

Analisis Pembelajaran Lingkungan Sosial Berbasis STEAM pada Anak Usia Dini

by Munawar Muniroh

Submission date: 10-Apr-2023 12:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 2060273718

File name: 3_68-Article_Text-378-1-10-20220227.pdf (1.08M)

Word count: 3832

Character count: 24310



MURHUM : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 13-23

Vol. 3, No. 1, Juli 2022

DOI: 10.37985/murhum.v3i1.68

Analisis Pembelajaran Lingkungan Sosial Berbasis STEAM pada Anak Usia Dini

Putri Purwaningsih¹, Muniroh Munawar², Dwi Prasetyawati Dyah Hariyanti³

Universitas PGRI Semarang

e-mail corresponden: putripurwaningsih35@gmail.com

ABSTRAK. Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM (science, technology, engineering, art and mathematics) agar memberi kesempatan pada anak untuk dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan menggunakan tema dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana menganalisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM pada anak usia dini. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini meneliti siswa kelompok B TK Tunas Rimba 1 Semarang yang berjumlah 6 anak. Data di dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam analisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM pada anak usia dini anak-anak mampu terlibat, bereksplorasi, menjelaskan, mencari tahu dan diskusi bersama dalam kegiatan pembelajaran. Dimana aspek-aspek tersebut merupakan indikator dalam menganalisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM. Sehingga ketika aspek-aspek tersebut berkembang maka menunjukkan perkembangan analisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM oleh anak.

Kata Kunci : Anak Usia Dini; Lingkungan Sosial; STEAM

ABSTRACT. This study uses a STEAM (science, technology, engineering, art and mathematics) learning approach in order to provide opportunities for children to be directly involved in learning and use themes in everyday life. The problem in this study is how to analyze STEAM-based social learning environment in early childhood. This study aims to describe how STEAM-based social environment learning in early childhood. This research method is descriptive qualitative. The research sample is group B students of TK Tunas Rimba 1 Semarang, totaling 6 children. The data in this study were obtained through observation, documentation and interviews. The results of this study indicate that in the analysis of STEAM-based social environment learning in early childhood, children are able to engage, explore, explain, find out and discuss together in learning activities. Where these aspects are indicators in analyzing STEAM-based social learning environment. So when these aspects develop, it shows the development of STEAM-based social environmental learning analysis by children.

Keyword : Early Childhood; Social Environment; STEAM

PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus pada analisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis *STEAM* di Taman Kanak-Kanak Tunas Rimba 1 Semarang. Pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana sekolah mengenalkan lingkungan sosial dan mengajak anak untuk dapat terlibat, bereksplorasi, menjelaskan, mencari tahu dan dapat diskusi bersama dalam pembelajaran. Suyadi juga berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini[1]. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan bagaimana pembelajaran lingkungan sosial berbasis *STEAM* pada anak usia dini. Dikutip dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 bahwa pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa upaya pembiasaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian racangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut[2].

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk menstimulasi dan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini agar dapat memiliki pengalaman secara nyata sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya[3]. Menurut Husein, dalam Sumantri, anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut The Golden Age. Masa ini merupakan masa emas perkembangan anak. Perkembangan otak anak yang sedang tumbuh melalui tiga tahapan, mulai dari otak primitif (action brain), otak limbik (feeling brain), dan akhirnya ke neocortex (atau disebut juga thought brain atau otak pikir)[4].

Lingkungan sosial merupakan sarana yang nyata karena lingkungan anak akan berhubungan dan berinteraksi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, di dalam lingkungan anak mengenal berbagai profesi sekitar seperti guru, pedagang, dokter, supir dan mengenal organisasi dalam masyarakat dan struktur pemerintahan setempat[5]. Faktor-faktor dapat yang mempengaruhi perkembangan lingkungan sosial anak menurut Subianto[6], yaitu : pertama Lingkungan keluarga, keluarga merupakan pendidikan yang paling utama bagi anak, dimana anak akan bertumbuh dan berkembang didalamnya. Keluarga memiliki peran sebagai modelling dimana orangtua menjadi teladan dalam pembentukan kepribadian, karakter dan perilaku anak. Dalam keluarga pola asuh sangat menentukan pembentukan karakter anak, terdapat jenis-jenis pola asuh yaitu : Pola asuh otoriter adalah anak akan cenderung dikekang dan orangtua cenderung tidak membolehkan, pola asuh permisif adalah orangtua cenderung memenuhi segala keinginan anak, orang tua diatur oleh anak, pola asuh demokratis : anak melakukan segala sesuatu dengan penuh pertimbangan atau berdiskusi dengan orang tua. Kesalahan dalam pengasuhan anak akan mengakibatkan kegagalan

Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

pembentukan karakter yang baik. Kedua Lingkungan sekolah, sekolah merupakan sarana pembelajaran kedua setelah keluarga dimana anak dapat berinteraksi dengan pendidik dan teman sebayanya. Sekolah merupakan sarana yang sengaja dirancang untuk melakukan kegiatan pembelajaran pendidikan. Sekolah akan memberikan penjelasan tentang hal yang baik dan tidak baik, memberikan siswa kesempatan bereksplorasi dan menimbang konsekuensi dari setiap pilihan dan tindakan. Teman sebayanya merupakan partner yang baik bagi anak dan guru sebagai modelling dan fasilitator anak. Ketiga Lingkungan sosial masyarakat, memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan dalam penanaman nilai-nilai etik untuk pembentukan karakter. Norma-norma yang ada dimasyarakat harus diikuti oleh warganya, norma-norma dimasyarakat berpengaruh dalam pembentukan kepribadian warganya dalam bertindak dan bersikap. Norma-norma dimasyarakat merupakan aturan-aturan yang ditularkan oleh generasi tua ke generasi selanjutnya.

Pendidik saat ini menghadapi tantangan besar dari pada masa sebelumnya Abad 21 merupakan abad dimana semua orang dapat mengakses dan memperoleh informasi dari berbagai macam media. Menurut Triyatma tujuan pelaksanaan pembelajaran seharusnya mampu mendorong siswa agar dapat menjadi pribadi dan warga negara yang memiliki iman, produktif, kreatif, inovatif serta mampu berkontribusi ikut serta pada keidupan bermasyarakat dan bernegara[7]. Pembelajaran *STEAM (science, technology, engineering, art and mathematics)* dianggap dapat mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengajukan pertanyaan sehingga anak bisa membangun pengetahuan disekitar dunianya dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan berbagai konteks dapat mendekatkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari atau tema yang dekat dengan dunia anak[8].

Pendekatan *STEAM* efektif digunakan dalam kehidupan sehari-hari, Menurut Gulhan, menjelaskan bagaimana model pendekatan *STEAM* pada anak usia dini adalah pertama *Engagement* (keterlibatan) : guru menciptakan pengetahuan dan pemahaman lebih awal sehingga dapat membuat anak untuk dapat terlibat secara langsung sehingga dapat memunculkan rasa ingin tau dan memperoleh pengetahuan dari sebelumnya. Kedua *Exploration* (eksplorasi) : pengalaman bereksplorasi memberikan siswa kesempatan untuk menemukan masalah dan memecahkan masalah sehingga menciptakan ide-ide dan gagasan baru. Ketiga *Explanation* (penjelasan) : memberikan kesempatan pada anak untuk menjelaskan informasi yang sudah dia dapat atau temuan baru. Keempat *Elaboration* : memberikan kesempatan pada anak untuk menganalisis berikir menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut. Kelima *Evaluation* (evaluasi) : untuk mengetahui hasil belajar dan seberapa pahamnya anak pada materi pembelajaran[9].

Pendekatan *STEAM* efektif digunakan dalam kehidupan sehari-hari, Menurut *Educational Playcare* dalam Bratanoto, menjelaskan bagaimana integritas *STEAM* pada anak usia dini adalah pertama *Sains*, mengajak anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga mendapatkan jawaban atas permasalahan. Kedua Teknologi,

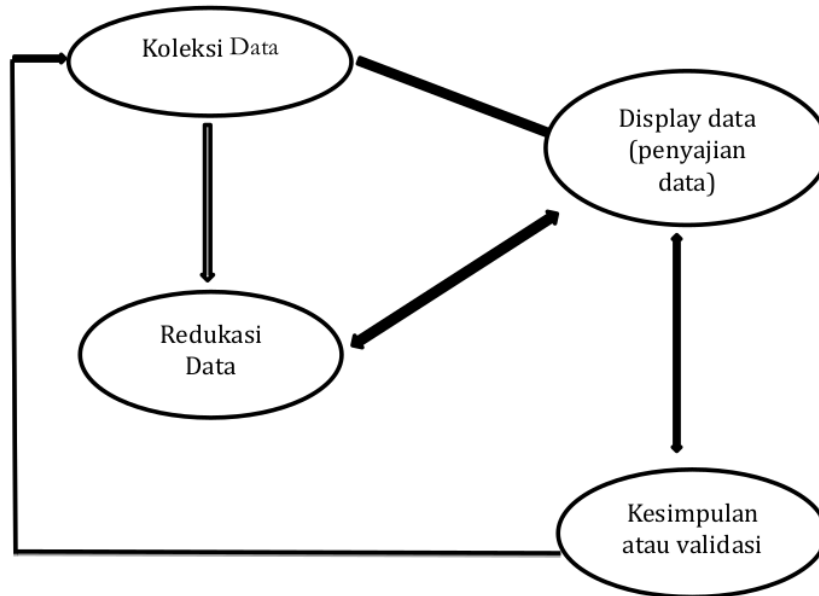
mengarah pada bagaimana menggunakan alat-alat sederhana seperti penggaris, krayon, gunting dan lain-lain. Ketiga *Engineering* (teknik), bekerja pada saat anak sedang berproses bagaimana sesuatu bekerja. Keempat *Art* (seni), menstimulasi kreativitas anak dimana anak mendeskripsikan bagaimana cara yang sudah mereka lakukan. Kelima Matematika, berubung dengan angka, bentuk dan pola[10].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penelitian banyak sekolah PAUD yang menggunakan pembelajaran bertema lingkungan sosial, namun pembelajaran dan media kurang menstimulasi perkembangan anak. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan juga monoton dan kurang memanfaatkan lingkungan sekitar. Pembelajaran di sekolah perlu mengembangkan pembelajaran berbasis *STEAM* dimana anak diberi masalah dan mencari pemecahan masalahnya, sehingga pembelajaran yang dilakukan di sekolah penuh dengan tantangan, menstimulasi aspek perkembangan anak dan tidak monoton. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran lingkungan sosial berbasis *STEAM*.

METODE

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang biasa dilakukan dengan kondisi yang alami[11]. Menurut Gunawan tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memahami obyek yang diteliti, mendeskripsikan secara mendalam dan mengembangkan konsep sensitivitas pada masalah yang dihadapi sehingga didapatkan hasil kesimpulan dan data dari masalah tersebut[12].

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Rimba 1 Semarang. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 6 anak, yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran lingkungan sosial berbasis *STEAM* pada anak usia dini. Menurut Herdiyansyah penelitian dilakukan mulai dari saat masuk ke lapangan sampai setelah penelitian di lapangan. Data hasil yang diperoleh berupa observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data ialah pemahaman aktivitas analisis data kualitatif bersama dengan kegiatan yaitu pemerolehan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan data[13].



Bagan 1 analisis data kualitatif

Tahap penelitian sangat penting dilakukan oleh para peneliti untuk menjamin kesinambungan hasil penelitian Tahap penelitian dilakukan dengan beberapa tahap yaitu; Tahap awal, Peneliti melakukan pra penelitian di TK Tunas Rimba 1 Semarang dan melakukan perriinan kepada sekola. Tahap pelaksanaan, melakukan penelitian pada peserta didik di TK Tunas Rimba 1 Semarang, mencatat hal-hal yang unik pada saat penelitian dan mengumpulkan dokumen yang diperlukan. Tahap akhir, mengumpulkan hasil analisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM pada anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menemukan semua perilaku pada anak terhadap kegiatan bermain Peneliti mendeskripsikan temuan hasil penelitian analisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM



Gambar.1 Proses pembelajaran STEAM

Kegiatan percobaan kapilaritas (naik turunnya air melalui celah-celah pipa kapiler) air warna dengan sawi putih Belajar dengan kegiatan percobaan kapilaritas air warna dengan sawi putih mengajak anak untuk dapat menganalisis bagaimana cara sawi dapat berubah warna seperti yang sudah anak tuangkan kedalam wadah. Saat percobaan evander mengatakan “kok bisa ya bu warnanya sayurnya yang putih menjadi merah” lalu guru memberi penjelasan “jika air memiliki sifat kapilaritas sehingga air dapat naik melalui cela-cela sawi hingga ke atas daun sawi” dari percobaan ini anak mendapatkan pengalaman baru dan pengetahuan baru dimana anak mendapatkannya di sekolah dan belum anak jumpai. Permainan ini mencakup 5 aspek yaitu (1) *Engagement* (keterlibatan) Anak terlibat aktif untuk mencoba dan mengamati perubahan daun (2) *Exploration* (eksplorasi) Anak bereksplorasi dengan sawi yang semakin lama semakin berubah warna anak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru (3) *Explanation* (menjelaskan) Anak dapat menjelaskan kembali bagaimana sawi akan berubah warna (melalui lubang-lubang sawi maka air akan naik) (4) *Elaboration* (mencari tahu) Anak akan mencari tahu dengan cara mengamati air yang naik ke permukaan daun sawi (5) *Evaluation* (evaluasi) Guru mengajak anak untuk dapat menceritakan kembali apa yang sudah anak pelajari hari ini[14].



Gambar 2. Bermain Peran

Bermain peran pasar Kegiatan bermain peran pasar anak diajak untuk berperan menjadi penjual dan pembeli. Dimana anak diberi uang mainan untuk membeli dagangan temannya yang berjualan saat kegiatan bermain evander menjadi salah satu penjual yang menawarkan jualannya dengan berbicara “salak-salak ayo dibeli salaknya murah Cuma 500an saja” hal ini menunjukkan bagaimana pengalaman anak secara langsung yang didapatkan dari pasar lalu dituangkan ke dalam bermain peran disekolah. Menurut Hurlock adalah sebagai berikut: (a) anak mengemukakan bahwa bermain peran adalah belajar tentang diri mereka sendiri, keluarga bentuk permainan aktif dimana anak-anak, mereka dan dunia sekitar mereka, (b) anak belajar melalui perilaku dan bahasa yang jelas, cara berbicara dengan orang lain, (c) anak belajar berhubungan dengan materi atau situasi seolah cara untuk bergaul dan bekerjasama dengan olah hal itu mempunyai atribut yang lain orang lain, (d) anak belajar untuk menjadi kreatif ketimbang yang sebenarnya[15]. Pola pembelajaran anak usia dini di satuan-satuan

Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

PAUD yang sebelumnya dilakukan dengan pelibatan aktif dari pendidik dan peserta didik melalui kegiatan bermain sambil belajar[16].



Gambar 3. Kegiatan Percobaan Meniup Balon

Kegiatan Percobaan Balon Mengembang Tanpa Ditiup Kegiatan seperti digambar tersebut membutuhkan: balon, soda kue, cuka makanan, botol bekas pompa balon dan piring. Guru menjelaskan macam-macam cara meniup balon yaitu: dengan mulut, pompa dan percobaan ini anak mendapatkan pengalaman secara langsung dan memberi kesempatan anak untuk berani mencoba sendiri. sehingga menimbulkan banyak pendapat anak seperti “bu bagus banget ya kaya sulap bu tidak ditiup tapi bisa mengembang”. Tujuan pembelajaran sains di PAUD adalah untuk membantu anak-anak secara aktif memahami pengetahuan tentang apa yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggalnya. Tahapan pelaksanaan penggunaan metode eksperimen pada pembelajaran sains bagi anak usia dini melalui dukungan media pembelajaran serta alat dan bahan pembelajaran maka anak akan lebih mudah untuk mengikuti proses pembelajaran[17]. Menurut Musfiroh Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan keterampilan yang merupakan pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan sepanjang hayat. Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, moral, dan nilai-nilai agama, serta pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, dan fisik motorik[18].



Gambar 4. Kegiatan Jalan Sehat

Kegiatan jalan sehat serta membagikan balon dan masker untuk warga Sekitar Kegiatan jalan sehat dan pembagian masker dan balon ini mengajak anak untuk dapat berbagi kepada orang lain. Dari kegiatan ini anak mendapat banyak pembelajaran dimana anak harus bilang permisi setiap melewati orang dan anak memiliki pengalaman yang baik sehingga anak dapat menceritakan kembali bagaimana perasaan orang lain setelah menerima balon yang sudah anak berikan. Hubungan antara anak yang satu dengan anak yang lainnya akan menuntut penyesuaian berperilaku antara keduanya, hal ini merupakan makna dari perkembangan sosial yang oleh Hurlock menyatakan bahwa perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan social[19]. Dalam perkembangan sosial terdapat perilaku prososial dan anti sosial. Perilaku prososial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain[20].



Gambar 5. Kegiatan Mozaik

Kegiatan bermain mozaik mengajak anak untuk menstimulasi aspek kognitif anak. Dalam kegiatan belajar mozaik, anak mengenal berbagai bentuk dan merangkai bentuk tersebut menjadi sebuah bentuk orang dengan berbagai ekspresi. Dalam permainan ini Konsentrasi anak dibutuhkan dalam permainan mozaik ini. Dalam kegiatan mozaik kemampuan yang dicapai yaitu anak mampu menempel kepingan mozaik, anak mampu menyusun kepingan mozaik dan anak mampu menempel dengan teknik mozaik, Kegiatan mozaik mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak, Media kegiatan mozaik cocok digunakan untuk usia Taman kanak-kanak[21]. Menurut Beaty “perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus”. Artinya motorik kasar merupakan perkembangan otot-otot kasar anak yang terkoordinasi seperti berjalan, berlari, melompat dan melempar. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih[22].

Pada hasil temuan observasi kali ini, dapat dilihat kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan penelitian tentang analisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM pada anak usia dini di TK Tunas Rimba 1 Semarang yaitu : pertama *Enggage* (keterlibatan) hasil-hasil pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dimana terdapat 5 anak yang aktif terlibat dalam pembelajaran dan 1 pasif dalam pembelajaran. Maka dari itu keterlibatan dalam pembelajaran anak kelompok B sudah muncul dimana salah satunya anak dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, *Exploration* (eksplorasi) rata-rata anak bereksplorasi dengan mainannya anak-

Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri dan mengungkapkan gagasannya melalui kegiatan main. Bereksplorasi memberikan kesempatan anak untuk dapat melihat memahami dan merasakan secara langsung. Saat bereksplorasi anak mengalami proses belajar untuk memenuhi rasa ingin tahu anak sehingga anak juga dapat memecahkan masalah yang ada dalam kegiatan mainnya.

Ketiga, *Explanation* (menjelaskan) Dalam pembelajaran anak mampu menjelaskan apa yang sudah anak kerjakan atau anak dapatkan dari bermain dan belajar. Guru memberi kesempatan pada anak untuk dapat menjelaskan apa yang sudah anak dapatkan. Dari 6 siswa terdapat 5 anak yang sudah mampu menjelaskan apa yang sudah anak pelajari. Terdapat 1 siswa yaitu Rio yang belum dapat menjelaskan apa yang sudah anak pelajari dikarenakan Rio adalah anak berkebutuhan khusus (ABK) sehingga kondisi ini membuat Rio kurang bisa menyampaikan apa yang sudah Rio pelajari. Keempat, *Elaboration* (mencari tahu) Dalam pembelajaran anak memiliki inisiatif untuk dapat mencari tahu sendiri apa yang menjadi pertanyaan dalam pembelajaran. Guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya dan terlibat secara langsung dengan permainannya. Seperti dalam percobaan balon mengembang tanpa ditiup. Beberapa anak sudah mulai terlihat kemampuannya untuk mencari tahu sendiri, anak mencari tahu apa saja cara untuk meniup balon. Anak sudah dapat menjelaskan jika balon dapat mengembang dengan ditiup menggunakan mulut, dengan alat pemompa balon dan menggunakan eksperimen ini. Kelima, *Evaluation* (evaluasi) Guru kelas mengajak anak untuk berdiskusi bersama. Guru menanyakan apa saja yang sudah dipelajari hari ini dan bagaimana perasaan hari ini, guru memberi kesempatan pada anak untuk menyampaikan pendapat. Sehingga dalam kegiatan ini guru dapat menilai apakah pembelajaran hari ini berkesan dan menarik perhatian anak dan dapat menjadi tolak ukur penilaian hasil belajar anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap analisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis *STEAM* siswa TK Tunas Rimba 1 Semarang kelompok B. Maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa terdapat dalam pelaksanaan belajar pembelajaran guru mampu mengajak anak untuk terlibat, bereksplorasi, menjelaskan, mencari tahu dan berdiskusi secara langsung dalam pembelajaran sehingga anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi atau mencoba secara langsung pada pembelajaran yang sudah disediakan. Hal ini dapat membantu anak untuk dapat menuangkan ide dan gagasannya sehingga dapat menstimulasi berfikir kritis anak dan mendapatkan jawaban atas rasa keingin tahunya.

PENGHARGAAN

Terima kasih penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah dan Guru di TK Tunas Rimba 1 Semarang kelompok yang terlibat dan membantu terlaksananya penelitian ini.

Tidak lupa diucapkan terima kasih kepada editor dan *reviewer* Jurnal Murhum yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal bisa untuk dipublish/diterbitkan.

REFERENSI

- [1] E. Lisefti Fatimah, Y. Yulianingsih, and Syam'iyah, "Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi 'Nussa dan Rara,'" *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, no. 2, pp. 74–83, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.10.
- [2] M. Shaleh and L. Anhusadar, "Evaluasi Input Standar Sarana dan Prasarana pada Lembaga PAUD," *Aulad.Org*, vol. 4, no. 3, pp. 186–192, 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i3.153.
- [3] T. Ariyanti, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development," *Din. J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 1, 2016, doi: 10.30595/dinamika.v8i1.943.
- [4] L. Anhusadar, "Evaluasi Pelaksanaan Standar Produk Hasil Belajar pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini," *Al-TA'DIB J. Kaji. Ilmu Kependidikan*, vol. 13, no. 1, p. 34, Jun. 2020, doi: 10.31332/atdbwv13i1.1775.
- [5] A. A. Gunadi, "Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Imajinasi Anak," *Refleks. Edukatika J. Ilm. Kependidikan*, vol. 7, no. 2, Aug. 2017, doi: 10.24176/re.v7i2.1215.
- [6] J. Subianto, "Peran Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat dalam Pembentukan Karakter Berkualitas," *Edukasia J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 2, Sep. 2013, doi: 10.21043/edukasia.v8i2.757.
- [7] I. Limbong, M. Munawar, and N. Kusumaningtyas, "Perencanaan pembelajaran paud berbasis steam (science, technology, eingeneering, art, mathematic)," in *Seminar Nasional PAUD 2019*, 2019, pp. 203–212.
- [8] M. Munawar, F. Roshayanti, and S. Sugiyanti, "Implementation of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 2, no. 5, p. 276, Sep. 2019, doi: 10.22460/ceria.v2i5.p276-285.
- [9] F. Gülhan and F. CSahin, "Activity implementation intended for STEAM (STEM+ Art) education: Mirrors and light," *J. Inq. Based Act.*, vol. 8, no. 2, pp. 111–126, 2018.
- [10] V. Z. Bratanoto, L. Latiana, and A. Formen, "Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Anak Usia Dini Melalui Pendekatan STEAM Dan Pemberdayaan Keluarga," in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2020, vol. 3, no. 1, pp. 661–670.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitataif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- [12] L. O. Anhusadar and I. Islamiyah, "Kualifikasi Pendidik PAUD Sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014," *J. Early Child. Educ. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 55–61, Mar. 2020, doi: 10.37985/joecher.v1i2.8.
- [13] W. S. Nurhaliza and T. N. Suciati, "Potret Sosial Budaya Masyarakat Suku Bajo Sampela Di Kabupaten Wakatobi," *J. Komun. Univ. Garut Has. Pemikir. dan Penelit.*, vol. 5, no. 2, pp. 341–356, 2019, doi: 10.10358/jk.v5i2.671.g639.
- [14] M. R. Apriliana, A. Ridwan, T. Hadinugrahaningsih, and Y. Rahmawati, "Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) dalam Pembelajaran

Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

- Asam Basa," *JRPK J. Ris. Pendidik. Kim.*, vol. 8, no. 2, pp. 42-51, Dec. 2018, doi: 10.21009/JRPK.082.05.
- [15] R. R. Damayanti, M. Ch, and H. Hapidin, "Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 52, pp. 34-43, 2018.
- [16] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50-63, 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [17] N. Shofiyah, C. Nisak Aulina, and N. Efendi, "Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Pembuatan Video Pembelajaran Sains Berbasis Smartphone," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 23-33, Mar. 2021, doi: 10.37985/murhum.v2i1.29.
- [18] F. F. Hikam and E. Nursari, "Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Sains Bagi Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, no. 2, pp. 38-49, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.14.
- [19] L. Hewi, "Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu Di RA An-Nur Kota Kendari," *PAUDIA*, vol. 9, no. 1, pp. 72-81, 2020, doi: 10.26877/paudia.v9i1.5918.
- [20] E. N. Junita and L. Anhusadar, "Parenting Dalam Meningkatkan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 57-63, 2021, doi: 10.24853/yby.v5i2.11002.
- [21] L. Indraswari, "Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam," *Pesona PAUD*, vol. 1, no. 1, pp. 1-13, 2014, doi: 10.24036/1633.
- [22] R. Wahyuni and Erdiyanti, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 28-40, Jul. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i1.5.

Analisis Pembelajaran Lingkungan Sosial Berbasis STEAM pada Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	vdocuments.es Internet Source	3%
2	moraref.kemenag.go.id Internet Source	3%
3	atharhn.blogspot.com Internet Source	2%
4	ecampus.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	2%
5	elimaslikhah.blogspot.com Internet Source	2%
6	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%