada masa ini, anak mempunyai beberapa karakteristik yang sama dalam pertumbuhan fisiknya dan tumbuh dengan cepat sama seperti masa sebelumnya.

- 1) Anak mampu mengekplorasi secara aktif dengan beda-beda di sekelilingnya.
- 2) Anak mulai mampu mengembangkan kemampuan berbahasanya.
- 3) anak mulai mampu mengembangkan kemampuan emosinya.

c. Usia 4-6 tahun

Pada masa ini seorang anak memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Pada pertumbuhan fisik, anak dengan sangat aktif melakukan berbagai aktifitas yang bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil dan juga besar.
- 2) Anak memiliki kemampuan bahasa yang meningkat
- 3) Perkembangan kognitif berproses sangat pesat, hal ini dapat dilihat dari rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar.
- 4) Anak bermain masih bersifat individu dan bukan permainan sosial.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif analisis, deskriptif analisis adalah cara membahas data yang sudah dikumpulkan, diproses, dan disajikan dengan menggunakan cara menilai data tersebut. penilaian tersebut, diuraikan dengan analitik-argumentatif secara dalam, rincian, dan jelas. Uraian analitik-argumentatif didukung dengan teori, berguna untuk verifikasi dan jastifikasi.¹

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang dinterpretasikan oleh setiap individu. Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan.²

C. Tempat dan Waktu Penelitian

wilayah yang direncanakan oleh peneliti untuk dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Fajar yang beralamat Jl. Raya Sawangan kec. Rangkapan Jaya, kota Depok. Waktu yang direncanakan dalam melakukan penelitian adalah bulan april-juni tahun 2025.

Penentuan tempat penelitian ini berdasarkan penemuan masalah sosial emosional di sekolah dan penerapan STEAM sebagai solusi dari

1. Alfatih, A. (2019). *Buku Pedoman Mudah Melaksanakan Penelitian Kualitatif*, h.

2 Salim, Haidir. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana, 2019.

masalah sosial emosional yang dialami.

D. Siklus penelitian

Tabel 3. 1 Siklus Penelitian

N o.	Kegiatan	sept	okt	nov	des	jan	feb	mar	apr	mei	jun	jul
1.	Judul											
2.	proposal											
3.	Skripsi bab 1-3											
4.	Pengumpulan data											
5.	Penyusunan data											
6.	Sidang											

E. Data dan Sumber Data

Pengertian sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh. Penelitian ini membutuhkan informasi-informasi yang mendukung dan mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini membutuhkan beberapa informasi dari pihak-pihak yang terkait dalam pengumpulan data. Secara garis besar sumber data dalam penelitian ini akan dibagi menjadi dua, yaitu:

a) Data Primer

Data primer adalah data yang diambil dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan seperti hasil dari wawancara. Dengan begitu, data primer merupakan sumber data peneliti yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara).

Dari penjelasan diatas, maka data primer yang diambil oleh

peneliti bersumber dari kepala sekolah dan 4 orang guru di kelas Kelompok B di TK Al-Fajar.

b) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data oleh pihak lain misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau diagram-diagram.

Dari penjelasan diatas, maka data sekunder bersumber dari *internet research*, perpustakaan, skripsi, *e-book*, dan alat pengumpulan data pendukung lainnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah bagian pengumpulan instrumen data yang menentukan berhasil atau tidak suatu penelitian. Ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

a) Observasi

Observasi atau sering disebut pengamatan ialah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Untuk melakukan pengamatan yang baik maka peneliti harus mengetahui apa yang akan diobservasi dan membatasi permasalahan penelitian. Peneliti menyelidiki tujuan penelitian secara detail dan melakukan penelitian dengan cermat dan kritis.³

Observasi dilakukan dengan mengamati strategi guru dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui pembelajaran STEAM yang dilakukan guru dan perkembangan sosial emosional peserta didik selama masa observasi kelompok B di sekolah TK Al-Fajar, Pancoran Mas. Observasi ini dilakukan dengan mengamati proses lingkungan sosial peserta didik di kelas B1 dan B2

³ Khusna, R. (2022). *Pola Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Pada Anak Dalam keluarga Beda Agama (Studi Kasus 3 Keluarga Di Rw 03 Dusun Lerep Desa Lerep Kecamatan Ungaran Barat Tahun 2022)*.

terkait perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

b) Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak yakni pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang menjawab pertanyaan. Maksud mengadakan wawancara dalam penelitian ini nantinya dapat memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain, orang tua maupun anak.⁴

Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada kepala sekolah dan 4 orang guru di kelas kelompok B TK Al-Fajar.

c) Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dokumen-dokumen baik dokumen tertulis maupun elektronik. Pengumpulan data melalui metode ini dilakukan dengan menghimpun dokumen-dokumen antara lain data tentang anggota keluarga yang berbeda agama atau dokumen lain yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Teknik ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat, serta dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.⁵

Dokumentasi berupa kegiatan pembelajaran di TK Al-Fajar, contoh sekolah, rancangan pembelajaran, dan aktivitas serta sarana prasarana yang berada di TK Al-Fajar.

G. Teknik Analisis data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan

⁴ Sulastri, S. (2022). Pola Asuh Orang Tua Beda Agama dalam Menanamkan Nilai-Nilai Religiusitas Kepada Peserta Didik. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(2), 597–606. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.4760>

⁵ Khusna, R. (2022). *Pola Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Pada Anak Dalam keluarga Beda Agama (Studi Kasus 3 Keluarga Di Rw 03 Dusun Lerep Desa Lerep Kecamatan Ungaran Barat Tahun 2022)*.

dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, Menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁶

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif, artinya analisis data bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti. Data analisis menggunakan beberapa langkah sesuai teori Miles, Huberman, dan Saldana yaitu menganalisis data dengan tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan:

- a. Reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memfokuskan hal-hal penting, serta menghilangkan data yang tidak diperlukan peneliti. Adapun proses reduksi data ini berlangsung secara terus-menerus selama penelitian berlangsung guna mendapatkan catatan-catatan yang diperoleh. Dalam penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan memperoleh data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian memilah-milah data yang penting, merangkum, serta mengabstraksikan data terkait dengan pola asuh orang tua beda agama dalam menanamkan nilai-nilai religiusitas anak.
- b. Penyajian data merupakan penyatuan, pengorganisasian dari informasi yang didapatkan dan memungkinkan penyimpulan serta aksi. Dalam penyajian data akan mempermudah dalam membantu peneliti untuk memahami apa yang sebenarnya terjadi dalam melakukan sesuatu, termasuk dalam melakukan analisis secara mendalam ataupun mengambil aksi berdasarkan pemahaman. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data disajikan dalam bentuk teks naratif.

⁶ Khusna, R. (2022). *Pola Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Pada Anak Dalam keluarga Beda Agama (Studi Kasus 3 Keluarga Di Rw 03 Dusun Lerep Desa Lerep Kecamatan Ungaran Barat Tahun 2022)*.

- c. Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam analisis data. Setelah data disajikan, peneliti dapat melakukan penarikan kesimpulan. Namun, kesimpulan yang ditarik pada tahap ini masih bersifat sementara dan dapat diubah jika tidak didukung oleh

Variabel	Aspek	Indikator
bukti-bukti yang kuat. Dalam tahap analisis data, peneliti berusaha menarik kesimpulan dari data yang sudah diperoleh selama penelitian berlangsung. Diharapkan data yang diperoleh dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan dalam fokus penelitian yang ditetapkan.		

H. Pedoman Observasi

Tabel 3. 2 Pedoman Observasi

No.	Indikator Pengamatan
1.	Profil singkat TK Al-Fajar kota Depok (Sejarah, Visi Misi, Data Pendidik dan Data Peserta Didik, Sarana dan Prasarana)
2.	Gambaran umumproses pembelajaran di sekolah
3.	Penerapan strategi guru di sekolah
4.	Proses kegiatan belajar mengajar
5.	Respon dan aktivitas peserta didik di sekolah

I. Pedoman Wawancara

Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara

Strategi Guru (Teori Nawman dan Logan)	Identifikasi Kepribadian Peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> - Mendeskripsikan kepribadian peserta didik - Menetapkan kebutuhan dari kepribadian peserta didik
	Metode Pendekatan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan pendekatan pembelajaran
	Prosedur, Metode, dan Teknik Belajar Mengajar	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar
	Standar Keberhasilan	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan capaian pembelajaran - Mengevaluasi hasil pembelajaran
Perkembangan Sosial Emosional (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014)	Kesadaran Diri	<ul style="list-style-type: none"> - Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi - Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada

		<p>orang dewasa yang tepat)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengenal perasaan sendiri dan mengelola secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
	Rasa Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Tahu akan haknya - Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) - Mengatur diri sendiri - Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
	Perilaku Prososial	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain dengan teman sebaya - Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar - Berbagi dengan orang lain - Menghargai hak/pendapat/karya orang lain - Menggunakan cara

		<p>yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bersikap kooperatif dengan teman - Menunjukkan sikap toleran - Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb) - Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
<p>Pembelajaran STEAM (teori konstruktivisme (jean piaget, vygotsky, bruner), <i>Problem based learning</i> (Barrows),</p>	Inkuiri	menunjukkan keingin tahuhan dalam pembelajaran
	Faktual	Pembelajaran secara praktik langsung dengan menggunakan benda yang digunakan sehari-hari

<p><i>Inquiry based learning</i>, pembelajaran berbasis bermain (Froebel, Vygotsky), dan STEAM framework (Yakman, Beers, dan lain-lain))</p>	Identifikasi, investigasi, dan eksperimen	<ul style="list-style-type: none"> - Percobaan - Analisa - Memperdalam pengetahuan
	Bermain	Memanfaatkan berbagai macam benda dalam permainan
	Bahasa spesifik	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal kosa kata baru - Berpikir kritis
	Memecahkan masalah	Proses berfikir dengan teknologi

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini menyajikan pembahasan terkait gambaran umum sekolah yang diteliti oleh penulis. Bab ini juga memaparkan dan menjelaskan hasil penelitian yang ditemukan oleh penulis dari berbagai responden dan berbagai data yang membahas tentang *Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar.*

A. Gambaran Umum TK Al-Fajar

Taman kanak-kanak Al-Fajar merupakan lembaga pendidikan prasekolah yang memberikan nuansa baru, berupa bimbingan dan pengajaran dengan memperhatikan potensi dan perkembangan anak. Menyadari bahwa setiap anak itu unik, serta memiliki kelebihan dan pengalaman yang berbeda, tujuan utama dari pembelajaran di Taman Kanak-kanak Al-Fajar adalah:

- Memfasilitasi pertumbuhan kepribadian dari setiap anak yang bersifat unik.
- Membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional sebagai modal dasar, agar dapat tumbuh menjadi anak yang sehat dan bahagia.
- Memberi stimulasi dan bimbingan terhadap kecerdasan yang dimiliki pada setiap anak.
- Memberikan pengenalan dan pengajaran mengenai nilai-nilai dasar sejak dini dalam membantu agar anak dapat berkembang menjadi pribadi yang memiliki budi pekerti, baik secara individual maupun kelompok.

1. Sejarah Singkat TK Al-Fajar

TK Al-Fajar adalah sekolah taman kanak-kanak yang berdiri pada tahun 2004 dan di bawah yayasan Nurussyamsi. Saat ini Kepala

Sekolah TK Al-Fajar, ialah ibu Babay Suhaimi, S. Pd. I. yaitu sosok yang telah mengabdi sejak 2004 sebagai guru dan sejak 2013 sebagai kepala sekolah di TK Al-Fajar.

TK Al-Fajar merupakan sekolah taman kanak-kanak umum dengan memberikan nuansa islam di dalamnya. Sekolah ini memiliki akreditasi “A” pada tahun 2024. TK Al-Fajar selalu menerapkan kurikulum sesuai kebijakan pemerintah dan menerapkan kurikulum merdeka sejak tahun 2023 serta menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM sebagai pendukung kurikulum tersebut.

2. Profil Sekolah TK Al-Fajar

- a. Nama Sekolah : TK Al-Fajar
- b. Bentuk Pendidikan : TK (Taman Kanak-kanak)
- c. Status Sekolah : Swasta
- d. Akreditasi : “A”
- e. Alamat : Jl.Raya Sawangan No.99
- f. Kecamatan : Pancoran Mas
- g. Kota : Depok
- h. Provinsi : Jawa Barat
- i. Nomor Telepon : 021-7788-9229
- j. Kode Pos : 15413
- k. Status Kepemilikan : Yayasan
- l. Kepala Sekolah : Babay Suhaimi, S. Pd. I.

3. Letak Geografis

TK Al-Fajar berada di seberang sebuah mall di depok, yaitu mall depok town center yang beralamat jalan Raya Sawangan Kecamatan Pancoran Mas provinsi Jawa Barat. Tata letak TK Al-Fajar berada

pada tempat yang cukup strategis, serta dapat menciptakan lingkungan yang nyaman, aman dari bahaya bagi peserta didik, dan kondusif.

Berdasarkan sudut pandang dari sebuah faktor pendidikan, lokasi TK Al-Fajar berada pada lokasi yang jauh dari jalan raya dan pemukiman warga. Sehingga sekolah TK Al-Fajar memiliki lingkungan yang jauh dari kebisingan dan keributan, maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif dan baik. Kondisi lingkungan sekolah juga bersih dan tidak ada pencemaran.¹

4. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi

Membentuk Karakteristik Anak Bangsa Yang Berakhhlakul Karimah.

b. Misi

- 1) Memiliki perilaku hidup sehat.
- 2) Membentuk Anak yang sholeh dan Sholehah yang Memiliki wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai perkembangan pendidikan yang dilandasi dengan keimanan dan ketagwaan kepada Allah SWT.
- 3) Memberikan ilmu pengetahuan sebagai dasar untuk melanjutkan kejenjang yang lebih Tinggi.
- 4) Menumbuhkan dan membentuk sumber daya manusia yang Berakhhlak mulia,Cerdas, aktif, kreatif, inovatif, dan berprestasi sesuai dengan perkembangan zaman.
- 5) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu sesama.

c. Tujuan

- 1) Membiasakan hidup sehat
- 2) Mempersiapkan anak usia dini untuk memasuki pendidikan dasar dengan belajar sambil bermain.

¹ Hasil Observasi Peneliti secara langsung di TK Al-Fajar, tanggal 2 Juni 2025.

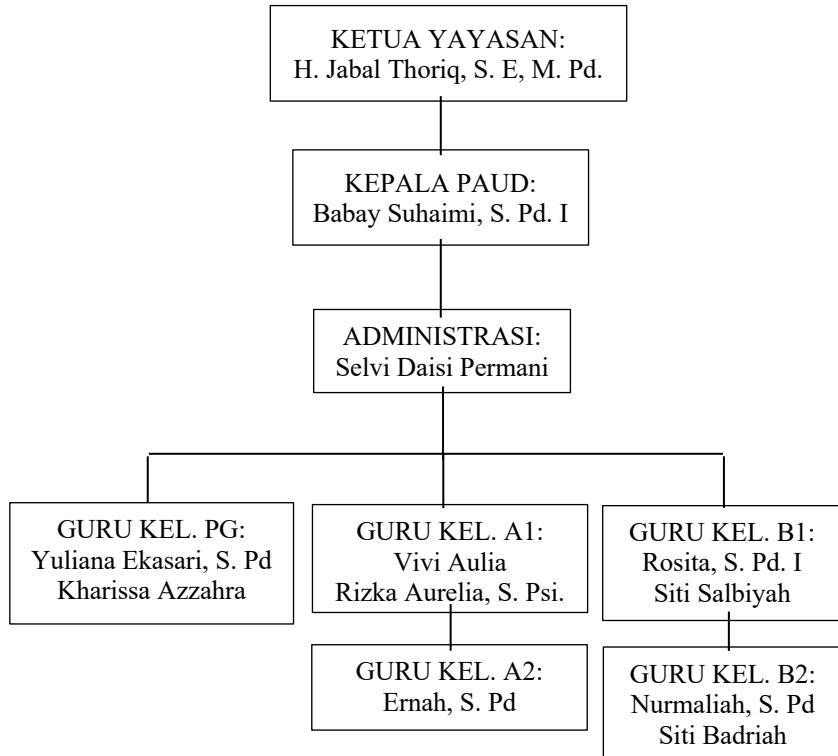
- 3) Mengasuh dan membina peserta didi dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
 - 4) Mampu berkompetensi di bidang pengetahuan akademik dan non akademik
 - 5) Mampu menanamkan perilaku peduli yang tertanam sejak dini dan mampu menolong dirinya sendiri dan orang lain.
 - 6) Memberikan stimulasi pembelajaran berdasarkan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilandasi kelmanan dan ketaqwanan kepada Allah SWT.
5. Sarana dan Prasarana TK Al-Fajar

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana Sekolah

No	Jenis	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Kelas	5	Baik
3.	Perpustakaan	5	Baik
4.	Kamar Mandi	2	Baik
5.	Gudang	1	Baik
6.	Taman Bermain	1	Baik
7.	Dapur	1	Baik
8.	Parkir	1	Baik

(Sumber: Observasi Lapangan)

6. Struktur Organisasi



7. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4. 2 Data Guru dan Tenaga Pendidik

No.	Nama	J/P	Jabatan
1.	Babay Suhaimi, S. Pd. I	P	Kepala Sekolah
2.	Selvi Daisi Permani	P	Administrasi Sekolah
3.	Rosita, S. Pd. I.	P	Guru
4.	Siti Salbiyah	P	Guru
5.	Nurmaliah, S. Pd.	P	Guru
6.	Siti Badriah	P	Guru
7.	Vivi Aulia	P	Guru

8.	Rizka Aurelia, S. Psi.	P	Guru
9.	Ernah, S. Pd	P	Guru
10.	Yuliana Ekasari, S. Pd	P	Guru
11.	Kharissa Azzahra	P	Guru

(Sumber: Observasi Lapangan)

8. Data Peserta Didik

Tabel 4. 3 Data Peserta Didik di TK Al-Fajar TA. 2024/2025

No.	Kelas	Jumlah
1.	Kelompok Playgroup	9
2.	Kelompok TK A1	15
3.	Kelompok TK A2	10
4.	Kelompok TK B1	22
5.	Kelompok TK B2	22
Jumlah Peserta Didik		76

(Sumber: Observasi Lapangan)

Tabel 4. 4 Data Peserta Didik Kel. B1

No.	Nama Peserta Didik	L/P
1.	Ahsan Ibrahim Al Ghazali	L
2.	Arjuna Arsyia Abizhar	L
3.	Gilang Dirga	L
4.	Hafizhah Az-Zahra BR. Sembiring	P
5.	Hasna Nadhira Kamaliyah	P
6.	Indra Agasayta wisesa	L
7.	Kayana Drissana Langenati	P

8.	M. Arkha Ramadhan	L
9.	M. Fakhri Al-Furqon	L
10.	M. Galang Elrumi	L
11.	M. Kenzo Al-Farizi	L
12.	M. Zehan Hamizan	L
13.	Nabila Adiva Az Zahra	P
14.	Nadine Rizkia Siagian	P
15.	Naura Zakiyah Al-Munir	P
16.	Nazneen Ghaliyyah M	P
17.	Qeenan Gibran Elsavon	L
18.	Raya Syafa Medina	P
19.	Saleh Akal Wisanggeni	L
20.	Shaquille kafeel hartawan	L
21.	Syifa Al-Qolbi Maulana	P
22.	Arsyilla Mafaza Queenara	P

(Sumber: Observasi Lapangan)

Tabel 4. 5 Data Peserta Didik Kel. B2

No.	Nama Peserta Didik	L/P
1.	Adara Alvernia	P
2.	Ashya Yhura	P
3.	Arshaka Abhirma	L
4.	Athariz Kahfi Dhiyaul Haq	L
5.	Calista Praveen	P
6.	Davian Kafkha Nugraha	L
7.	Firdausi Nuzula Ramadhan	P

8.	Gia Anara Gayatri	P
9.	Hanan Al Fatih	L
10.	Jihan Huwaida As Shofa	P
11.	Hudzaifah Almiqdad I	L
12.	Kiano Danendra Tsaqib	L
13.	Kanaya Shafia Ahmad	P
14.	Laiqa Adeeva Mysha I	P
15.	Muhammad Al Razief	L
16.	M. Kenzo caesariano G	L
17.	M. Ezra Aliazka	L
18.	Marchela Carolline H	P
19.	Naiwa Putranta Ginting	L
20.	Qiran Putri Marzia	P
21.	Raden Bagus M. Hafiz S	L
22.	Evan Mikhail Diputra	L

(Sumber: Observasi Lapangan)

9. Sistem dan Metode Pembelajaran di TK Al-Fajar

Sistem dan metode pembelajaran menggunakan sistem bermain sambil belajar agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

- a. Beragam kegiatan untuk melatih keterampilan berpikir dan berbahasa, konsep dasar matematika, ilmu pengetahuan alam, seni dan lainnya.
- b. Berbagai aktivitas untuk meningkatkan kemampuan otot motorik halus dan motorik kasar, serta peningkatan konsentrasi terutama bagi anak yang akan memasuki sekolah dasar.

- c. Merangsang minat baca dengan pembiasaan bercerita dan tersedianya aneka bacaan di setiap kelas.
 - d. Penilaian dan bimbingan secara individu sesuai dengan tahap kemampuan anak sehingga setiap kelas dibatasi max 20 anak dengan 2 guru.
10. Ekstrakulikuler

Tabel 4. 6 Estrakulikuler di TK Al-Fajar

No.	Kegiatan	Pembina	Waktu
1.	Menari	Bunda Heni	Selasa
2.	drumband	Ka Dwi	Kamis
3.	Melukis	Ka Nur	Jum'at

(Sumber: Observasi Lapangan)

11. Kegiatan Harian

Tabel 4. 7 Kegiatan Harian di TK Al-fajar

No.	Tahap	Kegiatan
1.	Pembuka	Senam Otak Berdoa Bernyanyi Hafalan surat Asmaul husna berhitung
2.	Inti	Belajar Bermain Eskul
3.	Penutup	Makan Bernyanyi

		Berdoa Pulang
--	--	------------------

(Sumber: Observasi Lapangan)

12. Jadwal Seragam Sekolah

Dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di TK Al-Fajar, peserta didik memakai seragam sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan saat pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat belajar dan membiasakan sikap disiplin di sekolah.

Tabel 4. 8 Jadwal Seragam Sekolah

No.	Hari	Seragam
1.	Senin	Kotak-kotak merah
2.	Selasa	Batik TK Nasional
3.	Rabu	Olahraga
4.	Kamis	Polisi
5.	Jum'at	Muslim

(Sumber: Observasi Lapangan)

B. Hasil Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar

- Analisis strategi guru dalam menerapkan pendekatan STEAM pada pembelajaran di TK Al-Fajar

Sekolah TK Al-Fajar ya terletak di JL. Raya Sawangan No.99 Pancoran Mas, Rankapan Jaya Kota Depok. Sekolah ini merupakanah

sekolah yang telah berdiri sejak 2004 dan berada di bawah naungan yayasan nurussyamsyi. Kepala sekolah TK Al-Fajar yaitu Ibu Babay Suhami, S. Pd. I. telah menjabat sebagai kepala sekolah sejak 2013. Demi meneruskan keberlangsungan sekolah, guru-guru menyepakati bahwa ibu Babay Suhami, S. Pd. I layak sebagai penerus pimpinan sekolah TK Al-Fajar. Hal ini disepakati karena melihat ketulusan beliau dalam mengabdi di sekolah TK Al-Fajar sejak 2004.

Sekolah TK Al-Fajar merupakan sekolah swasta islam terbuka untuk umum yang menerapkan kurikulum merdeka dan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM serta pembelajaran keagamaan. Seperti, pembiasaan asmaul husna, hafalan surat pendek dan hadist, pembiasaan doa sehari-hari, dan pengenalan shalat serta rangkaian ibadah dan kegiatan islam lainnya.

Pembelajaran berbasis pendekatan STEAM berdasar pada proses ketika peserta didik mengajukan pertanyaan, yang berbentuk pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), inkiri, maupun kegiatan yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif dan inovatif.² Dalam menerapkan kurikulum merdeka, guru merancang dan menerapkan pendekatan pembelajaran STEAM dengan kegiatan-kegiatan menarik dalam meningkatkan berbagai aspek kemampuan yang dimiliki peserta didik tanpa menghilangkan nilai-nilai keagamaan. Hal ini merupakan bagian dari realisasi indikator kedua dalam strategi dasar guru.

Strategi guru merupakan kemampuan seorang guru dalam menciptakan kiat dalam proses belajar yang beragam, sehingga dapat memenuhi berbagai perkembangan peserta didik.³ hal ini menunjukkan betapa pentingnya guru memahami strategi dasar dalam melaksanakan

² Inti Farhati, Ide Perencanaan Pembelajaran berbasis STEAM, (Bastari :Jakarta, 2020), h. 5

³ Moh Asrori, Psikologi Pembelajaran (Bandung: Wacana Prima, 2008)

pembelajaran di sekolah. Maka dari itu salah satu indikator strategi guru yang telah diterapkan TK Al-Fajar ialah pemilihan metode pendekatan belajar yaitu pembelajaran STEAM yang dilaksanakan di sekolah TK Al-Fajar. Dalam menerapkan strategi guru, pembelajaran STEAM merupakan upaya sistematis guru dalam melaksanakan seluruh aspek strategi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Terdapat 4 indikator pada strategi guru, yaitu: identifikasi peserta didik, menentukan metode pendekatan pembelajaran, menentukan prosedur dan teknik, serta mengukur dan membuat capaian pembelajaran peserta didik.⁴ Maka, pelaksanaan keempat aspek ini akan diuraikan berdasarkan hasil observasi lapangan serta hasil wawancara guru kelas kelompok TK B1 dan B2 di TK Al-Fajar.

Strategi dasar guru yang pertama ialah, **Identifikasi Kepribadian peserta didik** merupakan mendeskripsikan kepribadian peserta didik dan menetapkan kebutuhan dari kepribadian peserta didik.⁵ Guru TK Al-Fajar melakukan identifikasi peserta didik sejak masa pengenalan lingkungan sekolah dan pada proses pembelajaran.

Gambar 4. 1 Kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah

⁴ Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati, Upaya Optimalisasi Belajar Mengajar (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2001), h. 4.

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 5-6.



(Sumber: Penelitian Observasi)

Pada kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) Guru TK Al-Fajar menggabung seluruh peserta didik selama 3 hari. Hal ini dilakukan untuk mengobservasi dan menganalisa tingkah laku peserta didik dalam menghadapi berbagai karakter teman. Pada 2 hari setelahnya peserta didik digabung sesuai tingkat kelompok kelas, sehingga analisis guru terhadap peserta didik lebih spesifik. Sehingga pembagian kelas dapat disesuaikan dengan kepribadian peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan kelas yang aman dan nyaman bagi setiap peserta didik.

Dalam membuat rancangan pembelajaran Guru TK Al-Fajar membuat kegiatan pembelajaran sesuai karakter dan kebutuhan peserta didik. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK B1 dan B2. Menurut guru TK B1, yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah. Mengatakan:

“Mengenali kepribadian anak sangat penting agar pendekatan pembelajaran bisa tepat sasaran. Misalnya, anak yang pemalu dan berbeda bahasa akan lebih nyaman diajak baca buku di kegiatan perpustakaan keliling karena bisa berinteraksi tanpa tekanan verbal.

*Sementara anak yang aktif dan cepat menyerap pelajaran perlu tantangan lebih agar tetap terlibat. Dengan mengenal mereka, saya bisa menyesuaikan strategi pendekatan baik secara emosional maupun akademis.*⁶

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

“Mengetahui kepribadian anak dilakukan agar strategi pendekatan sesuai. Misalnya, anak pemalu yang belum lancar berbahasa Indonesia saya libatkan dalam kegiatan motorik seperti menyiram tanaman atau menangkap ikan hias, di mana komunikasi verbal bukan hal utama.”⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok TK B1 dan B2 di TK Al-Fajar, dapat disimpulkan bahwa identifikasi kepribadian dan karakteristik setiap peserta didik telah dilakukan secara sistematis, dimulai sejak kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS). Pada masa tersebut, guru mengamati berbagai aspek seperti kemampuan berkomunikasi, gaya belajar, interaksi sosial, tingkat kemandirian, dan respon emosi setiap peserta didik terhadap lingkungan baru. Selanjutnya, proses identifikasi ini dilanjutkan secara berkelanjutan dalam setiap kegiatan pembelajaran, seperti saat setiap peserta didik terlibat dalam proyek. Informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan tersebut kemudian digunakan oleh guru untuk pembagian kelas dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat, baik dari sisi metode penyampaian, bentuk kegiatan, hingga pendekatan individual, agar sesuai dengan kebutuhan dan karakter masing-masing anak.

Strategi dasar guru yang kedua, **Metode Pendekatan Pembelajaran** ialah menentukan pendekatan pembelajaran.⁸ Setalah guru mengenal kepribadian, minat dan bakat, serta kemampuan anak

⁶ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

⁷ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 5-6.

guru menentukan pendekatan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Guru TK Al-Fajar meyakini bahwa metode pendekatan pembelajaran STEAM adalah pendekatan yang tepat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan peserta didiknya. Rancangan pembelajaran STEAM yang dibuat guru dibuat sesuai dengan kepribadian anak dan dikembangkan selama proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil wawancara, Menurut guru TK B1 yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah. Mengatakan:

“Sudah sesuai, rancangan pembelajaran kami di TK Al-Fajar disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Kami mengutamakan pendekatan pembelajaran STEAM dan kegiatan yang menggabungkan unsur bermain, eksplorasi, serta interaksi sosial.”⁹

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

“Iya, sudah. Kami menyusun pembelajaran berbasis minat anak dan menerapkan pendekatan STEAM dengan kegiatan nyata yang sangat membantu serta cocok dengan anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan peserta didik”¹⁰

Pendekatan pembelajaran yang konvensional cenderung mengabaikan karakteristik alami anak yang aktif, ingin tahu, dan belajar melalui pengalaman langsung. Dalam hal ini, pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) sangat sesuai karena menekankan pembelajaran berbasis proyek, eksploratif, dan integratif yang mendorong anak untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Lebih dari sekadar aspek kognitif, pendekatan STEAM juga mampu meningkatkan perkembangan sosial, emosional, dan moral (SOSEM) anak secara efektif melalui kerja kelompok, komunikasi ide, empati dalam menyelesaikan masalah, serta tanggung

⁹ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

¹⁰ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

jawab dalam proses penciptaan karya. Dengan demikian, STEAM bukan hanya relevan untuk mengatasi permasalahan belajar anak, tetapi juga mendukung pembelajaran yang utuh dan berpusat pada perkembangan anak secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok TK B1 dan B2 di TK Al-Fajar, dapat disimpulkan bahwa pemilihan metode dan pendekatan pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan secara mendalam kepribadian, minat, dan bakat setiap peserta didik. Guru melakukan observasi sejak awal tahun ajaran, termasuk melalui kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) dan aktivitas harian di kelas, untuk mengenali tipe belajar peserta didik, serta ketertarikan mereka terhadap kegiatan tertentu. Seperti bercerita, bereksperimen, atau bermain peran. Informasi ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam menyusun rancangan pembelajaran dengan menyesuaikan tujuan, media, serta jenis kegiatan yang relevan dan menantang sesuai kemampuan anak. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, guru menetapkan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) sebagai pendekatan utama, karena mampu mengintegrasikan berbagai bidang keilmuan dan mengakomodasi kebutuhan belajar anak secara menyeluruh. Pendekatan ini dinilai efektif dalam mendorong perkembangan kognitif, motorik, terutama sosial-emosional, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif anak sejak usia dini.

Strategi dasar guru yang ketiga Prosedur, Metode, dan Teknik Belajar Mengajar. Setelah guru mengidentifikasi kepribadian peserta didik, guru menentukan metode, teknik, dan prosedur dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini disesuaikan dengan tema yang ditentukan pada setiap pekannya. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan Guru TK B1 dan B2, yaitu Guru TK B1 ibu Rosita, S.Pd dan ibu Sti Salbiyah. Mengatakan:

“Kami menggunakan metode bercerita, eksplorasi secara individu dan kelompok, eksperimen, dan bermain peran. Misalnya, saat anak-anak membuat mini kebun, mereka belajar mengamati pertumbuhan tanaman, bertanya, dan berdiskusi. Metode ini dipilih karena mendukung rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta kerja sama yang sangat dibutuhkan anak usia dini.”¹¹

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

“Kami gunakan metode eksplorasi, eksperimen, bercerita, dan bermain peran. Saat anak menangkap ikan di kolam buatan, mereka belajar observasi (Science), koordinasi motorik (Technology), dan bekerja sama (Engineering). Metode ini memicu keterlibatan aktif semua anak.”¹²

Gambar 4. 2 Pengenalan Ikan Hias pada Kegiatan Menangkap Ikan di Kolam Buatan



(Sumber: Penelitian Observasi)

Dalam kegiatan ini, guru merealisasikan prinsip belajar sambil bermain pada pendekatan pembelajaran STEAM. Peserta didik

¹¹ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

¹² Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

bersama-sama mengamati langsung dari berbagai macam ikan hias dan bekerja sama dalam menangkap ikan. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip STEAM telah terlaksana yaitu prinsip inkuiiri atau rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu anak tumbuh saat melihat berbagai macam ikan hias dan cara menangkan ikan hias di kolam buatan.

Dalam menghadapi kepribadian peserta didik yang berbeda-beda, guru memiliki teknik khusus dalam menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satunya pembiasaan belajar yang baik. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan Guru TK B1 dan B2, guru TK B1 yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah. Mengatakan:

“Ya. Sebelum masuk kelas kami selalu baris-berbaris dan melakukan senam otak, dengan ini mampu meningkatkan konsentrasi anak. Lalu sebelum pembelajaran dimulai kami berikan nyanyian dan tepukan, hal ini dilakukan untuk meningkatkan semangat anak. Untuk anak yang merasa sudah bisa dan tidak tertarik dengan pembelajaran, saya beri peran, yaitu sebagai ‘teman pendamping’ bagi teman yang masih kesulitan. Dengan cara ini, mereka tetap belajar, tapi juga melatih empati dan komunikasi. Saya juga sering memberi tantangan berbentuk proyek atau tugas mini yang membuat mereka penasaran dan merasa dihargai.”¹³

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

“Biasanya seperti anak yang tidak tertarik belajar karena merasa sudah bisa, saya beri tanggung jawab sebagai ‘mentor’ kecil untuk membantu temannya. Untuk pembiasaan sehari-hari ialah senam otak dan nyanyian-nyanyian di kelas yang mampu meningkatkan semangat dan konsentrasi.”¹⁴

Gambar 4. 3 Kegiatan Rutin Baris-berbaris

¹³ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

¹⁴ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.



(Sumber: Penelitian Observasi)

Pembiasaan belajar yang baik biasanya diberikan melalui baris-berbaris, senam otak, dan nyanyian, seperti nyanyian tidak boleh menangis dan sekolah tanpa ditemani orang tua peserta didik. Senam otak diyakini mampu meningkatkan semangat dan konsentrasi peserta didik. Selain teknik, dalam indikator strategi guru terdapat prosedur pembelajaran. Prosedur ini ialah aturan ataupun alur dalam pembelajaran, seperti pembuka, inti, dan penutup. Hal ini disimpulkan dalam rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Gambar 4. 4 Modul Ajar TK Al-Fajar

MODUL AJAR PAUD

Nama	Nurmaliah, S.Pd.	Jenjang/Kelas	TK/TK
Asal Sekolah	TK AL FAJAR		
Alokasi Waktu	1-5 pertemuan 180 menit	Jumlah Siswa	20 anak
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia • Mandiri • Bernalar kritis • Kreatifitas 		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tema/Sub Tema/Topik	Negara/Hari kemerdekaan/bendera Indonesia		
Tujuan Pembelajaran	<p>CP</p> <p>Agama dan Budhi Pekerti : Anak memahami arti kemerdekaan RI dan mengenal bendera indonesia sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan YME</p> <p>Jati Diri : Anak mengeksplorasi sumber daya sekitar (sebagai alat dan bahan)</p> <p>Dasar Literasi : Anak dapat bekerjasama dengan teman sebaya maupun guru melalui berbagai media</p>		
Kata Kunci	Anak, kreatif, looing parts, cat air, merah putih		
Deskripsi Umum Kegiatan	Pada kegiatan ini anak diajak untuk menyebutkan bendera indonesia, juga mengenal bentuk dan warna bendera indonesia. Anak diajak untuk membuat hasil karya mencat daun merah putih dengan cat air dan menjilak pada karton hitam. Mereka sangat antusias dan semangat sekali dalam membuatnya.		
Alat dan Bahan	Karton hitam,cat air, daun, kuas		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas		

(Sumber: Penelitian Observasi)

Dalam rancangan pembelajaran terdapat berbagai aspek pada prosedur dalam melaksanakan pembelajaran disetiap temanya. Guru menetapkan tema, capaian, deskripsi kegiatan, alat dan bahan, serta sarana. Dalam menjelaskan prosedur di kelas terdapat peserta didik yang sulit memahami instruksi dari guru. Maka dari itu kendala ini terdapat pada prinsip pendekatan STEAM yaitu pemecahan masalah. Pembelajaran STEAM diyakini mampu membiasakan peserta didik untuk menyelesaikan masalah. Hal ini berdasarkan hasil wawancara Guru TK B1 dan B2, guru TK B1 yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah. Mengatakan:

“Saya mulai dengan kegiatan sederhana yang mereka sukai dan membangun dari situ. Misalnya, anak yang belum paham instruksi saya ajak terlebih dahulu dalam aktivitas berulang seperti menangkap ikan di kolam. Saya juga gunakan bantuan visual dan teman sebaya sebagai tutor sebaya agar mereka merasa didukung.”¹⁵

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S.

Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

¹⁵ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

“Saya melakukan pendekatan individual. Misalnya, ada anak yang belum memahami instruksi, saya dampingi langsung sambil mendemonstrasikan langkah demi langkah. Saya juga siapkan media visual seperti kartu gambar sebagai alat bantu instruksi.”¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara Guru TK B1 dan B2 di TK Al-Fajar, pemilihan metode berdasarkan tema yang disesuaikan oleh karakter peserta didik. metode yang digunakan antara lain: bercerita, eksperimen, bermain peran, dan eksplorasi individu dan kelompok. Kolaborasi dari metode ini diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan terutama sosial emosional. Dalam menerapkan teknik, guru memberikan pembiasaan belajar yang baik melalui nyanyian dan senam. Hal ini menghasilkan semangat belajar dengan tertib serta meningkatkan konsentrasi anak. Pada prosedur pembelajaran, guru merancang pembelajaran yang berisi capaian atau tujuan pembelajaran, alat dan bahan yang digunakan, dan sarana yang menjadi tempat pelaksanaan kegiatan tersebut. Instruksi yang diberikan di kelas, sebagian peserta didik tidak memahami instruksi dalam sekali guru menjelaskan. Sehingga guru memberikan instruksi berulang dan bantuan visual.

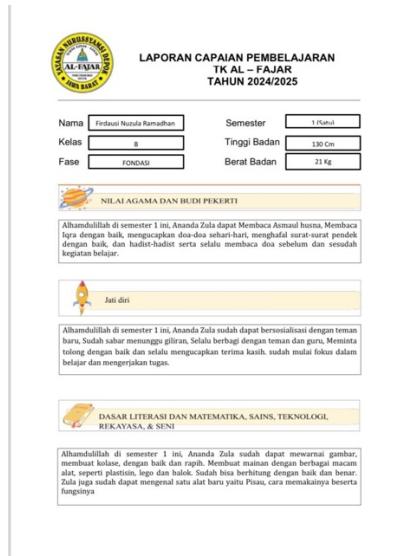
Strategi dasar guru yang ketiga yaitu **Standar Keberhasilan**, yaitu menentukan capaian pembelajaran peserta didik.¹⁷ Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, TK Al-Fajar telah menyusun rancangan pembelajaran atau modul ajar yang memuat dengan jelas tujuan pembelajaran serta capaian pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik. Modul ajar ini digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehari-hari, sehingga

¹⁶ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 5-6.

proses pembelajaran lebih terarah dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Selain itu, evaluasi perkembangan peserta didik dilakukan secara berkala dan terdokumentasi melalui rapor hasil belajar yang diberikan kepada orang tua setiap akhir semester.

Gambar 4. 5 Rapor Kelompok B



(Sumber: Penelitian Observasi)

Pada TK Al-Fajar, evaluasi perkembangan peserta didik dilakukan secara berkala melalui penyusunan dan pembagian rapor yang diberikan setiap akhir semester. Rapor ini tidak hanya memuat angka atau nilai, tetapi disusun sebagai rangkuman narasi tentang perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran. Isi rapor dirancang untuk memberikan gambaran utuh kepada orang tua mengenai capaian peserta didik di berbagai aspek perkembangan.

Secara lebih rinci, rapor di TK Al-Fajar memuat beberapa komponen penting, antara lain: Aspek nilai agama dan moral, yang menggambarkan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, seperti sikap menghormati guru dan teman, doa sebelum dan

sesudah kegiatan, serta penerapan nilai-nilai kebaikan. Aspek jati diri, yang memuat perkembangan karakter dan keunikan peserta didik, termasuk kemandirian, rasa ingin tahu, keberanian mencoba hal baru, dan percaya diri. Komponen pembelajaran STEAM, yang mendeskripsikan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan berbasis Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics, seperti eksplorasi, percobaan sederhana, atau proyek kolaboratif. Refleksi guru, berupa catatan narasi guru yang menjelaskan kelebihan peserta didik, hal-hal yang sudah berkembang baik, serta area yang masih memerlukan pendampingan. Refleksi orang tua, yang memberi ruang bagi orang tua untuk mencatat pengamatan mereka terhadap perkembangan anak di rumah, sehingga menjadi umpan balik yang mendukung kesinambungan pendidikan. Data kehadiran peserta didik, sebagai informasi pendukung untuk melihat konsistensi keterlibatan peserta didik di sekolah.

Dengan adanya rancangan pembelajaran yang terstruktur serta evaluasi yang dilakukan secara rutin, proses pembelajaran di TK Al-Fajar menjadi lebih sistematis dan mampu mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Dengan adanya rapor yang bersifat naratif ini, evaluasi tidak hanya menjadi alat penilaian, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi antara guru dan orang tua. Evaluasi membantu guru memahami perkembangan peserta didik secara menyeluruh dan menjadi acuan dalam merancang strategi pembelajaran selanjutnya.

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan telaah dokumen di TK Al-Fajar, dapat disimpulkan bahwa guru telah menerapkan empat strategi dasar dalam pembelajaran, yaitu: mengidentifikasi karakter peserta didik, menentukan metode pembelajaran yang sesuai, menyusun prosedur pembelajaran, serta melakukan evaluasi perkembangan melalui rapor naratif. Evaluasi ini

dilakukan setiap akhir semester dan berisi informasi menyeluruh mengenai capaian peserta didik, meliputi aspek nilai agama dan moral, jati diri, penerapan pembelajaran STEAM, refleksi guru, refleksi orang tua, serta data kehadiran peserta didik.

Selain itu, pendekatan STEAM terbukti menjadi pendekatan yang tepat dan relevan dalam mendukung strategi guru di TK Al-Fajar. Pendekatan ini memungkinkan guru merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan menggabungkan berbagai bidang keilmuan, seperti *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*. Melalui penerapan STEAM, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih holistik dan terintegrasi, sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman nyata dan proyek kolaboratif. Dengan demikian, penerapan strategi dasar guru yang dikombinasikan dengan pendekatan STEAM mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sesuai kurikulum merdeka, serta menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif di TK Al-Fajar.

- b. Analisis hasil perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar

Penelitian ini dilakukan dengan sifat penelitian kualitatif, maka data yang dipaparkan dalam penelitian ini berbentuk narasi dan dijabarkan dengan bentuk pertanyaan-pertanyaan yang peneliti berikan saat melakukan wawancara pada hari yang berbeda dan diajukan secara terpisah kepada 2 guru di kelas kelompok TK B1 dan 2 guru di kelas TK B2. Pada analisis ini akan membahas tentang hasil perkembangan sosial emosional peserta didik di TK al-Fajar khususnya kelas kelompok TK B1 dan B2 melalui pembelajaran STEAM.

Terdapat beberapa aspek sosial emosional tahapan usia 5-6 tahun yang dipaparkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014 tentang Standar

Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial. Adapun pembahasan dalam penelitian terkait pemahaman tersebut sebagai berikut:

Pertama, **Kesadaran Diri** merupakan sikap peserta didik dalam memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat), mengenal perasaan sendiri dan mengelola secara wajar (mengendalikan diri secara wajar).¹⁸

Menurut hasil observasi lapangan, pada aspek ini sebagian peserta didik tidak memahami situasi. Hal ini dilihat dari seringkali terjadi pertengkaran antara peserta didik laki-laki yang mengakibatkan salah satu temannya menangis. Sebagian besar peserta didik menjauhi si peserta didik yang menangis dan melanjutkan permainan mereka. Sesaat salah satu dari mereka yang sadar akan hal itu dan menginformasikan pada guru, peserta didik yang lainnya hanya melihat guru yang sedang menyelesaikan masalah tersebut dan melanjutkan permainan seperti tidak terjadi hal tersebut. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara Guru kelas kelompok TK B1 dan B2. Menurut guru TK B1, yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah. Mengatakan:

“Kami mengamati, lalu memberikan bimbingan personal secara tenang dan tanpa memermalukan anak. Anak yang mencela teman, misalnya, saya ajak berbicara tentang bagaimana perasaan jika diperlakukan seperti itu. Kami juga mengajak teman lain memahami situasi, agar mereka tidak justru ikut mencemooh atau cuek.”¹⁹

¹⁸ Lampiran 1, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014, h. 28-29.

<https://repository.kemdikbud.go.id/12860/2/Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20%28Lampiran%201%29%20Standar%20Isi%20PAUD.pdf>

¹⁹ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

“Kami tidak langsung menegur di depan teman-temannya. Anak yang mencela temannya saya ajak duduk di pojok diskusi dan ajak berdialog: “Bagaimana kalau kamu yang diperlakukan seperti itu?” Setelah itu, Kami bantu teman lain memahami situasi agar tidak mencemooh atau menjauhi.”²⁰

Dalam setiap pembelajaran peserta didik mampu mengenal kemampuan sendiri, namun belum mampu mengelola emosi yang dirasakan. Pengelolaan emosi peserta didik membutuhkan bantuan guru, sehingga ketika hal tersebut terjadi guru selalu menjelaskan hal-hal yang dilakukan dalam mengelola emosi. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara Guru kelas kelompok TK B1 dan B2. Menurut guru TK B1, yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Sti Salbiyah. Mengatakan:

“Saya beri ruang untuk mereka menenangkan diri terlebih dahulu, lalu saya ajak bicara. Saya ajarkan cara menamai emosi mereka “kamu sedang marah/sedih ya?” dan “nangis itu capek tidak ya?”, dan bantu mereka mencari solusi sederhana. Misalnya, jika marah karena alat main rebutan, saya fasilitasi diskusi kecil untuk mencari jalan keluar.”²¹

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

“Saya sediakan kegiatan dengan permainan di kelas maupun di luar kelas, agar anak bisa mengenali ekspresi mereka. Setelah anak tenang, kami berbicara pendek menggunakan kalimat sederhana seperti, “Kamu tadi marah ya? Yuk, kita cari cara supaya tidak teriak lagi”.”²²

Dalam proses pengelolaan emosi, peserta didik di TK Al-Fajar sering kali belum mampu memahami dan mengendalikan

Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

²⁰ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

²¹ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

²² Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

emosinya secara mandiri. Oleh karena itu, kehadiran dan bantuan guru menjadi sangat penting. Langkah awal yang dilakukan guru adalah dengan memberikan ruang dan jarak aman, agar peserta didik dapat menenangkan diri dan perlahan-lahan mengenali emosi apa yang sedang muncul, apakah itu rasa marah, sedih, kecewa, atau takut. Suasana yang tenang membantu anak menjadi lebih reflektif terhadap tanda-tanda fisik maupun ekspresi emosional yang mereka rasakan, seperti perubahan nada suara, ekspresi wajah, atau perilaku tertentu.

Setelah peserta didik mulai menyadari perasaan yang muncul, guru melanjutkan dengan pendekatan komunikasi ringan, misalnya melalui pertanyaan sederhana seperti “Bagaimana perasaanmu sekarang?” atau “Apa yang membuatmu merasa seperti itu?”. Pertanyaan ini tidak hanya membantu peserta didik memproses emosinya, tetapi juga membangun rasa percaya dan keterbukaan antara guru dan peserta didik. Ketika peserta didik sudah merasa cukup aman dan diterima, mereka akan lebih mudah untuk menyampaikan perasaannya secara verbal. Pada tahap inilah guru berperan aktif untuk membantu peserta didik mengidentifikasi penyebab emosinya dan mengarahkan mereka kepada cara-cara yang lebih positif untuk mengekspresikan perasaan tersebut, misalnya dengan menarik napas panjang, bercerita kepada teman, atau melakukan aktivitas menenangkan seperti bermain atau membaca buku. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar mengenali emosinya sendiri, tetapi juga mendapatkan keterampilan praktis untuk mengelola emosi tersebut dalam

kehidupan sehari-hari. Seiring dengan kemampuan mengelola emosi yang berkembang, peserta didik juga menunjukkan peningkatan dalam aspek sosial, terutama dalam kemampuan berinteraksi dan membangun hubungan positif dengan teman sebaya maupun guru. Perkembangan ini terlihat dalam kegiatan pembelajaran kelompok, di mana anak-anak mulai mampu bekerja sama, bergiliran, mendengarkan pendapat orang lain, dan menyelesaikan konflik secara lebih konstruktif. Guru berperan sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan sosial yang inklusif dan aman, tempat anak-anak merasa dihargai dan diterima.

Pembiasaan-pembiasaan sosial seperti menyapa, berbagi alat permainan, dan saling membantu dalam kegiatan kelas juga memberikan kontribusi besar terhadap pertumbuhan keterampilan sosial peserta didik. Melalui interaksi sosial yang positif, peserta didik belajar nilai-nilai seperti empati, tolong-menolong, dan tanggung jawab bersama. Secara umum, perkembangan sosial peserta didik kelas kelompok TK B1 dan B2 telah menunjukkan peningkatan yang sangat baik, yang tercermin dalam perubahan sikap mereka selama proses pembelajaran.

Guru mengupayakan pengembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui berbagai pembelajaran kreatif, sehingga anak tertarik untuk belajar dan berkembang secara efektif. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan menanam bibit pohon.

Gambar 4. 6 Kegiatan Menanam Bibit



Dalam kegiatan menanam bibit berbasis pendekatan STEAM, peserta didik menunjukkan perkembangan keterampilan sosial yang signifikan. Mereka terlibat aktif dalam kerja kelompok, di mana setiap anak memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, seperti menyiram tanaman, mencatat pertumbuhan, atau mengingatkan teman yang lupa merawat tanaman. Melalui interaksi ini, peserta didik belajar pentingnya kerja sama, saling mendukung, dan berbagi tugas secara adil. Kegiatan diskusi dalam kelompok, termasuk saat memecahkan masalah seperti tanaman yang layu, mendorong mereka untuk mendengarkan pendapat orang lain dan mencari solusi bersama. Selain itu, penggunaan bahasa khusus dalam konteks menanam, seperti istilah “bibit” atau “media tanam”, memperkuat kemampuan komunikasi sosial yang relevan dan kontekstual. Aktivitas ini juga membantu membentuk kebiasaan positif, seperti saling menyapa, bertanya, dan menanggapi pendapat teman dengan sikap terbuka dan hormat.

Secara emosional, pembelajaran ini memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengenali dan mengelola perasaannya. Kegiatan menanam dilakukan dalam suasana menyenangkan dan tidak terburu-buru, yang memungkinkan anak merasa nyaman, aman, dan

bebas mengekspresikan diri. Proses menunggu tanaman tumbuh secara perlahan mengajarkan anak tentang kesabaran dan menerima proses. Rasa percaya diri meningkat ketika mereka menceritakan hasil pengamatan kepada guru atau teman, dan menunjukkan inisiatif dalam merawat tanaman. Anak-anak juga mulai mengenali batas kemampuan dirinya, seperti ketika menyatakan “Saya belum bisa menggali tanah, tapi saya bisa menyiram.” Pengakuan ini menunjukkan perkembangan kesadaran diri dan penerimaan atas kelebihan maupun kekurangan diri. Selain itu, munculnya sikap empati dapat diamati saat peserta didik membantu teman yang mengalami kesulitan, yang memperkuat koneksi emosional antarindividu dalam lingkungan belajar. Semua aspek ini berkontribusi dalam membentuk regulasi emosi yang lebih baik pada anak.

Dengan demikian, pembelajaran menanam bibit tidak hanya memperkuat kelekatan pertemanan dan keterampilan sosial, tetapi juga mengintegrasikan prinsip STEAM secara nyata. Peserta didik belajar mengamati, bertanya, mencoba, berdiskusi, hingga menemukan solusi, yang secara keseluruhan mendukung perkembangan sosial emosional mereka secara utuh dan menyenangkan. hal ini berdasarkan hasil wawancara Guru kelas kelompok TK B1 dan B2. Menurut guru TK B1, yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah. Mengatakan:

“Anak mulai mengenali batas kemampuannya. Misalnya, saat menanam, ada yang berkata, “Aku belum bisa menggali tanah, tolong bantu.” Mereka mulai mengenali kekuatan dan kelemahan mereka sendiri serta belajar meminta bantuan dengan cara yang tepat.”²³

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

“Saat berkegiatan menanam, ada anak yang bilang, “Aku belum bisa menabur benih, tapi aku bisa menyiramnya.” Ini menandakan mereka sudah bisa mengenali kemampuan dan mencari

²³ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

cara untuk tetap berkontribusi.”²⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK B1 dan TK B2, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menanam bersama telah membantu peserta didik mengembangkan aspek kesadaran diri, yang merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Selama proses kegiatan, peserta didik mulai mampu mengenali kemampuan dan keterbatasan dirinya, seperti yang terlihat dari ungkapan peserta didik, “Aku belum bisa menggali tanah, tolong bantu,” serta, “Aku belum bisa menabur benih, tapi aku bisa menyiramnya.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menyadari apa yang mereka kuasai dan apa yang masih sulit dilakukan, tetapi juga dapat mengungkapkannya dengan jelas dan jujur kepada guru maupun teman. Selain itu, peserta didik juga belajar menentukan peran yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, sehingga tetap merasa mampu berkontribusi dalam kelompok. Sikap ini mencerminkan munculnya rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap tugas yang menjadi bagian dari kelompoknya. Peserta didik juga menunjukkan keterampilan sosial penting, seperti berani meminta bantuan dengan baik dan saling mengingatkan teman yang belum melaksanakan tugas.

Dengan demikian, kegiatan menanam tidak hanya menjadi sarana belajar kognitif, tetapi juga menjadi media penting untuk membangun kesadaran diri peserta didik: anak belajar mengenali kekuatan dan kelemahannya, mampu mengelola emosi saat menemukan kesulitan, dan tetap terlibat aktif dalam kegiatan kelompok sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Proses ini mendukung terbentuknya rasa percaya diri, tanggung jawab, dan

²⁴ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

kepedulian, yang kesemuanya merupakan fondasi utama perkembangan sosial emosional pada anak usia dini.

Maka dapat disimpulkan bahwa aspek kesadaran diri dalam mengembangkan sosial emosional peserta didik melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar menunjukkan perkembangan yang signifikan. Hal ini telah dibuktikan pada analisis salah satu kegiatan pembelajaran STEAM di atas, dimana peserta didik mengaplikasikan sikap-sikap yang terbentuk dari kegiatan pembelajaran tersebut di kehidupan sehari-harinya.

Kedua, Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri Sendiri dan Orang lain adalah Tahu akan haknya, mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan), mengatur diri sendiri, bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.²⁵

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas, terlihat bahwa perilaku tanggung jawab atas diri sendiri maupun kepada orang lain pada sebagian peserta didik masih belum berkembang optimal. Salah satu bentuk nyata dari hal tersebut adalah munculnya perilaku mengejek teman, baik ketika bermain bersama maupun saat terjadi perbedaan aktivitas yang dipilih. Contohnya, saat beberapa anak bermain permainan tertentu, peserta didik lain yang tidak ikut bermain sering kali menjadi sasaran ejekan, seperti dikomentari “Kamu nggak seru” atau “Main sama kita aja nggak bisa”. Selain itu, peneliti juga mengamati perilaku bermain kasar secara fisik, seperti mendorong teman ketika berebut mainan atau menolak dengan berbagi cara secara tiba-tiba, yang menunjukkan rendahnya rasa tanggung jawab dalam menjaga keselamatan dan kenyamanan teman.

Kendala lain yang tampak adalah kurangnya empati peserta

²⁵ Lampiran 1, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014, h. 28-29.

<https://repository.kemdikbud.go.id/12860/2/Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20%28Lampiran%201%29%20Standar%20Isi%20PAUD.pdf>

didik terhadap perasaan teman yang tidak mendapatkan bagian mainan, misalnya ketika satu anak dengan sengaja tidak mengizinkan temannya bergabung atau menertawakan teman yang berbeda pilihan permainan. Perilaku-perilaku tersebut mencerminkan bahwa anak-anak masih kesulitan memahami bahwa setiap tindakan mereka memiliki dampak bagi diri sendiri maupun orang lain. Anak juga terlihat belum mampu mengatur perilakunya untuk menciptakan suasana bermain yang adil dan menyenangkan bagi semua teman.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa pada indikator rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, sebagian peserta didik masih memerlukan bimbingan lebih lanjut agar mampu menyadari pentingnya menjaga perasaan teman, menghargai perbedaan, serta bertindak secara lebih bijak dan peduli dalam aktivitas bersama. Maka dari itu, guru memberikan pembelajaran yang mampu meningkatkan hubungan antara peserta didik dengan kegiatan yang bermacam-macam, misalnya mengenal ikan hias dengan kegiatan menangkap ikan di kolam buatan.

Gambar 4. 7 Kegiatan Menangkap Ikan hias



(Sumber: Penelitian Observasi)

Kegiatan dalam penggunaan pendekatan STEAM diyakini mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar. Hal ini berdasarkan hasil wawancara Guru kelas kelompok TK B1 dan B2, yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Sti Salbiyah. Mengatakan:

“Sebagian besar menyelesaikan tugasnya dengan baik, terutama saat tugas disampaikan sebagai permainan atau proyek kelompok. Anak merasa lebih bertanggung jawab karena tahu bahwa peran mereka penting untuk keberhasilan bersama.”²⁶

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

“Anak cenderung antusias jika tugas dikemas sebagai permainan. Misalnya saat bermain menangkap ikan hias, mereka antusias menangkap ikan duluan, bahkan saling bertanya “apakah kamu sudah mendapatkan ikan?”. ”²⁷

Kegiatan menangkap ikan di kolam buatan secara berkelompok memberikan pengalaman sosial yang sangat bermakna bagi peserta didik. Sejak tahap inkiri, mereka belajar berdiskusi bersama guru dan teman mengenai strategi yang aman dan bertanggung jawab dalam menangkap ikan. Diskusi ini memperkuat kesadaran anak akan pentingnya saling menjaga dan menghormati satu sama lain, seperti tidak berebut, menjaga jarak aman di pinggir kolam, serta bergiliran dalam mencoba. Saat kegiatan berlangsung, peserta didik terlibat dalam interaksi yang positif, seperti bertukar ide, memberi saran, dan bekerja sama dalam menyusun strategi agar tidak membuat ikan kabur. Selain itu, muncul pula inisiatif untuk menyelesaikan konflik secara mandiri, misalnya dengan cara bergantian atau menenangkan teman yang kecewa. Pengalaman ini mendorong anak memahami bahwa tindakan mereka memiliki dampak

²⁶ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

²⁷ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

sosial, sehingga penting untuk bersikap hati-hati, meminta maaf jika berbuat salah, dan memperbaiki sikap demi menjaga keharmonisan kelompok.

Secara emosional, kegiatan menangkap ikan memberikan ruang belajar yang kaya untuk mengenali dan mengelola perasaan. Kegiatan ini dilakukan dalam suasana bermain yang menyenangkan namun penuh tantangan, sehingga anak-anak mengalami berbagai emosi, mulai dari antusiasme, frustrasi, hingga kepuasan. Saat anak kesulitan menangkap ikan atau merasa kecewa karena belum berhasil, mereka mulai belajar mengenali rasa kecewa tersebut dan menerima bahwa tidak semua hal bisa dicapai dengan mudah. Dalam situasi seperti ini, guru berperan penting dalam membimbing anak menenangkan diri dan mengarahkan mereka pada sikap yang lebih positif, seperti mencoba lagi atau mendukung teman yang berhasil. Anak juga belajar mengungkapkan pengalamannya secara verbal menggunakan bahasa sederhana, seperti “ikan bersembunyi di sudut” atau “pegangan embernya licin”, yang membantu mereka mengkomunikasikan emosi dan observasi secara lebih jelas. Dengan begitu, kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan motorik dan kognitif, tetapi juga memperkuat regulasi emosi, rasa percaya diri, serta kepekaan anak terhadap situasi emosional diri sendiri dan orang lain.

Hal ini berdasarkan hasil wawancara Guru kelas kelompok TK B1 dan B2. Menurut guru TK B1, yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Sti Salbiyah. Mengatakan:

“Ya, kami memiliki rutinitas merapikan bersama. Anak-anak saya tugaskan bergantian untuk menjadi “penjaga alat” dan mereka belajar pentingnya merawat alat serta berbagi tanggung jawab.”²⁸

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S.

²⁸ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

“Sebelum kegiatan menangkap ikan hias di kolam buatan, kami mengarahkan anak-anak untuk menyediakan peralatan mandi dan pakaian ganti sendiri. Mereka juga saling mengingatkan terkait kelengkapan barang tersebut. Saat di kelas kami melakukan pembiasaan menyimpan barang sendiri, misalnya setelah bermain dikembalikan pada tempatnya.”²⁹

Gambar 4. 8 Merapikan Mainan



(Sumber: Penelitian Observasi)

Dari wawancara, guru menyampaikan bahwa kegiatan ini mendorong anak untuk lebih menyadari tindakan dan perannya dalam kelompok. Anak-anak mulai mampu memahami pentingnya menjaga keselamatan diri sendiri, seperti berhati-hati agar tidak terpeleset di sekitar kolam dan meminta bantuan guru jika kesulitan menangkap ikan. Kesadaran ini menjadi bentuk awal tanggung jawab terhadap diri sendiri.

Hasil observasi perilaku di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik belajar untuk memperhatikan kenyamanan dan

²⁹ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

keselamatan teman, misalnya dengan bergiliran menangkap ikan, mengingatkan teman untuk berhati-hati, atau menahan diri agar tidak mendorong dan memercikkan air terlalu banyak. Anak-anak juga tampak mulai mampu mengendalikan keinginan untuk selalu menjadi yang pertama, dan lebih mengutamakan kerjasama serta suasana bermain yang menyenangkan bagi semua.

Meskipun masih terlihat perilaku seperti saling berebut atau sesekali mengejek teman yang tidak berhasil menangkap ikan, namun secara keseluruhan kegiatan ini telah membantu anak menyadari bahwa tindakan mereka memiliki dampak pada orang lain. Anak belajar meminta maaf saat membuat teman merasa tidak nyaman, dan secara bertahap muncul rasa empati dan kepedulian terhadap teman yang belum mendapat ikan.

Dengan demikian, kegiatan menangkap ikan hias di kolam buatan terbukti menjadi sarana pembelajaran STEAM yang efektif untuk melatih peserta didik menjaga keselamatan diri, peduli kepada teman, berbagi kesempatan, dan bertanggung jawab atas perilaku mereka, yang merupakan inti dari perkembangan aspek sosial emosional terutama rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain.

Ketiga, **Perilaku Prososial** adalah sikap anak yang menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif, menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menghargai orang lain, dan menunjukkan rasa empati.³⁰

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa masalah dalam perkembangan perilaku prososial peserta didik. Peserta didik terlihat masih kesulitan untuk secara

³⁰ Lampiran 1, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014, h. 28-29.

<https://repository.kemdikbud.go.id/12860/2/Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20%28Lampiran%201%29%20Standar%20Isi%20PAUD.pdf>

spontan menunjukkan sikap peduli, membantu teman, berbagi, dan bekerjasama dalam berbagai kegiatan kelompok. Misalnya, saat bermain bersama, beberapa peserta didik lebih mementingkan keinginannya sendiri, enggan berbagi mainan, serta kurang sabar dalam menunggu giliran. Selain itu, peserta didik juga cenderung belum spontan memberikan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan, seperti saat membereskan mainan atau merasa kecewa karena kalah bermain. Perilaku prososial seperti menghibur, menawarkan bantuan, atau berbagi biasanya baru muncul setelah peserta didik diingatkan atau diarahkan oleh guru.

Gambar 4. 9 Kegiatan Market Day



(Sumber: Penelitian Observasi)

Kegiatan *Market Day* secara langsung menumbuhkan

keterampilan sosial dan sikap prososial peserta didik melalui interaksi yang kontekstual dan bermakna. Dalam proses persiapan, peserta didik berdiskusi bersama guru dan teman-temannya untuk menentukan jenis barang dagangan, pembagian tugas, serta strategi komunikasi yang akan digunakan saat berperan sebagai penjual atau pembeli. Interaksi ini mendorong kerja sama, pengambilan keputusan bersama, dan saling menghargai pendapat. Selama pelaksanaan, peserta didik berperan aktif dalam dinamika jual beli, di mana mereka harus bergantian menjaga meja dagangan, menanggapi pembeli dengan sopan, serta menyesuaikan diri dalam kondisi yang berubah-ubah. Ketika terjadi masalah, seperti kekurangan kembalian atau dagangan belum laku, peserta didik belajar menyelesaiannya secara kolektif dengan berdiskusi dan saling membantu. Kesempatan untuk menunggu giliran dan memilih barang dengan mempertimbangkan uang yang dimiliki juga menjadi latihan penting dalam membentuk kedisiplinan sosial dan empati. Dengan demikian, *Market Day* berperan sebagai media yang efektif dalam membina keterampilan kolaboratif, tanggung jawab bersama, dan kesadaran sosial anak.

Dari sisi emosional, *Market Day* memberikan ruang eksplorasi bagi peserta didik untuk mengenali dan mengelola perasaan dalam berbagai situasi nyata. Sebagai penjual maupun pembeli, anak-anak menghadapi tantangan yang dapat memicu berbagai reaksi emosional, seperti gugup saat berbicara dengan teman, kecewa karena barang tidak laku, atau bingung saat menghitung kembalian. Momen-momen tersebut menjadi titik penting untuk membangun kesadaran emosi. Guru berperan dalam membimbing peserta didik agar dapat menenangkan diri, belajar menerima situasi, serta tetap semangat untuk mencoba lagi. Ketika peserta didik berhasil menjalankan peran dengan baik, muncul rasa bangga dan percaya diri yang memperkuat konsep diri positif. Bahkan dalam situasi sederhana seperti berhasil

memberi kembalian dengan tepat atau bersikap sopan saat membeli, peserta didik merasakan kepuasan emosional yang memperkuat regulasi diri. Interaksi selama *Market Day* juga menumbuhkan kepekaan terhadap emosi orang lain, terutama saat menanggapi teman yang sedang kecewa atau kesulitan, sehingga memupuk rasa empati dan kemampuan merespons secara emosional dengan tepat.

Selain itu, keterlibatan orang tua menjadi bagian penting dalam mendukung prinsip STEAM: orang tua membantu menyediakan barang dagangan, membuat dekorasi kios sederhana (art & design), dan mendampingi peserta didik saat proses jual beli (engineering & technology sederhana, seperti menata meja dan menghias kios). Beberapa orang tua juga membantu mengawasi dan mengelola penggunaan uang asli (mathematics & economics), serta memberi arahan saat peserta didik kesulitan. Dengan demikian, kegiatan market day tidak hanya menjadi sarana belajar berhitung dan mengenal konsep jual beli, tetapi juga menjadi pembelajaran yang integratif dan kontekstual sesuai prinsip STEAM: memadukan sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika untuk melatih kerjasama, tanggung jawab, empati, serta mempererat hubungan antara sekolah dan keluarga melalui peran aktif orang tua dalam proses pembelajaran.. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara Guru kelas kelompok TK B1 dan B2. Menurut guru TK B1, yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah. Mengatakan:

“Dengan bimbingan dan latihan terus-menerus, anak mulai mengerti perannya. Misalnya saat pada kegiatan market day, ada yang bertugas sebagai penjual dan pembeli. Mereka bangga dengan peran mereka masing-masing.”³¹

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

³¹ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

“Dengan pendampingan, anak mulai paham. Dalam kelompok bermain peran pada kegiatan market day, anak memahami perannya dan saling mendukung peran mereka satu sama lain.”³²

Hasil observasi selama kegiatan market day menunjukkan perkembangan positif: peserta didik mulai lebih sering memperlihatkan perilaku prososial, seperti saling mengingatkan agar antre, menawarkan diri membantu teman yang tampak kebingungan, serta menghibur teman yang dagangannya habis lebih cepat. Peserta didik juga mulai memahami bahwa keberhasilan kelompok dalam market day tidak hanya bergantung pada usaha pribadi, tetapi juga memerlukan kerjasama, komunikasi, dan saling mendukung antar teman.

Dengan demikian, melalui kegiatan market day, peserta didik perlahan belajar mengurangi perilaku egois, meningkatkan kepedulian, serta menguatkan keterampilan berbagi dan membantu orang lain. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara Guru kelas kelompok TK B1 dan B2. Menurut guru TK B1, yaitu ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah. Mengatakan:

*“Anak-anak belajar **berbagi alat, menunggu giliran, dan saling memberi semangat**. Ada juga konflik kecil, tapi itu jadi momen pembelajaran sosial yang saya fasilitasi langsung.”³³*

Kemudian diperkuat oleh Guru TK B2, yaitu ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah. Mengatakan:

“Ada komunikasi, kadang konflik kecil seperti berebut alat. Tapi saya ajarkan menyelesaikan masalah lewat negosiasi sederhana: “Kamu dulu, nanti gantian ya.” Ini latihan kerja sama nyata.”³⁴

Proses ini mendukung perkembangan aspek prososial sebagai

³² Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

³³ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B1, Ibu Rosita, S.Pd dan ibu Siti Salbiyah, Depok, 14 Mei 2025.

³⁴ Wawancara dengan Guru Kelompok TK B2, Ibu Nurmaliah, S. Pd dan ibu Siti Badriah, Depok, 16 Mei 2025.

bagian penting dari perkembangan sosial emosional peserta didik, sehingga mereka dapat berperilaku lebih empatik dan bertanggung jawab dalam konteks kehidupan bersama.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di TK Al-Fajar, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran STEAM berkontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik. Pembelajaran STEAM yang diterapkan melalui berbagai kegiatan kontekstual dan menyenangkan, seperti menanam bibit, market day, serta menangkap ikan hias di kolam buatan, mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa melalui pembelajaran STEAM, peserta didik belajar berinteraksi, bekerjasama, menunggu giliran, berbagi, serta membantu teman, sehingga memunculkan perilaku prososial. Selain itu, peserta didik juga mulai mampu mengenali kemampuan diri, meminta bantuan dengan cara yang tepat, serta ikut bertanggung jawab menjaga suasana bermain dan belajar tetap kondusif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar merupakan pendekatan yang tepat dan efektif dalam mendukung tercapainya tujuan perkembangan sosial emosional peserta didik, melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM yang bertempat di TK Al-Fajar Pancoran Mas, Depok, dapat disimpulkan bahwa guru kelompok B1 dan B2 di TK Al-Fajar telah menerapkan empat strategi dasar pembelajaran, yaitu mengidentifikasi karakter peserta didik, memilih metode yang sesuai, menyusun prosedur pembelajaran yang terstruktur, serta mengevaluasi perkembangan melalui rapor naratif setiap semester. Penerapan pendekatan STEAM terbukti mendukung strategi tersebut dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan terintegrasi lintas bidang, sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi. Kombinasi strategi dasar guru dan pendekatan STEAM ini selaras dengan prinsip kurikulum merdeka, serta membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna bagi peserta didik. Penerapan pembelajaran STEAM pada kelas kelompok TK B1 dan B2 di TK Al-Fajar berkontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik. Melalui kegiatan kontekstual dan menyenangkan seperti menanam bibit, market day, serta menangkap ikan hias, peserta didik belajar berinteraksi, bekerja sama, menunggu giliran, dan membantu teman. Selain itu, peserta didik juga mulai mampu mengenali kemampuan diri, meminta bantuan dengan tepat, serta ikut bertanggung jawab menjaga suasana belajar tetap kondusif. Dengan demikian,

pembelajaran STEAM terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam mendukung tercapainya capaian perkembangan sosial emosional peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa usulan. Pertama, sekolah diharapkan mampu mengembangkan dan mempertahankan pendekatan STEAM. Selain itu, pendekatan tersebut dapat menjadi ciri khas, sehingga perlu ditonjolkan dalam pemasaran sekolah. Kegiatan ini juga terbukti memberikan dampak positif bagi peserta didik.

Selain itu, pendidik diharapkan meningkatkan kemampuan dan mengembangkan diri untuk menerapkan pembelajaran STEAM melalui kegiatan menarik lainnya. Tidak hanya terpaku dengan kegiatan yang pernah dilakukan sebelumnya, namun mencoba kegiatan baru agar mampu mengembangkan diri pada pengajaran.

Selain dari pihak sekolah, dorongan dari orang tua sangat penting dalam memaksimalkan pembelajaran di sekolah. Maka dari itu, orang tua diharapkan mampu menjaga aspek perkembangan sosial emosional peserta didik di rumah dengan memberikan stimulasi dan keteladanan sikap yang baik dalam bersosialisasi. Kerjasama antara orang tua dan guru sangatlah penting dalam menjaga rangsangan yang diberikan sekolah mampu berkelanjutan dan semakin tertanam pada diri peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori) (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 5-7.
- Alam, Z. B. (2023). Strategi Guru PAI dalam Menanamkan Nilai-nilai Multikultural di SMP Negeri 5 Kota Bogor. In *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah* https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/67626/1/21200110000017_Zaenurrahman%20Bahrul%20Alam.pdf
- Alfatih, A. (2019). *Buku Pedoman Mudah Melaksanakan Penelitian Kualitatif*.
- Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, and Lia Rahmawati, ‘Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM’, Jurnal Buah Hati Universitas Muhammadiyah Jakarta, 7.2 (2020), <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1124>
- Arsad, M. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Akhlak Siswa di MAN 2 Tanjung Jabung Timur Nipah Panjang. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(2). <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v1i2.167>.
- Balai Diklat Keagamaan Palembang “Peran Guru dalam Pendidikan”,<https://bdkpalembang.kemenag.go.id/artikel/peran-guru-dalam-pendidikan>, (2021).
- Dadan Suryana (2014), “Dasar-Dasar Pendidikan Tk,” Hakikat Anak Usia Dini. (Universitas Terbuka: Tangerang Selatan).

- Departemen Agama RI, al-Qur'an dan Terjemahnya (Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci al-Qur'an Departemen Agama RI, 1980)
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R, "Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), (2021).
<https://bdkpalembang.kemenag.go.id/artikel/peran-guru-dalam-pendidikan>, (2021).
- Ernawati Harahap, Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2022), h. 424.
- Femmi Nurmatalitasari, "Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah," *Buletin Psikologi* 23, no. 2 (December 1, 2015).
- Handayani, T., & Jumiatin, D. (2022). Stimulasi Kecerdasan Sosial Emosional Anak Melalui Pendekatan Steam Di Kober Al Bana. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 195. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10318>
- Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(1),
<https://doi.org/10.33258/jder.v1i1.972>
- Iim Halimatul Mu'minah and Yeni Suryaningsih, 'Implementasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21', *Jurnal Bio*

- Educatio, 5.1 (2020).
<https://www.neliti.com/id/publications/377702/implementasi-steam-science-technology-engineering-art-and-mathematics-dalam-pemb>
- Khusna, R. (2022). *Pola Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Pada Anak Dalam keluarga Beda Agama (Studi Kasus 3 Keluarga Di Rw 03 Dusun Lerep Desa Lerep Kecamatan Ungaran Barat Tahun 2022.*
<http://repository.undaris.ac.id/id/eprint/1317/1/Rofi'atul%20Khusna%20FAI%202022.pdf>
- Lampiran 1, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014.
- M. Riana (2011), Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya, (Kencana: Jakarta).
- Maharani, C., & Zulminiati, Z. (2021). Implementasi metode Steam di taman kanak-kanak. *Jurnal Family Education*, 1(3),
<https://doi.org/10.24036/jfe.v1i3.12>
- Miswati, “Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK Elza”, *Universitas Islam Negeri Walisongo*, (2022) <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3985>
- Moh Asrori, Psikologi Pembelajaran (Bandung: Wacana Prima, 2008)
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>.

- Muh. Daud, Dian Novita Siswanti, and Novita Maulidya Jalal, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*, pertama. (Jakarta: Kencana, 2021).
- Muhammad Siri Dangnga and Andi Abdul Muis, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Inovatif* (Makassar: SIBUKU Makassar, 2015).
- Muhtarom. (2020). Mencari Arah Baru Pengembangan Islam Berorientasi Pada Konsep Fitrah Manusia. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RE_D2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1). <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/6805>
- Nurul Hikmah, M. C. C. N. (2022). *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Berbasis Al-Qur'an* (F. Leboe (ed.); pertama). Bait Qur'any Multimedia.
- PAUD JATENG, “BSKAP No. 032/H/KR/2024 Revisi Capaian Pembelajaran CP PAUD Terbaru”, diakses pada 18 November 2024. https://www.paud.id/revisi-capaian-pembelajaran-cp-paud-kurikulum-merdeka/#google_vignette
- Permendikbud nomor 7 tahun 2024, “Kesesuaian Bidang Tugas,

Mata Pelajaran, dan Kelompok Mata Pelajaran dengan Sertifikat Pendidikan”.

Prameswari, Titana Widya, dll. (2020). STEAM based learning strategies by playing loose parts for the achievement of 4c skills in children 4-5 years. *Efektor*, 7(1), 24–34. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/14387>

Pratiwi, L. (2021). *Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu.* <http://repository.iainbengkulu.ac.id/7750/>

Purwaningsih, P., Munawar, M., & Prasetyawati Dyah Hariyanti, D. (2022). Analisis Pembelajaran Lingkungan Sosial Berbasis STEAM pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.68>

Putri, Y. D. (2024). *Strategi guru dalam meningkatkan aspek sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan berbagi makanan di kelas b2 ra ummatan wahidah.* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/5781/>

Qur'an NU, <https://quran.nu.or.id/ar-rad/11>

Salim, Haidir. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis.* (Kencana: Jakarta), 2019.

Silmi Nurul Utami, Serafica Gischa, "Kurikulum: Pengertian, Fungsi, Tujuan dan komponennya.", <https://www.kompas.com/skola/read/2021/07/02/101008069/>

- kurikulum-pengertian-fungsi-tujuan-dan-komponennya?page=all, 20 desember 2022, terakhir dikunjungi: 12 november 2024,(2022).
- Sudarti, & Diana. (2023). Penerapan STEAM Untuk Mengembangkan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 293. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52533>.
- Sulastrri, S. (2022). Pola Asuh Orang Tua Beda Agama dalam Menanamkan Nilai-Nilai Religiusitas Kepada Peserta Didik. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(2), 597–606. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.4760>
- Sulistiani, I., & Nursiwi Nugraheni. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222>
- Tim Penulis, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, Gramedia Pustaka Utama, 2012.
- Universitas Adi Buana, *STEAM Menghadapi Pembelajaran Abad 21*, 26 Desember 2023,, terakhir dikunjungi pada 19 November 2024, <https://unipasby.ac.id/index/det/2023/12/steam-menghadapi-pembelajaran-abad-21#:~:text=Pembelajaran%20berbasis%20STEAM%20adalah%20sebuah>
- Wahyuningsih, Siti dkk. (2020). Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun . Jurnal Obsesi : Jurnal

Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4:295-301.

<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/305>

Winarti, A., Faradilla, D., Rahmatun Nisa, P., Jubaedah, S., & Suzanti, L. (2024). Upaya Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Find Me. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), h. 2.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i2.166>

Yanggo, H. T. (2021). *PEDOMAN PENULISAN PROPOSAL & SKRIPPSI EDISI REVISI 2021* (F. Islami & I. Nashoiba (eds.); 1st ed.). IIQ Press.

Yuliati Siantajani, Konsep Dan Praktik STEAM Di PAUD (Semarang: PT Sarang Aksara, 2020).

LAMPIRAN

Lampiran 1 1 Surat Permohonan Izin Penelitian Tugas Akhir (Skripsi)



INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ) JAKARTA FAKULTAS TARBIYAH

H. Juanda No. 70 Ciputat Tanggerang Selatan Banten 15419 Telpon. (021) 74705154 Fax. (021) 7402 703

• IIQ.ac.id • ft.psi@iiq.ac.id • piaud.ft@iiq.ac.id

Nomor : 044 3/E/DFT/V/2025
Lamp :
Hal : Permohonan Izin Penelitian
Tugas Akhir (Skripsi)

Tangerang Selatan, 05 Mei 2025

Kepada Yth,
Kepala Sekolah
TK Al-Fajar
di
tempat

Asalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturrahim kami sampaikan semoga ibu dalam mengemban tugas sehari-hari selalu mendapat bimbingan, lindungan dan ridho Allah SWT. Amin

Selanjutnya kami beritahukan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami:

Nama : Kharissa Azzahra
NIM : 21320092
Fakultas : Fakultas Tarbiyah
Prodi : PIAUD
Pembimbing : Dr. Hulailah Istiqlalayah, Lc., M. Pd. I.

Sedang Menyelesaikan tugas-tugas kesarjanaan di IIQ Jakarta dengan tujuan penelitian:

"Strategi Guru dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar"

Mengingat penelitian tersebut memiliki kaitan dengan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, maka kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerima dan memberikan informasi atau data yang diperlukan mahasiswa kami.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapan terima kasih.

Dekan,



Lampiran 1 2 Surat Keterangan Selesai Telah Penelitian



TAMAN KANAK – KANAK AL FAJAR
 Jalan Raya Sawangan No. 99 Kp.Kekupu Rt 001 Rw 013
 Kel. Rangkapan Jaya Kec. Pancoran Mas
 Kota Depok
 Telp. 021 – 77889229

SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Al-Fajar, menerangkan bahwa:

Nama : Kharissa Azzahra
 NIM : 21320092
 Fakultas : Tarbiyah
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Pembimbing : Hulailah Istiqlaliyah, Lc. M. Pd. I.

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah melakukan penelitian pada Taman Kanak-kanak Al-Fajar dari bulan Mei-Juli2025 dalam rangka mengumpulkan data untuk proses penyusunan skripsi dengan judul:

"Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan semagaimana mestinya.



Lampiran 1 3 Surat Keterangan Hasil Cek Plagiarisme

PERPUSTAKAAN
INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ) JAKARTA
Jl. Ir. H. Juanda No.70, Tangerang Selatan 15419 Telp. (021) 74705154 Fax. (021) 7402 703
Email : iiq@iiq.ac.id Website : www.iiq.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIARISME
Nomor : 004/Per.IIQ/TBY.PIAUD/VII/2025

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Seandy Irawan
Jabatan : Perpustakaan

NIM	21320092		
Nama Lengkap	KHARISSA AZZAHRA		
Prodi	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)		
Judul Skripsi	STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN STEAM DI TK ALFAJAR KOTA DEPOK		
Dosen Pembimbing	DR. HULAILAH ISTIQLALIYAH, Lc., M.PdI		
Aplikasi	Turnitin		
Hasil Cek Plagiarisme (yang diisi oleh staf perpustakaan untuk melakukan cek plagiarismen)	Cek 1. 15%	Tanggal Cek 1: 23 JULI 2025	
	Cek. 2.	Tanggal Cek 2:	
	Cek. 3.	Tanggal Cek 3:	
	Cek. 4.	Tanggal Cek 4:	
	Cek. 5.	Tanggal Cek 5:	

Sesuai dengan ketentuan Kebijakan Rektor Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta Nomor: 03/A.1//IIQ/I/2021 yang menyetatkan batas maksimum similarity skripsi mahasiswa sebesar 35%, maka hasil skripsi di atas dinyatakan bebas plagiarisme.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 23 Juli 2025
Petugas Cek Plagiarisme


Seandy Irawan

Lampiran 1 4 Laporan Hasil Dokumentasi

Pertanyaan wawancara kepada 4 guru TK Al-Fajar di kelas kelompok TK B

1. Apakah rancangan dan pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik?
 2. Menurut Ibu, kenapa penting mengenali kepribadian anak sebelum mengajak anak belajar?
 3. Dalam kegiatan STEAM, metode belajar apa yang digunakan guru? Dan kenapa memilih metode-metode tersebut?
 4. Apakah Ibu memiliki cara khusus dalam menanamkan kebiasaan belajar yang baik kepada peserta didik? Jika tidak tertarik dalam belajar dan hal-hal lain.
 5. Jika ada peserta didik ada yang terkendala dalam belajar, apa yang biasanya Ibu lakukan agar mereka mampu ikut terlibat?
 6. Bagaimana sikap guru dalam menyikapi permasalahan sosial anak pada saat pembelajaran?
 7. Bagaimana penanganan guru pada anak jika belum mampu mengendalikan emosional dan menyelesaikan masalah sendiri?
 8. Bagaimana Guru melihat rasa ingin tahu anak dalam kegiatan pembelajaran STEAM di kelas?
- Contoh: Apakah anak aktif bertanya, menyelidiki, atau mencoba hal baru?
9. Apakah anak sudah mulai mengenal apa yang mereka bisa dan belum bisa? Bagaimana anak menunjukkan hal tersebut selama aktivitas STEAM?
 10. Saat anak mengalami kesulitan atau tantangan dalam kegiatan eksperimen atau bermain, bagaimana respon mereka?

11. Apakah anak sudah bisa menyampaikan ide, perasaan, atau pendapatnya saat kegiatan proyek atau diskusi? Apakah mereka menggunakan kata-kata spesifik?
12. Bagaimana sikap anak terhadap tugas yang diberikan selama kegiatan STEAM? Apakah mereka menyelesaikan tugasnya?
13. Apakah anak ikut bertanggung jawab terhadap alat atau bahan setelah digunakan (misalnya merapikan, menjaga kebersihan)?
14. Ketika bekerja dalam kelompok, apakah anak paham peran masing-masing dan bertanggung jawab terhadap perannya?
15. Dalam kegiatan berbasis proyek atau eksperimen kelompok, bagaimana anak berinteraksi satu sama lain?
16. Apakah anak menunjukkan perilaku seperti menolong teman, berbagi alat, menunggu giliran, atau menyemangati teman?
17. Apakah pendekatan STEAM mendukung perkembangan sikap empati dan kerjasama antar anak? Bisa dijelaskan contohnya?
18. Menurut Ibu, apa kelebihan pembelajaran STEAM dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak?
19. Apakah ada tantangan saat mengintegrasikan aspek sosial emosional ke dalam pembelajaran STEAM?
20. Apakah Ibu memiliki saran untuk penerapan STEAM agar lebih efektif dalam membentuk karakter anak?

Transkip Wawancara Dengan Guru TK B1

Nama : Rosita, S. Pd. dan Siti Salbiyah
 Jabatan : Guru
 Hari/tanggal : Rabu, 14 Mei 2025
 Tempat : Sekolah Taman Kanak-Kanak Al-Fajar

Peneliti	Nama lengkap ibu?
Narasumber	Rosita, S.Pd dan Siti Salbiyah
Peneliti	Apakah rancangan dan pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik?
Narasumber	Sudah sesuai, rancangan pembelajaran kami di TK Al-Fajar disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Kami mengutamakan pendekatan pembelajaran STEAM dan kegiatan yang menggabungkan unsur bermain, eksplorasi, serta interaksi sosial.
Peneliti	Menurut Ibu, kenapa penting mengenali kepribadian anak sebelum mengajak anak belajar? Dan bagaimana?

Narasumber	<p>Mengenali kepribadian anak sangat penting agar pendekatan pembelajaran bisa tepat sasaran. Misalnya, anak yang pemalu dan berbeda bahasa akan lebih nyaman diajak baca buku di kegiatan perpustakaan keliling karena bisa berinteraksi tanpa tekanan verbal. Sementara anak yang aktif dan cepat menyerap pelajaran perlu tantangan lebih agar tetap terlibat. Dengan mengenal mereka, saya bisa menyesuaikan strategi pendekatan baik secara emosional maupun akademis</p>
Peneliti	<p>Dalam kegiatan STEAM, metode belajar apa yang digunakan guru? Dan kenapa memilih metode-metode tersebut?</p>
Narasumber	<p>Kami menggunakan metode bercerita, eksplorasi secara individu dan kelompok, eksperimen, dan bermain peran. Misalnya, saat anak-anak membuat mini kebun, mereka belajar mengamati pertumbuhan tanaman, bertanya, dan berdiskusi. Metode ini dipilih karena mendukung rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta kerja sama yang sangat dibutuhkan anak usia dini.</p>
Peneliti	<p>Apakah Ibu memiliki cara khusus dalam menanamkan kebiasaan belajar yang baik kepada peserta didik? Jika tidak tertarik dalam</p>

	belajar dan hal-hal lain.
Narasumber	<p>Ya. Sebelum masuk kelas kami selalu baris-baris dan melakukan senam otak, dengan ini mampu meningkatkan konsentrasi anak. Lalu sebelum pembelajaran dimulai kami berikan nyanyian dan tepukan, hal ini dilakukan untuk meningkatkan semangat anak. Untuk anak yang merasa sudah bisa dan tidak tertarik dengan pembelajaran, saya beri peran, yaitu sebagai ‘teman pendamping’ bagi teman yang masih kesulitan. Dengan cara ini, mereka tetap belajar, tapi juga melatih empati dan komunikasi. Saya juga sering memberi tantangan berbentuk proyek atau tugas mini yang membuat mereka penasaran dan merasa diharga</p>
Peneliti	Jika ada peserta didik ada yang terkendala dalam belajar, apa yang biasanya Ibu lakukan agar mereka mampu ikut terlibat?
Narasumber	<p>Saya mulai dengan kegiatan sederhana yang mereka sukai dan membangun dari situ. Misalnya, anak yang belum paham instruksi saya ajak terlebih dahulu dalam aktivitas berulang seperti menangkap ikan di kolam. Saya juga gunakan bantuan visual dan teman sebaya sebagai tutor sebaya agar mereka merasa didukung.</p>

Peneliti	Bagaimana sikap guru dalam menyikapi permasalahan sosial anak pada saat pembelajaran?
Narasumber	Kami mengamati, lalu memberikan bimbingan personal secara tenang dan tanpa mempermalukan anak. Anak yang mencela teman, misalnya, saya ajak berbicara tentang bagaimana perasaan jika diperlakukan seperti itu. Kami juga mengajak teman lain memahami situasi, agar mereka tidak justru ikut mencemooh atau cuek
Peneliti	Bagaimana penanganan guru pada anak jika belum mampu mengendalikan emosional dan menyelesaikan masalah sendiri?
Narasumber	Saya beri ruang untuk mereka menenangkan diri terlebih dahulu, lalu saya ajak bicara. Saya ajarkan cara menamai emosi mereka “kamu sedang marah/sedih ya?” dan “nangis itu capek tidak ya?”, dan bantu mereka mencari solusi sederhana. Misalnya, jika marah karena alat main rebutan, saya fasilitasi diskusi kecil untuk mencari jalan keluar
Peneliti	Bagaimana Guru melihat rasa ingin tahu anak dalam kegiatan pembelajaran STEAM di kelas? Contoh: Apakah anak aktif bertanya,

	menyelidiki, atau mencoba hal baru?
Narasumber	Anak-anak di kelas sangat menunjukkan rasa ingin tahu. Saat menonton bioskop sekolah, mereka aktif bertanya kenapa tokoh cerita bertindak seperti itu. Saat bermain tangkap ikan, mereka penasaran jenis ikan dan kenapa geraknya cepat. Mereka suka mencoba sendiri dan bertanya hal-hal baru dengan antusias.
Peneliti	Apakah anak sudah mulai mengenal apa yang mereka bisa dan belum bisa? Bagaimana anak menunjukkan hal tersebut selama aktivitas STEAM?
Narasumber	Anak mulai mengenali batas kemampuannya. Misalnya, saat menanam, ada yang berkata, “Aku belum bisa menggali tanah, tolong bantu.” Mereka mulai mengenali kekuatan dan kelemahan mereka sendiri serta belajar meminta bantuan dengan cara yang tepat.
Peneliti	Saat anak mengalami kesulitan atau tantangan dalam kegiatan eksperimen atau bermain, bagaimana respon mereka?

Narasumber	Awalnya ada yang menangis atau menyerah, tetapi dengan dukungan teman dan guru , mereka belajar mencoba lagi. Kami menekankan bahwa gagal adalah bagian dari belajar, dan teman yang berhasil bisa berbagi cara agar semua merasa terlibat.
Peneliti	Apakah anak sudah bisa menyampaikan ide, perasaan, atau pendapatnya saat kegiatan proyek atau diskusi? Apakah mereka menggunakan kata-kata spesifik?
Narasumber	Ya, anak-anak sudah mulai bisa. Misalnya saat memilih lokasi menanam, mereka berkata, “Di sini lebih banyak matahari, tanamannya bisa tumbuh cepat.” Ini menunjukkan kemampuan berpikir dan mengungkapkan ide menggunakan kata-kata yang relevan.
Peneliti	Bagaimana sikap anak terhadap tugas yang diberikan selama kegiatan STEAM? Apakah mereka menyelesaikan tugasnya?
Narasumber	Sebagian besar menyelesaikan tugasnya dengan baik, terutama saat tugas disampaikan sebagai permainan atau proyek kelompok . Anak merasa lebih bertanggung jawab karena tahu bahwa peran mereka penting untuk keberhasilan bersama
Peneliti	Apakah anak ikut bertanggung jawab terhadap

	alat atau bahan setelah digunakan (misalnya merapikan, menjaga kebersihan)?
Narasumber	Ya, kami memiliki rutinitas merapikan bersama. Anak-anak saya tugaskan bergantian untuk menjadi “penjaga alat” dan mereka belajar pentingnya merawat alat serta berbagi tanggung jawab.
Peneliti	Ketika bekerja dalam kelompok, apakah anak paham peran masing-masing dan bertanggung jawab terhadap perannya?
Narasumber	Dengan bimbingan dan latihan terus-menerus, anak mulai mengerti perannya. Misalnya saat pada kegiatan market day, ada yang bertugas sebagai penjual dan pembeli. Mereka bangga dengan peran mereka masing-masing
Peneliti	Dalam kegiatan berbasis proyek atau eksperimen kelompok, bagaimana anak berinteraksi satu sama lain?
Narasumber	Anak-anak belajar berbagi alat, menunggu giliran, dan saling memberi semangat . Ada juga konflik kecil, tapi itu jadi momen pembelajaran sosial yang saya fasilitasi langsung.
Peneliti	Apakah anak menunjukkan perilaku seperti menolong teman, berbagi alat, menunggu giliran, atau menyemangati teman?

Narasumber	Ya. Dalam kegiatan menonton bioskop, ada anak yang membagi cemilannya tanpa diminta. Saat membaca buku bersama, anak membantu temannya yang belum bisa membaca lancar. Ini menunjukkan perkembangan empati.
Peneliti	Apakah pendekatan STEAM mendukung perkembangan sikap empati dan kerjasama antar anak? Bisa dijelaskan contohnya?
Narasumber	Sangat mendukung. Saat membuat kebun kelas, anak-anak bekerja sama menyiram dan menjaga tanaman yang mereka tanam sendiri. Mereka merasa bertanggung jawab bersama dan mulai memperhatikan perasaan serta kebutuhan teman.
Peneliti	Menurut Ibu, apa kelebihan pembelajaran STEAM dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak?
Narasumber	STEAM membantu anak berpikir kritis dan kolaboratif, sekaligus memberi ruang untuk berlatih mengelola emosi, bekerja sama, dan membangun percaya diri . Anak merasa dihargai karena ide dan kontribusinya dianggap penting.
Peneliti	Apakah ada tantangan saat mengintegrasikan aspek sosial emosional ke dalam pembelajaran STEAM?

Narasumber	Tantangannya adalah perbedaan karakter anak . Anak yang terlalu dominan bisa menutupi yang pemalu. Tapi dengan pengelolaan kelompok yang seimbang dan pendekatan personal, kami bisa mengatasinya. Pendekatan refleksi setelah kegiatan juga penting.
Peneliti	Apakah Ibu memiliki saran untuk penerapan STEAM agar lebih efektif dalam membentuk karakter anak?
Narasumber	Saran saya, integrasikan kegiatan refleksi emosional setelah setiap proyek. Berikan juga peran spesifik kepada setiap anak agar semua merasa penting. Jangan lupa libatkan anak dalam proses pengambilan keputusan kecil agar mereka merasa didengar dan termotivasi.

Dokumentasi wawancara



Transkip Wawancara Dengan Guru TK B1

Nama : Nurmaliah, S. Pd dan Siti Badriah
 Jabatan : Guru
 Hari/tanggal : Jum'at, 16 Mei 2025
 Tempat : Sekolah Taman Kanak-Kanak Al-Fajar

Peneliti	Nama lengkap ibu?
Narasumber	Nurmaliah, S. Pd dan Siti Badriah
Peneliti	Apakah rancangan dan pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik?
Narasumber	Iya, sudah. Kami menyusun pembelajaran berbasis minat anak dan menerapkan pendekatan STEAM dengan kegiatan nyata yang sangat membantu serta cocok dengan anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan peserta didik
Peneliti	Menurut Ibu, kenapa penting mengenali kepribadian anak sebelum mengajak anak belajar? Dan bagaimana?
Narasumber	mengetahui kepribadian anak dilakukan agar strategi pendekatan sesuai. Misalnya, anak pemalu yang belum lancar berbahasa Indonesia saya libatkan dalam kegiatan motorik seperti menyiram tanaman atau menangkap ikan hias, di mana komunikasi verbal bukan hal utama.
Peneliti	Dalam kegiatan STEAM, metode belajar apa yang digunakan guru? Dan kenapa memilih

	metode-metode tersebut?
Narasumber	Kami gunakan metode eksplorasi, eksperimen, bercerita, dan bermain peran. Saat anak menangkap ikan di kolam buatan, mereka belajar observasi (Science), koordinasi motorik (Technology), dan bekerja sama (Engineering). Metode ini memicu keterlibatan aktif semua anak
Peneliti	Apakah Ibu memiliki cara khusus dalam menanamkan kebiasaan belajar yang baik kepada peserta didik? Jika tidak tertarik dalam belajar dan hal-hal lain.
Narasumber	Biasanya seperti anak yang tidak tertarik belajar karena merasa sudah bisa, saya beri tanggung jawab sebagai ‘mentor’ kecil untuk membantu temannya. Untuk pembiasaan sehari-hari ialah senam otak dan nyanyian-nyanyian di kelas yang mampu meningkatkan semangat dan konsentrasi.
Peneliti	Jika ada peserta didik ada yang terkendala dalam belajar, apa yang biasanya Ibu lakukan agar mereka mampu ikut terlibat?

Narasumber	Saya melakukan pendekatan individual. Misalnya, ada anak yang belum memahami instruksi, saya dampingi langsung sambil mendemonstrasikan langkah demi langkah. Saya juga siapkan media visual seperti kartu gambar sebagai alat bantu instruksi
Peneliti	Bagaimana sikap guru dalam menyikapi permasalahan sosial anak pada saat pembelajaran?
Narasumber	Kami tidak langsung menegur di depan teman-temannya. Anak yang mencela temannya saya ajak duduk di pojok diskusi dan ajak berdialog: “Bagaimana kalau kamu yang diperlakukan seperti itu?” Setelah itu, Kami bantu teman lain memahami situasi agar tidak mencemooh atau menjauhi
Peneliti	Bagaimana penanganan guru pada anak jika belum mampu mengendalikan emosional dan menyelesaikan masalah sendiri?
Narasumber	Saya sediakan kegiatan dengan permainan di kelas maupun di luar kelas, agar anak bisa mengenali ekspresi mereka. Setelah anak tenang, kami berbicara pendek menggunakan kalimat sederhana seperti, “Kamu tadi marah ya? Yuk, kita cari cara supaya tidak teriak lagi”.
Peneliti	Bagaimana Guru melihat rasa ingin tahu anak

	dalam kegiatan pembelajaran STEAM di kelas? Contoh: Apakah anak aktif bertanya, menyelidiki, atau mencoba hal baru?
Narasumber	Peserta didik di kelas terlihat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Ketika mengikuti kegiatan menonton film di bioskop sekolah, mereka banyak mengajukan pertanyaan mengenai alasan tokoh dalam cerita bertindak demikian. Begitu pula saat kegiatan menangkap ikan, mereka penasaran mengenai jenis ikan yang ditangkap serta alasan ikan tersebut bergerak begitu cepat. Selain aktif bertanya, peserta didik juga antusias mencoba sendiri berbagai hal baru yang mereka temui.
Peneliti	Apakah anak sudah mulai mengenal apa yang mereka bisa dan belum bisa? Bagaimana anak menunjukkan hal tersebut selama aktivitas STEAM?
Narasumber	Saat berkegiatan menanam, ada anak yang bilang, “Aku belum bisa menabur benih, tapi aku bisa menyiramnya.” Ini menandakan mereka sudah bisa mengenali kemampuan dan mencari cara untuk tetap berkontribusi.

Peneliti	Saat anak mengalami kesulitan atau tantangan dalam kegiatan eksperimen atau bermain, bagaimana respon mereka?
Narasumber	Pada awalnya, terdapat peserta didik yang merasa frustrasi hingga menangis atau memilih menyerah. Namun, melalui dorongan dari teman-teman serta bimbingan guru, mereka terdorong untuk mencoba kembali. Guru juga menanamkan pemahaman bahwa kegagalan merupakan bagian dari proses pembelajaran, dan mendorong peserta didik yang sudah berhasil untuk berbagi pengalaman maupun cara, sehingga semua merasa dilibatkan dan saling mendukung.
Peneliti	Apakah anak sudah bisa menyampaikan ide, perasaan, atau pendapatnya saat kegiatan proyek atau diskusi? Apakah mereka menggunakan kata-kata spesifik?
Narasumber	Iya, peserta didik sudah mulai mampu. Contohnya, ketika menentukan tempat untuk menanam, mereka berpendapat, “Di sini banyak kena matahari, jadi tanaman bisa cepat tumbuh.” Hal ini mencerminkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis sekaligus menyampaikan ide secara lisan dengan kata-kata yang sesuai konteks.

Peneliti	Bagaimana sikap anak terhadap tugas yang diberikan selama kegiatan STEAM? Apakah mereka menyelesaikan tugasnya?
Narasumber	Anak cenderung antusias jika tugas dikemas sebagai permainan. Misalnya saat bermain menangkap ikan hias, mereka antusias menangkap ikan duluan, bahkan saling bertanya “apakah kamu sudah mendapatkan ikan
Peneliti	Apakah anak ikut bertanggung jawab terhadap alat atau bahan setelah digunakan (misalnya merapikan, menjaga kebersihan)?
Narasumber	Sebelum kegiatan menangkap ikan hias di kolam buatan, kami mengarahkan anak-anak untuk menyediakan peralatan mandi dan pakaian ganti sendiri. Mereka juga saling mengingatkan terkait kelengkapan barang tersebut. Saat di kelas kami melakukan pembiasaan menyimpan barang sendiri, misalnya setelah bermain dikembalikan pada tempatnya
Peneliti	Ketika bekerja dalam kelompok, apakah anak paham peran masing-masing dan bertanggung jawab terhadap perannya?

Narasumber	Dengan pendampingan, anak mulai paham. Dalam kelompok bermain peran pada kegiatan market day, anak memahami perannya dan saling mendukung peran mereka satu sama lain.
Peneliti	Dalam kegiatan berbasis proyek atau eksperimen kelompok, bagaimana anak berinteraksi satu sama lain?
Narasumber	Ada komunikasi, kadang konflik kecil seperti berebut alat. Tapi saya ajarkan menyelesaikan masalah lewat negosiasi sederhana: “Kamu dulu, nanti gantian ya”
Peneliti	Apakah anak menunjukkan perilaku seperti menolong teman, berbagi alat, menunggugiliran, atau menyemangati teman?
Narasumber	Benar, peserta didik mulai menunjukkan sikap empati dalam keseharian mereka. Sebagai contoh, saat kegiatan menonton film di bioskop sekolah, ada peserta didik yang secara sukarela membagikan cemilannya kepada teman tanpa perlu diminta. Selain itu, ketika membaca buku bersama, beberapa peserta didik membantu teman yang masih kesulitan membaca dengan lebih lancar. Perilaku-perilaku tersebut mencerminkan tumbuhnya rasa peduli dan kepekaan sosial terhadap

	kondisi teman di sekitar mereka.
Peneliti	Apakah pendekatan STEAM mendukung perkembangan sikap empati dan kerjasama antar anak? Bisa dijelaskan contohnya?
Narasumber	Sangat terlihat dukungan dan kerja sama antar peserta didik. Ketika merawat kebun kelas, mereka bersama-sama bergantian menyiram serta menjaga tanaman yang telah mereka tanam sendiri. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tumbuh rasa tanggung jawab bersama, dan semakin memperhatikan perasaan maupun kebutuhan teman, seperti saling mengingatkan agar tidak menginjak tanaman atau membantu teman yang kesulitan membawa air. Hal ini mencerminkan semakin kuatnya sikap peduli dan kerjasama dalam kelompok.
Peneliti	Menurut Ibu, apa kelebihan pembelajaran STEAM dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak?
Narasumber	Pendekatan STEAM mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan bekerja sama secara lebih aktif. Melalui kegiatan yang dirancang, peserta didik juga memiliki kesempatan untuk melatih keterampilan mengelola emosi, belajar bekerja sama dalam kelompok, serta

	membangun rasa percaya diri. Selain itu, peserta didik merasa dihargai karena setiap ide dan peran yang mereka berikan diakui dan dianggap penting dalam proses pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih bersemangat untuk berpartisipasi.
Peneliti	Apakah ada tantangan saat mengintegrasikan aspek sosial emosional ke dalam pembelajaran STEAM?
Narasumber	Tantangan yang muncul adalah adanya perbedaan karakter peserta didik dalam kelompok. Peserta didik yang lebih dominan kadang dapat mengurangi kesempatan bagi teman yang cenderung pemalu untuk ikut berpartisipasi. Namun, tantangan ini dapat diatasi melalui pengaturan kelompok yang seimbang serta pendekatan personal dari guru agar setiap peserta didik merasa nyaman. Selain itu, pelaksanaan refleksi setelah kegiatan juga menjadi langkah penting untuk membantu peserta didik menyadari peran masing-masing dan memberikan ruang bagi semua untuk menyampaikan pendapat.
Peneliti	Apakah Ibu memiliki saran untuk penerapan STEAM agar lebih efektif dalam membentuk karakter anak?

Narasumber	Saran saya, sebaiknya setiap proyek pembelajaran disertai kegiatan refleksi emosional agar peserta didik dapat memahami perasaan mereka sendiri serta belajar menghargai perasaan teman. Selain itu, penting untuk memberikan peran yang jelas dan spesifik kepada setiap peserta didik, sehingga semua merasa memiliki kontribusi yang berarti. Guru juga dapat melibatkan peserta didik dalam pengambilan keputusan sederhana, seperti memilih alat atau menentukan langkah kerja, agar mereka merasa pendapatnya dihargai dan semakin termotivasi untuk terlibat aktif.
------------	--

Dokumentasi wawancara



Rapot TK B



LAPORAN CAPAIAN PEMBELAJARAN TK AL – FAJAR TAHUN 2024/2025

Nama Semester Kelas Tinggi Badan Fase Berat Badan

NILAI AGAMA DAN BUDI PEKERTI

Alhamdulillah di semester 1 ini, Ananda razief dapat Membaca Asmaul husna, Membara Iqra, mengucapkan doa-doa sehari-hari, kemudian sudah mulai hafal surat pendek dan hadist, serta selalu membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan belajar.

Jati diri

Alhamdulillah di semester 1 ini, Ananda Razief sudah dapat bersosialisasi dengan teman baru, Sudah sabar menunggu giliran, Selalu berbagi dengan teman dan guru, Meminta tolong dengan baik dan selalu mengucapkan terima kasih, sudah mulai fokus dalam belajar dan mengerjakan tugas

DASAR LITERASI DAN MATEMATIKA, SAINS, TEKNOLOGI, REKAYASA, & SENI

Alhamdulillah di semester 1 ini, Ananda Razief sudah dapat mewarnai gambar, membuat kolase, dengan lebih baik, Membuat mainan dengan berbagai macam alat, seperti plastisin, lego dan balok. Sudah bisa berhitung dengan baik, Razief juga sudah dapat mengenal satu satuan baru yaitu Pisa, cara memakainya beserta fungsinya.

LAPORAN CAPAIAN PEMBELAJARAN TK AL – FAJAR TAHUN 2024/2025

Nama Semester Kelas Tinggi Badan Fase Berat Badan

NILAI AGAMA DAN BUDI PEKERTI

Alhamdulillah di semester 1 ini Kiano sudah dapat mengenal agamanya seperti sudah dapat mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan, mengenal dan membaca huruf hijaiyah, Membaca Asmaul Husna, doa-doa harian, Dan Surat-surat pendek. Kiano juga sdh dapat membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan.

Jati diri

Alhamdulillah di semester 1 ini Kiano sudah dapat bersosialisasi dengan teman, Mulai sabar menunggu giliran, mina berbagi dengan teman dan guru, Kiano juga sudah terbiasa fokusnya dalam belajar, sudah dapat membuat sampah pada tempatnya dan sudah dapat meminta tolong dengan baik serta mengucapkan terima kasih.

DASAR LITERASI DAN MATEMATIKA, SAINS, TEKNOLOGI, REKAYASA, & SENI

Alhamdulillah di semester 1 ini, Ananda Kiano sudah dapat mewarnai gambar, membuat kolase yang rapih, membuat buku dan berbagai macam mainan mainan seperti plastisin, lego dan balok. Kiano sudah dapat berhitung dengan baik dan benar juga sudah dapat menggunakan satu satuan yang sesuai dengan fungsiy yaitu pisa.

Contoh Modul Ajar TK Al-Fajar
MODUL AJAR PAUD

Nama	Nurmaliah, S.Pd.	Jenjang/Kelas	TK/TK .
Asal Sekolah	TK AL FAJAR		
Alokasi Waktu	1-5 pertemuan 180 menit	Jumlah Siswa	20 anak
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia • Mandiri • Bernalar kritis • Kreatifitas 		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tema/Sub Tema/Topik	Negara/Hari kemerdekaan/bendera Indonesia		
Tujuan Pembelajaran	<p>CP</p> <p>Agama dan Budi Pekerti : Anak memahami arti kemerdekaan RI dan mengenal bendera indonesia sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan YME</p> <p>Jati Diri : Anak mengeksplorasi sumber daya sekitar (sebagai alat dan bahan)</p> <p>Dasar Literasi : Anak dapat bekerjasama dengan teman sebaya maupun guru melalui berbagai media</p>		
Kata Kunci	Anak, kreatif, loose parts, cat air, merah putih		
Deskripsi Umum Kegiatan	Pada kegiatan ini anak diajak untuk menyebutkan bendera indonesia, juga mengenal bentuk dan warna bendera indonesia. Anak diajak untuk membuat hasil karya mencat daun merah putih dengan cat air dan mejiplak pada karton hitam. Mereka sangat antusias dan semangat sekali dalam membuatnya.		
Alat dan Bahan	Karton hitam,cat air, daun, kuas		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas		

Lampiran 1 5 Laporan Hasil Dokumentasi**Lingkungan sekolah****Sarana bermain****Guru-guru TK Al-Fajar**

Upacara Bendera Hari Senin



Kegiatan Olahraga di Hari Rabu



Pembelajaran di TK B1



Lomba Memperingati Kemerdekaan Indonesia



Lomba Menyusun *Puzzle*



Lomba Hafalan Surat



Lomba mewarnai



Lomba Drumband Porseni Kota





Lomba Porseni Kecamatan



Kegiatan Tarhib Ramadhan



Santunan Anak Yatim dan Halal Bi Halal



Memperingati Hari Kartini



Lomba pada Acara Open House Sekolah



Pentas Seni dan Akhirussanah



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Kharissa Azzahra, lahir di Jakarta 13 September 2002. Penulis merupakan putri keempat dari pasangan Bapak Efrizon dan Ibu Febrini Feri Handayani. Bertempat tinggal di Perumahan Cinere Asri Residence Blok. A No. 6 JL. Komanmuin Limo, Depok.

Pendidikan pertama yang ditempuh oleh penulis dimulai di TK Islam Al-Azkar Jakarta Selatan, kemudian penulis menempuh pendidikan dasar di SDIT Miftahul Ulum Depok. Pada jenjang pendidikan menengah pertama, penulis melanjutkan di SMPIT Miftahul Ulum Depok. Pada jenjang pendidikan menengah atas penulis melanjutkan di Al-Muslimun Magetan selama 1 tahun dan 3 bulan, kemudian melanjutkan pendidikannya di MataQu Bogor, dan PKBM Sukses Jakarta Selatan yang telah lulus pada tahun 2020.

Setelah lulus SMA, penulis melanjutkan studi di Universitas Muhammadiyyah Jakarta dengan Program Studi Ilmu Keperawatan. Namun pada tahun kedua bertepatan tahun 2021, penulis melanjutkan studi di Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KHARISSA A. PIAUD

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

3%

2

repository.iiq.ac.id

Internet Source

3%

3

e-theses.iaincurup.ac.id

Internet Source

2%

4

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

2%

5

repository.iainbengkulu.ac.id

Internet Source

1%

6

repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

1%

7

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

1%

8

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

1%

9

www.uinsyahada.ac.id

Internet Source

1%

10

digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

1%



PERPUSTAKAAN

INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ) JAKARTA

Jl. Ir. H. Juanda No.70, Tangerang Selatan Banten 15419 Telp. (021) 74705154 Fax. (021) 7402 703
Email : iiq@iiq.ac.id Website : www.iiq.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIARISME

Nomer : 004/Perp.IIQ/TBY.PIAUD/VII/2025

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Seandy Irawan
Jabatan : Perpustakaan

NIM	21320092	
Nama Lengkap	KHARISSA AZZAHRA	
Prodi	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)	
Judul Skripsi	STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN STEAM DI TK ALFAJAR KOTA DEPOK	
Dosen Pembimbing	DR. HULAILAH ISTIQLALIYAH, Lc., M.Pd.I	
Aplikasi	Turnitin	
Hasil Cek Plagiarisme (yang diisi oleh staf perpustakaan untuk melakukan cek plagiarisme)	Cek 1. 15%	Tanggal Cek 1: 23 JULI 2025
	Cek. 2.	Tanggal Cek 2:
	Cek. 3.	Tanggal Cek 3:
	Cek. 4.	Tanggal Cek 4:
	Cek. 5.	Tanggal Cek 5:

Sesuai dengan ketentuan Kebijakan Rektor Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta Nomor: 03/A.1//IIQ/I/2021 yang menyatakan batas maksimum similarity skripsi mahasiswa sebesar **35%**, maka hasil skripsi di atas dinyatakan **bebas** plagiarisme.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 23 Juli 2025
Petugas Cek Plagiarisme


Seandy Irawan 