

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATICS*) PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB AL-AMAR NGORO JOMBANG DALAM MASA PANDEMI COVID-19**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan S1

**OLEH:**

**ZIADATUL MAGHFIROH**

**NIM. D99217054**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ziadatul Maghfiroh

NIM : D99217054

Jurusan/Program Studi Fakultas : PIAUD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Surabaya, 13 Juli 2021  
Yang Membuat Pernyataan



Ziadatul Maghfiroh

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama :Ziadatul Maghfiroh

NIM :D99217054

Judul :**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATICS*) PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB AL-AMAR NGORO DALAM MASA PANDEMI COVID-19**

Telah diperiksa dan disetujui untuk di ujikan

Surabaya, 24 Juni 2021

Pembimbing I

Pembimbing II



**Prof.Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd., M.Si.**

**NIP: 197306062003122005**



**Ratna Pangastuti, M.Pd.I**

**NIP:198111032015032003**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ziadatul Maghfiroh ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 13 Juli 2021



Mengesahkan,

Dekan

Prof. Dr. H. Akmal M. 'ud, M.Ag., M.Pd.I

NIP: 196501231993031002

Penguji I

Dr. Irfan Tamwifl, M.Ag

NIP: 197001022005011005

Penguji II

Dr. Imam Syaifi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I

NIP: 197011202000031002

Penguji III

Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si

NIP: 197306062003122005

Penguji IV

Ratna Pangastuti, M.Pd.I

NIP: 198111032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ziadatul Maghfiroh  
NIM : D99217054  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
E-mail address : ziadatulmaghfiroh98@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi                       Tesis                       Desertasi

yang berjudul :

Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*)

Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Al-Amar Ngoro Jombang Dalam Masa Pandemi Covid-19

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Juli 2021

Penulis

( Ziadatul Maghfiroh )































































































		(pasif)	
2.	Memiliki perilaku kreatif	Anak menciptakan sesuatu yang baru dengan ide sendiri	BAIK
		Anak menciptakan sesuatu dengan bantuan orang lain.	CUKUP BAIK
3.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Mewarnai, Menggambar, membuat karya sendiri dengan rapi dan indah	BAIK
		Mewarnai, Menggambar, membuat karya sendiri namun belum muncul kerapihan dan keindahan.	CUKUP BAIK
4.	Dapat memecahkan masalah sederhana	Aktif bertanya tentang kegunaan benda.	BAIK
		Memahami persamaan dan perbedaan dua tentang sesuatu.	BAIK
		Bereksperimen secara mandiri tanpa bantuan.	BAIK
		Melakukan eksperimen dengan bantuan.	CUKUP BAIK
		Mampu mengerjakan lembar kerja siswa secara mandiri.	BAIK
		Mampu mengerjakan lembar kerja dengan bantuan orang disekitar.	CUKUP BAIK
5.	Menyebutkan benda-benda	Mampu menyebutkan nama benda dengan	BAIK





































luring. Guru kelas bertugas menyampaikan beberapa materi dan tugas anak kepada orangtua sebagai pengganti guru di sekolah. Dengan diterapkannya pembelajaran STEAM ini maka guru dan orang tua berharap agar bisa menstimulasi setiap anak dalam mendukung pembelajaran di PAUD pada era digital ini. Dalam hal ini guru kelas akan bekerjasama dengan orang tua dalam memantau perkembangan setiap anak, karena anak tidak akan mampu mencapai titik tertentu dengan kemampuan dirinya sendiri, harus ada mentor atau fasilitator yang mendampingi mereka bergerak maju. Tugas guru saat pembelajaran daring diantaranya: pertama, membuat RPPH yang mana setiap minggunya guru memberikan RPPH tersebut pada wali murid yang akan digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran STEAM saat masih daring. kedua, guru juga melayani konsultasi dari wali murid selama mendampingi anak-anak belajar di rumah. kegiatan konsultasi dilayani secara *online* (*whatsapp, telephone, dll*) dan *offline* (datang ke sekolah untuk bertemu guru kelas). Ketiga, guru melakukan penilaian dan evaluasi pembelajaran setiap minggunya.

Dalam menstimulasi anak-anak terhadap pembelajaran STEAM guru menyajikan media yang di sesuaikan dengan kebutuhan saat pembelajaran. Cara guru untuk menilai sikap kreatifitas serta estetis dari anak adalah dari produk serta ide-ide baru yang disampaikan oleh anak. Indikator anak bisa memecahkan masalah dapat dinilai dari video-video pembelajaran yang dibuat oleh orangtua dan anak, dari situlah guru mengerti seberapa aktif anak bertanya dan mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Media yang digunakan memperkenalkan benda-benda di sekitar anak dengan memperlihatkan bendanya langsung, namun ada juga yang melalui buku, majalah, bahkan juga menggunakan media youtube. Guru-guru disini mempunyai semangat yang cukup tinggi dalam pelaksanaan pembelajaran STEAM, sehingga mereka lebih energik lagi dalam mendampingi anak-anak belajar baik secara daring maupun luring, selain dari segi guru kesadaran wali murid atas pentingnya















	Menyelaikan masalah sehari-hari secara kreatif
3.6-4.6	<p>Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,.warna, bentuk, pola,ukuran, tekstur, suara, sifat, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya dapat dikenal (nama,.warna, bentuk, pola,ukuran, tekstur, suara, sifat, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p>
3.7-4.7	<p>Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat ibadah, transportasi, tempat tinggal, budaya)</p> <p>Menyajikan berbagai karya yang berkaitan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat ibadah, transportasi, tempat tinggal, budaya) dalam bentuk gambar, karya, gerakan tubuh, bercerita, dan bernyanyi.</p>
3.8-4.8	<p>Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, tanah, batu-batuan, dan lain-lain)</p> <p>Menyajikan berbagai bentuk karya (hewan, tanaman, cuaca, air, tanah, batu-batuan, dan lain-lain) dalam bentuk gambar, karya, gerakan tubuh, bercerita, dan bernyanyi.</p>
3.9-4.9	<p>Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dan lain-lain)</p> <p>Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelaikan masalah serta tugas yang diberikan (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dan</p>























- Konsep Sumber Energi Pada Siswa kelas IV SD Pertiwi Makassar*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Imaduddin, Muhammad. “Memdesain Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Yang Konstruktif Melalui STEAM Project-Based Learning Yang Bernuansa Islami,” no. 110 (2017): 9.
- Joenaiddy, Abdul Muis. Konsep dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. (Yogyakarta: Laksana, 2019) 144-148
- Karyono, Rohadin, Devia Indriyani, “ Penanganan Dan Pencegahan Pandemi Wabah Corona (Covid-19) Kabupaten Indramayu”, Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik. Volume 2 Nomor 2
- Khoironi, Mulianah “Perkembangan Anak Usia Dini”, Jurnal Golden Age Hamzanwadi University, (Juni 2018) Vol 3 No 1
- Komaini, Anton. 2019. *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*, Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Limbong, Irmayani Muniroh Munawar, Nila Kusumaningtyas, “*Perencanaan Pembelajaran PAUD Berbasis STEAM*”
- Munawar, Muniroh, Fenny Roshayanti, dkk “Implementation Of STEAM (Science Technology, Enggining, Art, Mathematics). Based Early Childhood Education Learning In Semarang City, Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) 2, no. 5 (September 6, 2019)
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodelogi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana
- Nurhikmayati, Iik. “Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika”, Jurnal Didactical Mathematics, Vol. 1, No. 2, 2019, 90.
- Nusa Putra. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Parapat, Asmidar. 2020. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi Paud*. Tasikmalaya: Edu Publisher



