



**IMPLEMENTASI PENDEKATAN *STEAM* BERBASIS LINGKUNGAN
SOSIAL DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN
BERTANGGUNG JAWAB ANAK**

SKRIPSI

Oleh

Fitri Elma Viana

17150003

**PROGRAM STRUDI PENDIDIKAN GURUPENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022



**IMPLEMENTASI PENDEKATAN *STEAM* BERBASIS LINGKUNGAN
SOSIAL DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN
BERTANGGUNG JAWAB ANAK**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidika**

Oleh

Fitri Elma Viana

17150003

**PROGRAM STRUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II dari mahasiswa Pascasarjana Universitas PGRI Semarang,

Nama : Nur Aini Rahayu

NPM : 19560060

Program.Studi : Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Keefektivan Metode Eksperimen Menggunakan Pasta Warna
Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Kreativitas
Anak Pada Kelompok A KB Nalendra Cokro Batang

dengan ini menyatakan bahwa tesis yang dibuat oleh mahasiswa tersebut di atas telah selesai dan siap diujikan.

Semarang, Februari 2022

Pembimbing I



Dr. Dini Rahmawati, M.Pd
NPP. 088501216

Pembimbing II



Dr. Joko Siswanto, M.Pd
NPP. 098401225

SKRIPSI

IMPLEMENTASI PENDEKATAN *STEAM* BERBASIS LINGKUNGAN
SOSIAL DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERTANGGUNG
JAWAB ANAK

Yang disusun dan diajukan
Fitri Elma Viana
NPM 1715003

Telah dipertahankan di Dewan Penguji pada tanggal 23 Maret 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,



Sekretaris,

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230

Dr. Anita Chandra Dewi S., M.Pd.
NPP.097101236

Penguji I,
Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230

Penguji II,
Purwadi, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108001256

Penguji III,
Mila Karmila, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108501283

(.....)
(.....)
(.....)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

1. mimpi kita akan terwujud jika kita mempunyai keberanian untuk mewujudkannya (**Walt Disney**).
2. Allah telah mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang telah diberi ilmu (**Qs. Al Mujadilah:11**).
3. barang siapa yang menempuh jalan untuk menuntut ilmu Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga (**HR.Muslim**).

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Ayah Ibuku tercinta Paryon dan Ibu Suntari.
2. Almamaterku Universitas PGRI Semarang.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Elma Viana

NPM : 17150003

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, tidak pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri,

Apabila kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka Saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, Desember 2021

Yang menyatakan,

Fitri Elma Viana
NPM.17150003

ABSTRAK

Fitri Elma Viana.NPM 17150003." Implementasi *STEAM* Berbasis Lingkungan Sosial dalam Pengembangan Kemampuan Bertanggung Jawab Anak" Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas ilmu pendidikan, Universitas PGRI Semarang. Pembimbing I Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. Pembimbing II Purwadi, S.Pd., M.Pd. 2021.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak usia dini karena ada beberapa anak yang kurang mengembangkan kemampuan bertanggung jawab seperti kurangnya kesadaran siswa mengerjakan tugas yang diberikan menjaga barang miliknya meletakkan barang sesuai tempatnya dan menghargai waktu.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak usia dini dengan pendekatan steam di TK IT Harapan Bunda. Serta factor pendukung dan penghambat yang dialami. Dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak dalam pendekatan *STEAM* di TK IT Harapan Bunda.

Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yaitu data yang dilakukan oleh peneliti dengan memperoleh melalui observasi dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pendekatan steam anak-anak dapat mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak seperti menjaga barang miliknya mengerjakan tugas yang diberikan maka akan barang sesuai tempatnya dan menghargai waktu. Terdapat juga faktor pendukung yang mampu mendukung anak dalam meningkatkan kemampuan bertanggung jawab anak seperti Tersedianya lingkungan yang aman nyaman serta bahan dan alat yang diberikan menarik. dan terdapat faktor penghambat diantaranya kurangnya pemahaman orang tua dalam penggunaan alat dan bahan dalam mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah perlu adanya sosialisasi kepada orangtua dalam pemanfaatan alat dan bahan yang dapat kemampuan bertanggung jawab anak.

ABSTRACT

Fitri Elma Viana.NPM 17150003."Social Environment-Based *STEAM* Implementation in Developing Children's Responsible Ability" Study Program for Early Childhood Teacher Education, Faculty of Education, PGRI University Semarang.Supervisor I Dr. Muniroh Munawar, S.Pi.Pd. Advisor II Purwadi, S. Pd., M.Pd. 2021.

The background that encourages this research is to develop the responsible ability of early childhood because there are some children who do not develop responsible skills such as lack of awareness of students doing the assigned tasks, taking care of their belongings, putting things in their place and respecting time.

The problem in this research is how to develop the responsible ability of early childhood with the steam approach in Harapan Bunda IT Kindergarten. As well as the laws and obstacles experienced. The purpose of this study was to find out how the development of children's responsible abilities in the *STEAM* approach at Harapan Bunda IT Kindergarten.

This research method is descriptive qualitative, namely the data carried out by researchers by obtaining through observation, documentation and interviews.The results show that in the Steam approach, children can develop responsible children's abilities, such as taking care of their belongings, doing the given task, so that the goods will be in their place and respect time.There are also supporting factors that are able to support children in increasing their responsible ability, such as the availability of a safe and comfortable environment and the materials and tools provided are attractive. And there are inhibiting factors including the lack of understanding of parents in the use of tools and materials in developing children's responsible abilities.

Based on the results of this study, the suggestion that can be conveyed is the need for socialization to parents in the use of tools and materials that can be responsible for children's abilities

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, skripsi yang berjudul "Implementasi Pendekatan *STEAM* berbasis lingkungan sosial dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak" ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari rintangan dan hambatan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan dan bantuan nasihat dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya pemimpin pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Bapak Dr. Muhdi, S.H., M.Hum, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang
2. Dekan Fakultas Ilmu pendidikan Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. Yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian
3. Ketua program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Anita Chandra D. S., M.Pd. Yang telah menyetujui skripsi penulis

4. Pembimbing I Ibu Dr.Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. Yang telah mengarahkan penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan
5. Pembimbing II Bapak Purwadi, S. Pd., M.Pd yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis Selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Guru- Guru di Sekolah IT Harapan Bunda Semarang yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian
8. kedua orang tuaku tercinta bapak Paryon dan ibu Suntari yang tidak berhenti memberikan doanya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
9. semua teman-temanku mas Bayu mbak indah, Ghata, Susan, Putri yang telah memberi semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat di tulis satu persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Penegasan Istilah.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Acuan Teori Fokus Penelitian.....	7
B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	14

C. Kerangka Berpikir	17
BAB III METODELOGI PENELITIAN	20
A. Pendekatan Penelitian	20
B. <i>Setting</i> Penelitian (Lokasi dan Latar Penelitian).....	21
C. Data Sumber Data dan Instrumen Penelitian	22
D. Prosedur Pengumpulan Data	28
E. Keabsahan Data.....	29
F. Metode Analisis Data.....	31
G. Tahapan Penelitian	33
Bab IV TEMUAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Deskripsi Lokasi Penelitian atau Gambaran Umum	35
B. Temuan Hasil Penelitian	42
C. Analisis Temuan Hasil Penelitian	50
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	55
C. Keterbatasan Penelitian.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR DAN DAFTAR TABEL

1. Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	19
2. Gambar 3.1 Peta Lokasi Penelitian	21
3. Gambar 3.2 Lokasi Penelitian TK IT Harapan Bunda Semarang.....	22
4. Tabel 3.1 Observasi Penelitian.....	25

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian Surat Keterangan Penelitian	59
2. Gedung TK IT Harapan Bunda	61
3. Struktur Organisasi Di TK IT Harapan Bunda	63
4. Daftar Peserta Didik.....	64
5. Pedoman Wawancara Guru.....	69
6. Visi Misi Dan Tujuan TK IT Harapan Bunda.....	70
7. Dokumentasi Penelitian	71
8. Rekapitulasi Bimbingan	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan anak usia dini sebagaimana dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan anak dalam mengembangkan perkembangan jasmani dan rohani untuk kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Akmal (Akmal, 2013:3) menjelaskan bahwa yang disebut anak usia dini adalah anak yang memasuki fase *golden age* atau masa keemasan karena berdasarkan penelitian dijelaskan bahwa pada masa anak usia dini anak memiliki kecerdasan hingga 80%, sedangkan sisanya 20% akan didapatkan setelah usia 8 tahun.

Sujiono (Susanto, 2011:140) menjelaskan tentang alasan pentingnya seorang anak mempelajari berbagai perilaku sosial diantaranya, (1) Agar anak dapat belajar bertingkah laku sesuai dengan harapan masyarakat, (2) Agar anak dapat mengembangkan sikap sosial yang baik terhadap lingkungannya yang merupakan modal untuk suksesnya dalam kehidupan masyarakat, (4) Agar anak mampu menyesuaikan diri secara baik, sehingga anak dapat diterima oleh lingkungan sosialnya.

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengukung pengembangan pembelajaran konstruktivisme yang lebih bersifat fleksibel dalam pelaksanaan sehingga memberiruang pada anak untuk mengembangkan potensi dan bakatnya. Model pendekatan kurikulum tersebut berlaku dan ditetapkan diseluruh tingkat serta jenjang pendidikan sejak Pendidikan Anak Usia Dini hingga Pendidikan Menengah. Keajegan model pendekatan disemua jenjang ditunjukkan untuk membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang lebih konsisten sejak awal hingga diharapkan peserta didik yang lebih mampu berkembang menjadi sumber daya manusia yang memiliki kompetensi sikap beragama, kreatif, inovatif, dan berdaya saing dalam lingkungan yang lebih luas.

STEAM merupakan akronim dari *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*. Model pembelajaran *STEAM* memiliki dampak terhadap anak usia dini yang salah satunya yaitu meningkatkan minat siswa, dan pemahaman di dalam teknologi, serta kemampuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata. (Thuneberg, Salmi, & Borner, 2018 : 299).

Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Harapan Bunda terletak di Jalan Brigjen Sudiarto, Plamongan Sari kota Semarang Jawa Tengah. Taman kanak-kanak Islam Terpadu Harapan Bunda didirikan tahun 1997 di bawah naungan Yayasan Bakti ibu. Kemudian disepakati membuat taman kanak-kanak Islam Terpadu Harapan Bunda dengan membuka dua kelas kelompok A 20 anak dan kelompok B 18 anak. seiring perjalanan waktu mendapat

sambutan masyarakat yang sangat antusias langkah berikutnya TK IT Harapan Bunda mengajukan perizinan ke Depag pada tahun 2007 sudah terakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional sekolah atau madrasah. 2007 TK IT Harapan Bunda bergabung dengan Dinas Pendidikan Kota Semarang dan mendapatkan perpanjangan izin operasional akhirnya TK Harapan Bunda sudah terakreditasi pada tahun 2018 dengan peringkat akreditasi A.

Taman kanak-kanak Islam Terpadu Harapan Bunda merupakan Taman Kanak-Kanak yang sudah terakreditasi A. TK Harapan Bunda juga memiliki visi misi menarik yang di antaranya yaitu mewujudkan peserta didik unggul dalam Agama, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi, serta menjadikan peserta didik berakhlak mulia dan berprestasi dengan kompetensi kemampuan yang dimilikinya. Hal ini tentunya sejalan dengan pendekatan *STEAM* dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak.

Berdasarkan pengamatan di TK IT Harapan Bunda pembelajaran anak yang bertemakan lingkungan sosial, dapat diberikan dengan berbagai alat dan bahan seperti benda-benda atau alat: botol plastik, ranting kering, daun kering, kardus bekas, sedotan, dan lain sebagainya. Hal ini diharapkan agar anak-anak dapat menyalurkan kreativitasnya yang di antaranya dapat membuat susunan benda-benda tersebut menjadi sebuah bangunan seperti pasar, rumah sakit, masjid, gedung sekolah, bahkan gedung bertingkat, dan masih banyak lagi.

Di samping itu, pembelajaran bertemakan lingkungan social juga dapat mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak. Secara tidak langsung anak-anak akan melakukan interaksi terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya di dalam pembelajaran. Sikap dan kemampuan bertanggung jawab anak dapat dilihat di antaranya yaitu mampu menjaga barang supaya tetap bersih, tidak merusak barang, tidak berebut barang dengan temannya, dan lain sebagainya. Anak juga lebih kreatif dengan kemampuannya bisa membuat bangunan seperti sekolah, pasar, masjid, bandara, dan masih banyak lagi. Selain itu, anak juga dapat mengembalikan meletakkan mainan atau barang seperti balok, botol plastic, ataupun mainan yang telah digunakan ke tempat semula dengan rapi dan benar.

Dengan demikian, peneliti akan mengamati kembali secara langsung tentang wujud atau implementasi pendekatan *STEAM* berlatar lingkungan social dalam tumbuh kembang kemampuan sikap bertanggung jawab anak.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dapat rumuskan permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimanakah implementasi pendekatan *STEAM* berbasis lingkungan sosial dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak?

C. Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi pendekatan *STEAM* berbasis lingkungan sosial dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak.

D. Manfaat

Dengan diketahuinya gambaran pembelajaran *STEAM* untuk meningkatkan kemampuan bertanggung jawab anak usia dini maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti ini diharapkan dapat memberikan sumber bacaan dan sumber inspirasi bagi peneliti sejenis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan untuk mengembangkan dunia pendidikan berkaitan dengan implementasi pendekatan *steam* berbasis lingkungan sosial dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak dimasa bdr.

2. Manfaat Praktis

a) Peneliti

Bagi peneliti diharapkan mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengetahuan *STEAM* berbasis lingkungan sosial untuk mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak.

b) Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak sekolah dalam peningkatan mutu pembelajaran melalui implementasi

pendekatan *STEAM* berbasis lingkungan sosial dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak.

E. Penegasan Istilah

Tanggung jawab adalah pendidikan yang memberikan pengarahan untuk membentuk karakter anak didik dari tanggung jawab: mengembalikan barang yang telah dipakai ke tempat semula berkomunikasi seperti sama dengan teman untuk menyelesaikan suatu tugas memiliki pengetahuan mandiri seperti dapat memakai baju sendiri, dapat meletakkan tas pada tempatnya, menjaga, merawat barang miliknya. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0 sampai 6 tahun undang-undang sisdiknas tahun 2003 dan 0 sampai 8 tahun menurut para pakar pendidikan anak usia dini

Menurut dispendik malangkab 2020 kegiatan penguatan pembelajaran berbasis *STEAM* sangat penting untuk pengembangan metode atau gaya belajar yang menyenangkan inovatif dan kreatif sehingga anak tidak bosan dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Acuan Teori Fokus Penelitian

1. Pendekatan *STEAM*

Menurut Yakman (Tritiyatma, 2017:5) Pembelajaran dengan pendekatan *STEAM* merupakan pembelajaran kontekstual, dimana siswa akan diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi yang dekat dengan dirinya. Pendekatan *STEAM* mendorong siswa untuk belajar mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya, dengan cara masing-masing.

STEAM juga akan memunculkan karya yang berbeda dan tidak terduga dari setiap individu atau kelompoknya. Selain itu kolaborasi, kerjasama dan komunikasi akan muncul dalam proses pembelajaran karena pendekatan ini dilakukan secara berkelompok. pengelompokan siswa dalam menuntut tanggung jawab secara personal atau interpersonal terhadap pembelajaran yang terjadi, proses ini akan harus memiliki teori dan wawasan yang luas sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna (Sugiyono, 2015:14)

STEAM dapat digunakandalam pemahaman tentang sifat terintegrasi dari disiplin sains teknologi, teknik seni, dan matematika serta pentingnya untuk keberhasilan akademik jangka panjang anak-anak

kesejahteraan ekonomi (Quigley & Herro, 2016:297) dan pengembangan masyarakat (Han, Rosli, Capraro, & Capraro, 2016:297).

Anak-anak yang belajar di dalam kelas menggunakan metode *STEAM* tidak mengetahui bahwa mereka akan menemui berbagai informasi yang tumpang tindih sehingga dengan adanya hal ini akan menuntut anak untuk berpikir kreatif dan kritis terhadap hal-hal baru yang diterima oleh anak. Selain itu mereka juga didorong untuk memecahkan masalah bersama guru dan teman sebayanya (Michaud,2014:299).

Pengembangan keterampilan berpikir kreatif harus dimulai sejak anak duduk di bangku taman kanak-kanak dimana pada tahap ini anak perlu didorong untuk membayangkan, menciptakan, mengenali berbagai pengetahuan dan praktik penting bagi orangtua maupun fasilitator dalam membangun sudut pandang perseptual, konseptual dan analitis anak sejak usia dini karena pada tahap ini mereka memasuki akar kreatif diri yang akan mempengaruhi masa depan mereka (Yalcin, 2015:299).

STEAM merupakan akronim *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*. Model pembelajaran *STEAM* memiliki dampak terhadap anak usia dini yaitu meningkatkan minat siswa dan pemahaman dalam teknologi dan kemampuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata (Thuneberg, Salmi, & Bogner, 2018:299). seperti yang dijelaskan oleh (Kofac, 2017:299) bahwa *STEAM* membuat pembelajaran berbasis teknologi ilmiah dan kemampuan dalam memecahkan masalah di dunia nyata selain itu dengan model pembelajaran *STEAM* mendorong anak

untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterbukaan pengalaman (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019:299) dan mengajukan pertanyaan sehingga anak membangun pengetahuan di sekitarnya dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan, dan menyelidiki sesuatu yang ada disekitarnya (Munawar, 2019:299).

Dalam pembelajaran model *STEAM* dapat mengajarkan anak untuk berproses melalui kegiatan mengamati, bermain, mengenali pola, berlatih keterampilan berpikir kreatif serta keterampilan kerjasama dan komunikasi antar anak dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek yang diberikan oleh guru (Guyotte, K. W., Sochacka, N. W., Costantino, T. E., Walther, J., & Kellam, 2014:300).

Menurut Sari (Sari Yunia Dianti Dkk, 2019:99) ada komponen pembelajaran *STEAM* terdapat 5 hal yang harus dipahami antara lain:

1. *Engage* adalah memfasilitasi keterlibatan anak dalam proses belajar. orang tua atau guru kurang berinteraksi dengan anak karena anak terlihat senang bermain sendiri tanpa kehadiran orang tua dan guru
2. *Explore* adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk berexplorasi dengan menggunakan semua panca indra. orang tua atau guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk dapat menggunakan semua panca indra dalam kegiatan bermain seperti ketika anak ingin membuat bendera dari kardus bekas orang tua atau guru hanya memfasilitasi dengan memberikan alat dan bahan lain

yang menurut orang tua lebih baik dari pada bahan yang diambil oleh anak.

3. *Explain* adalah memfasilitasi anak agar mengungkapkan pemahaman, menunjukkan keterampilan baru atau perilaku. orang tua atau guru memfasilitasi anak untuk dapat mengungkapkan ide dan kreativitas nya.
4. *Elaborate* adalah orang tua atau guru memfasilitasi anak agar memperdalam kefahaman konsep dan menyesuaikan dengan keterampilan praktis dan perilaku. Orang tua atau guru kurang peduli terhadap penyelidikan yang dilakukan anak seperti ketika anak untuk penyelidikan selanjutnya orang tua atau guru membiarkan terjadi sesuai keinginan anak tanpa memperdalam penyelidikan tersebut.
5. *Evaluate* adalah melakukan evaluasi dalam kegiatan main anak, sehingga anak dapat mengambil pelajaran atau pengalaman saat anak bermain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka pendekatan *STEAM* adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya seperti kolaborasi, Kerjasama, dan komunikasi akan muncul dalam proses pembelajaran dan fokus pada pemahaman tentang sifat terintegrasi dari disiplin sains teknologi, teknologi seni dan matematika. Jadi Steam ini juga untuk memecahkan masalah bersama guru dan teman sebayanya. dampak terhadap anak usia dini yaitu meningkatkan minat siswa dan pemahaman dalam teknologi

dan kemampuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata sehingga membangun pengetahuan di sekitarnya dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan, dan menyelidiki yang ada disekitarnya. Mengajarkan anak untuk melakukan kegiatan mengamati, bermain mengenali pola, melatih keterampilan berpikir kreatif serta keterampilan kerjasama dan komunikasi antar anak dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek yang diberikan oleh guru.

2. Lingkungan Sosial

Dewantara (2010:212) mengemukakan bahwa lingkungan sosial dibedakan menjadi tiga tempat yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat selanjutnya diuraikan indikator lingkungan sosial. Antara lain, dari lingkungan keluarga meliputi cara orang tua mendidik dan suasana rumah, dari lingkungan sekolah meliputi relasi guru dengan guru dan relasi siswa dengan siswa lainnya, dari lingkungan sosial meliputi bentuk kehidupan masyarakat dan teman bergaul.

Menurut Nana (Nana, 2017: 65) lingkungan sosial sebagai sumber belajar berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat. Hubungan sosial sangat tepat digunakan untuk mempelajari dasar-dasar ilmu sosial dan kemanusiaan karena lingkungan sosial ini berkenaan dengan interaksi anak dalam kehidupan masyarakat.

Banyak Developmentalis yang bekerja di bidang kebudayaan dan pembangunan menemukan dirinya sepaham dengan Vygosty yang

berfokus pada konteks pembangunan sosial budaya mengatakan bahwa, manusia sebagai sesuatu yang tidak terpisah dari kegiatan-kegiatan sosial dan budaya, yang juga menekankan anak berkembang-sosialnya dibantu, dibimbing oleh orang yang terampil di dalam bidang sosial tersebut (Ningsih 2010: 462) dalam pembelajaran anak melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun dengan orang sebaya yang ada di lingkungannya. Salah satu cara anak belajar adalah dengan cara mengamati, meniru, dan melakukan.

Menurut Muhammad, (2011:462) dalam pembelajaran anak melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya yang ada di lingkungannya, yaitu dengan cara mengamati, meniru, dan melakukan. Orang dewasa dan teman-teman yang dekat dengan kehidupan anak merupakan objek yang diamati dan ditiru anak melalui cara ini anak belajar cara bersikap, berkomunikasi, berempati, menghargai atau pengetahuan, dan keterampilan lainnya. Pendidikan dan orang-orang dewasa di sekitar anak seharusnya peka dan menyadari bahwa dirinya sebagai model yang pantas untuk ditiru anak, bersikap, merespon anak, dan orang lain, sehingga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kematangan emosinya. Di sisi lain anak belajar sesuai dengan kondisi sosial budayanya, tumbuh dan berkembang sesuai dengan berdasarkan pada sosial budaya yang berlaku di lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka lingkungan sosial adalah bentuk kehidupan masyarakat dan teman bergaul. Lingkungan sosial berkenaan dengan interaksi anak dalam kehidupan masyarakat dalam pembelajaran anak, yaitu melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya yang ada di lingkungannya dengan cara anak belajar mengamati meniru serta melakukan.

3. Kemampuan Bertanggung Jawab

Menurut Rohyati, (2015:2) menjelaskan bahwa sikap tanggung jawab sangat penting untuk diajarkan kepada anak. Sikap tanggung jawab dapat dikembangkan sejak usia dini, namun sikap tanggung jawab pada anak usia dini harus dilihat sesuai dengan batas kemampuan anak.

Imam Mubikin, (2010:87) mengemukakan bahwa prinsip pelaksanaan pembelajaran yang harus diperhatikan adalah dengan mengembangkan berbagai kecakapan hidup, bertanggung jawab, menolong diri sendiri, memiliki disiplin diri, dan memperoleh keterampilan yang berguna untuk kelangsungan hidupnya kelak.

Sikap tanggung jawab yang dapat dilakukan oleh anak usia dini yaitu dapat menjaga barang yang dia miliki, mengembalikan barang ke tempat semula, mengerjakan tugas yang telah diperintahkan oleh pendidik, mengerjakan tugas sampai selesai dan menghargai waktu. (Rohyati 2015:2)

Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter pada anak memerlukan peran guru dengan memberikan nilai-nilai karakter pada anak usia

dini. Pendidikan diharapkan memberikan pengarahan untuk membentuk karakter anak didik mulai dari tanggung jawab berpartisipasi, dalam mengambil keputusan, yang berperan penanaman pendidikan karakter pada anak usia dini menurut Lickona, Schaps, dan Lewis serta Azrva. (dalam Suyanto, 2010:53)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka bertanggung jawab adalah pendidikan yang memberikan pengarahan untuk membentuk karakter anak didik mulai dari tanggung jawab dalam mengambil keputusan, berperan penanaman pendidikan karakter pada anak usia dini, yang dapat diamati saat anak bersikap bertanggung jawab, berkomunikasi berempati, menghargai atau pengetahuan, dan keterampilan lainnya. Sikap tanggung jawab sangat penting untuk diajarkan kepada anak dalam pelaksanaan pembelajaran yang harus diperhatikan dalam mengembangkan berbagai kecakapan hidup, bertanggung jawab menolong diri sendiri, memiliki disiplin diri, dan memperoleh keterampilan yang berguna untuk kelangsungan hidupnya. Sikap tanggung jawab anak usia dini dapat dilakukan dengan menjaga barang yang dimiliki, mengembalikan barang ke tempat semula, mengerjakan tugas yang telah diperintahkan, mengerjakan tugas sampai selesai, dan menghargai waktu.

B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian yang relevan

Dalam suatu penelitian dibutuhkan penelitian yang relevan untuk memperkuat variabel dalam penelitian lakukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dilakukan Anggoro subuh (2020) dengan judul implementasi pendidikan karakter tanggung jawab dan kerjasama dengan Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 Negeri 2 berkoh menunjukkan bahwa pembelajaran guru mengintegrasikan bertanggung jawab melalui bimbingan yaitu siswa dilatih berdiskusi dengan baik antar sesama siswa dapat melatih tanggung jawab dan kerjasama pembiasaan bertanggung jawab dalam pembelajaran melalui anak dapat mengikuti pembelajaran hingga selesai.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Haryani Ika dkk (2019) dengan judul Pembentukan karakter tanggung jawab di taman kanak-kanak Islam yaitu tentang karakter tanggung jawab anak usia dini terdiri dari merawat dan menjaga barang miliknya, dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dan merapikan kembali mainan yang telah digunakan seperti meletakkan mainanan, tas, sepatu pada tempatnya
3. Hasil penelitian yang dilakukan Juwita Rika dkk (2019) dengan judul penelitian mengembangkan sikap tanggung jawab melaksanakan tugas sekolah melalui metode bercerita pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Sukabumi yaitu metode bercerita dapat dilakukan dengan cara tanya jawab sehingga dapat diminati anak

karena mereka bisa ikut terlibat aktif didalam pembelajaran dengan begitu anak dapat percaya diri untuk Mandiri mampu menjaga barang miliknya mengembalikan barang yang telah digunakan, mengerjakan tugas dengan baik dan mengikuti aturan kelas.

4. Hasil penelitian yang dilakukan Rohendi Edi (2016) dengan judul penelitian pengembangan karakter bertanggung jawab anak melalui kegiatan Cooking Class yaitu kegiatan Cooking Class yang dapat dilakukan anak menunjukkan bahwa dapat meningkatkan dan mengembangkan karakter tanggung jawab anak hal ini dibuktikan dengan anak dapat mengikuti proses memasak dengan tertib, menggunakan bahan-bahan sesuai petunjuk, dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, dapat merapikan kembali peralatan dan bahan yang sudah digunakan.
5. Hasil penelitian yang dilakukan Ningsih Martin Diana Dkk (2018) dengan judul penelitian peningkatan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun melalui metode proyek pada anak kelompok B TK IT Bina Insan Mulia yaitu metode proyek yang dilakukan dapat meningkatkan sikap tanggung jawab anak di dalam proses pembelajaran dimana anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri maupun kelompok anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik juga memiliki kemampuan untuk menjaga alat digunakan serta mampu mengembalikan ke tempat semula setelah selesai digunakan saat pembelajaran

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian teoritis di atas maka dapat diajukan suatu kerangka pemikiran atau suatu anggapan dasar yang dapat melandasi kegiatan penelitian ini. Kerangka pemikiran pada dasarnya merupakan arahan penawaran untuk bisa sampai pada pemilihan jawaban sementara atas masalah yang telah dirumuskan. Titik kerangka pemikiran berguna untuk mewedahi teori-teori yang bisa seolah-olah lepas atau sama lain menjadi satu rangkaian untuk mengarah pada penemuan jawaban sementara. Kerangka pemikiran merupakan argumentasi yang bersifat rasional terhadap teori-teori yang digunakan untuk menjawab suatu permasalahan. Oleh karena itu sebuah penelitian dituntut untuk membuat penalaran secara *real* yang menggunakan logika untuk sampai pada kesimpulan jawaban atau solusi permasalahan.

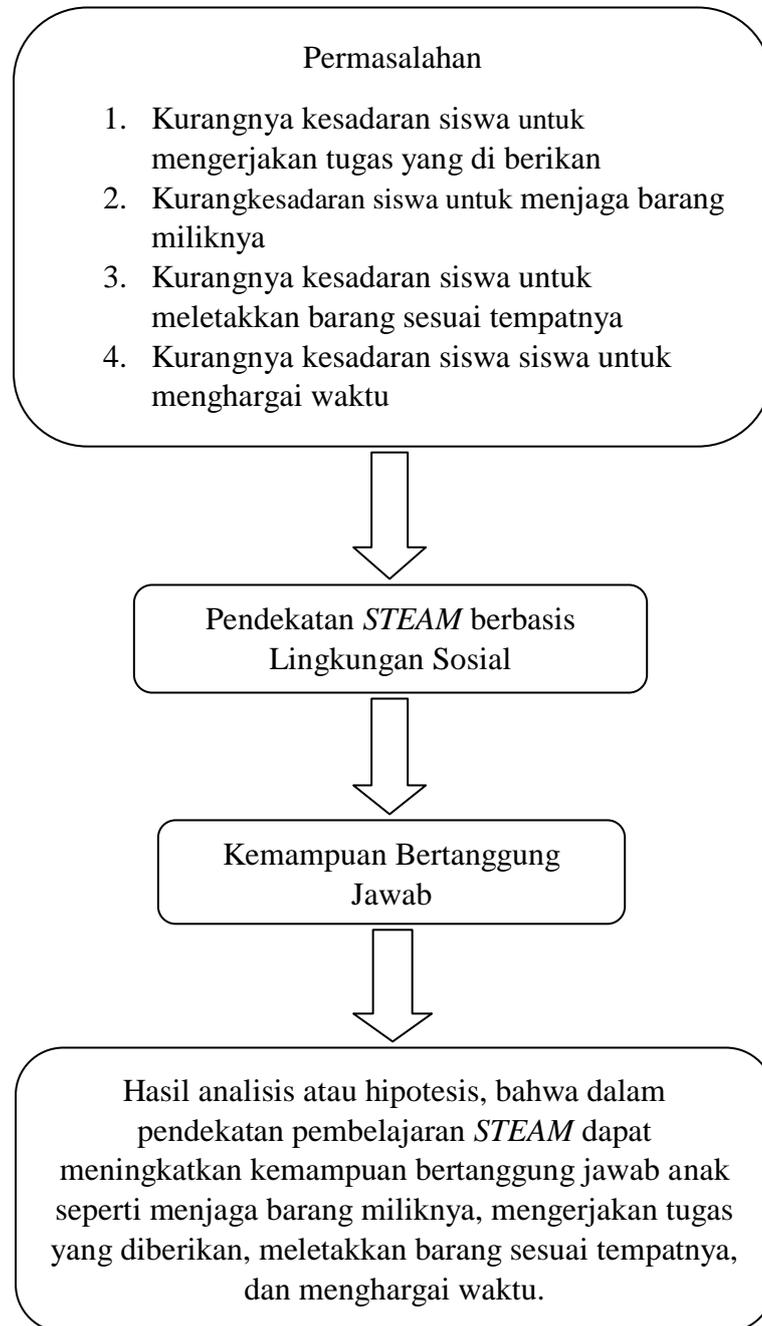
(Hurlock, 2019:78) mengatakan, orang yang dikatakan dapat bersosialisasi dengan baik memerlukan tiga proses yaitu:

1. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial agar dapat bersosialisasi dengan baik, anak harus belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat.
2. Memainkan peran sosial yang dapat diterima dalam berinteraksi dengan lingkungannya anak harus belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat.
3. Perkembangan sikap sosial untuk bermasyarakat atau bergaul dengan baik anak harus mengembangkan sikap atau tingkah laku sosial terhadap orang lain serta mengikuti aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

Kemampuan bertanggung jawab peserta didik di sekolah kurang berkembang. Hal ini dikarenakan kegiatan belajar mengajar masih menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik anak dan membosankan, seperti menggambar dan mewarnai rumah saja, sehingga membuat anak bosan dan tidak bersemangat untuk belajar dan bermain. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang menarik agar dapat menumbuhkan rasa semangat, kreativitas, dan tanggung jawab anak di dalam belajar dan bermainnya. Upaya untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, penelitian ini merupakan implementasi pendekatan steam dengan berbasis lingkungan sosial untuk mengembangkan kemampuan bertanggung jawab peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti membuat alur berpikir pada penelitian ini sebagai berikut.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Menurut Semiawan dan Raco (2010:2) penelitian secara umum sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik, pengumpulan data, dan menganalisis data, sehingga nantinya diproses suatu pemahaman dan pengertian atas topik, gejala atau isu tertentu.

Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang implementasi pembelajaran *STEAM* dalam meningkatkan kemampuan bertanggung jawab anak di masa bdr di TK IT Harapan Bunda Semarang, maka peneliti menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Menurut Sugiyono (2017:399) metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Pada umumnya alasan menggunakan metode kualitatif karena permasalahan belum jelas, holistik, kompleks, dinamis, dan penuh makna, sehingga mungkin data pada situasi sosial tersebut dijarah dengan metode penelitian kualitatis dengan instrumen seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu penelitian bermaksud memahami situasi sosial secara mendalam, menemukan pola, hipotesis, dan teori.

Fokus penelitian ini adalah konsepsi penelitian deskriptif, dimana peneliti menggambarkan dan menginterpretasikan peristiwa atau kejadian

2. Latar Penelitian



Gambar 3.2 Lokasi Penelitian TK IT Harapan Bunda Semarang

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 9 bulan September tahun pembelajaran 2021

C. Data, Sumber Data, Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:400) dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri atau anggota tim peneliti. Untuk itu, perlu dikembangkan siapa yang akan menjadi instrumen penelitian atau mungkin setelah permasalahannya dan fokus jelas peneliti akan menggunakan instrumen. Instrumen yang digunakan perlu dikemukakan pada bagian inti.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah adapun variasi jenis instrumen penelitian ini adalah observasi deskriptif.

1. Data

Menurut Sugiyono (2017:400) dalam penelitian kualitatif, sampel sumber data dipilih secara purposive dan bersifat snowball sampling. penentuan sampel sumber data pada proposal masih bersifat sementara dan akan berkembang, kemudian setelah peneliti di lapangan. sampel sumber data pada tahap awal memasuki lapangan dipilih orang yang memiliki power dan otoritas pada suatu situasi sosial atau objek yang diteliti, sehingga mampu "membukakan pintu" ke mana saja peneliti akan melakukan pengumpulan data.

Siapa saja yang dijadikan sampai sumber data dan beberapa jumlahnya dapat diketahui setelah penelitian selesai jadi tidak dapat disiapkan sejak awal atau dalam proposal.

2. Sumber Data

a. Pengamatan (Observasi)

Sugiyono (2017:203) Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dari segi proses penelitian dalam pelaksanaan pengumpulan data

observasi terdiri dari *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation* (observasi tidak berperan serta).

b. Observasi berperan serta (*participant observation*)

Dalam observasi peneliti terlibat dalam kegiatan orang yang sedang diamati sebagai sumber data penelitian sambil melakukan pengamatan, peneliti melakukan apa yang dikerjakan sebagai sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

c. Observasi tidak berperan serta (*non participant observation*)

Hasil penelitian tidak terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati maka dalam observasi non partisipasi peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi non partisipan dalam arti peneliti tidak terlibat langsung terhadap apa yang akan diobservasi. Peneliti hanya mengamati kegiatan yang dilaksanakan subjek penelitian adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti di TK IT Harapan Bunda Semarang yaitu guru dan peserta didik. Sedangkan objek penelitian adalah masalah yang diteliti yaitu bagaimana Implementasi pendekatan *STEAM* berbasis lingkungan sosial dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak di TK IT Harapan Bunda Semarang.

d. Wawancara (interview)

Menurut Sugiyono (2017:194) wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tata muka secara langsung (*face to face*), maupun dengan menggunakan media komunikasi lainnya seperti telepon, *video call*, dan sebagainya.

a. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara dan pengumpulan data, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian terdiri dari pertanyaan tertulis dan alternatif jawabannya sudah disiapkan.

b. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah peneliti yang belum mengetahui data apa yang akan diperoleh sehingga peneliti banyak mendengarkan yang diceritakan oleh responden. Berdasarkan analisis terhadap setiap jawaban dari responden tersebut, peneliti dapat mengajukan berbagai pertanyaan berikutnya yang lebih terarah pada suatu tujuan.

Pada penelitian ini penulis menggunakan wawancara terstruktur dan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada informan yang berkaitan dengan implementasi pendekatan *STEAM* berbasis lingkungan sosial dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak.

c. Dokumentasi

Menurut Niamsari (2014:178) dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa dokumen yang biasanya dipelajari dan dianalisis antara lain foto-foto atau video kegiatan anak, dan hasil karya anak.

Tabel 3.1 Observasi Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Hasil Pengamatan
STEAM	Engange: guru atau orang tua memberikan fasilitas keterlibatan anak dalam proses belajar dengan berinteraksi	Guru atau orang tua memberikan fasilitas keterlibatan dengan berinteraksi seperti menanyakan apa yang dibutuhkan saat pembelajaran	Guru dapat menyeting alat dan bahannya yang akan digunakan untuk KMB, jika anak membutuhkan bantuan, guru akan menanyakan hal apa yang perlu dibantu misal bunda spidolnyahabis, numda tolong buka tutup botol minum.
	Explore: guru atau orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengexplore apa pada dirinya dalam belajar	Guru atau orang tua memberikan kebebasan dalam belajar untuk memilih bahan yang digunakan	Guru dapat memberikan aturan main yang disampaikan mempersilahkan anak memilih teman dan memilih mainan mana yang diinginkan.
	Explain: guru atau orang tua memfasilitasi anak agar dapat	Guru atau orang tua memberikan alat dan bahan yang dapat membantu anak	Guru dapat memberikan alat dan bahan untuk membantu anak dalam mengembangkan

	<p>mengungkapkan pemahaman, menunjukkan keterampilan baru atau perilaku, juga untuk mengungkapkan ide dan kreativitasnya.</p>	<p>dalam berkreaitivitas membuat karyanya.</p>	<p>kreativitas karyanya seperti menyediakan kancing-kancing, tutup botol dan kardus bekas. anak kreatif kalau guru memberikan banyak ragam bahan alat karena memancing mereka untuk penasaran. seperti ranting-ranting mau dibuat apa ya? iya ternyata anak bisa dibuat rumah, gedung sekolah, rumah sakit dll.</p>
	<p>Elaborate: guru atau orang tua memberikan fasilitas dan kesempatan kepada anak untuk dapat memperdalam konsep dengan menyesuaikan keterampilan dan perilakunya.</p>	<p>Guru atau orang tua menyediakan bahan belajar untuk anak seperti kardus bekas, botol bekas, ranting, daun dll</p>	<p>Guru dapat melihat rpph seperti pagi kemarin contohnya menyiapkan kardus bekas, botol bekas, ranting, daun untuk membuat pabrik madu, sarang lebah, kebun lebah. kalau sedikit kegiatan, pagi bisa disiapkan tetapi kalau banyak sehari sebelum pembelajaran guru sudah mempersiapkan persiapan.</p>
	<p>Evaluate: Guru atau orang tua melakukan evaluasi terhadap setiap kegiatan yang dilakukan anak.</p>	<p>Guru dan orang tua memberikan penilaian dan bila perlu bimbingan, terhadap aktivitas yang dilakukan anak.</p>	<p>Guru dapat melihat aktivitas yang dilakukan anak melalui observasi, tanya jawab misal sikap anak dengan teamnya contoh saat anak membuat pabrik madu bisa dilihat melalui observasi</p>

Tanggung Jawab	Menjaga barang miliknya	Anak mampu menjaga barang supaya tetap bersih, tidak rusak.	Anak dapat meletakkan sepatu, menyimpan tas ditempatnya , membuang sampah, mencuci tangan.
	Mengerakan tugas yang diberikan	Mau membuat bangunan jika diberi tugas membuat bangunan seperti sekolah, pasar, masjid dll	Anak mampu bekerja sama dengan teman untuk membuat bangunan seperti rumah, masjid, pasar, pabrik madu dll.
	Meletakkan barang sesuai tempatnya	Anak dapat mengembalikan mainan yg digunakan seperti panci, cobek bekas ketempat semula	Anak dapat membereskan mainan yang telah digunakan ketempat semula
	Anak dapat menghargai waktu	Mau membuat bangunan jika diberi tugas membuat bangunan	Anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan seperti membuat pasar, masjid, pabrik madu dll

D. Prosedur Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017:401) Teknik pengumpulan data pada bagian ini dikemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data yang utama adalah observasi participant, wawancara mendalam studi dokumentasi dan gabungan ketiganya atau triangulasi. Peneliti akan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan (observasi) terhadap situasi dan kondisi sekolah, melakukan wawancara dengan guru di TK IT Harapan Bunda Semarang, dan mengenali informasi

data melalui dokumen sekolah serta melakukan dokumentasi atas segala kegiatan yang diteliti berikut ini penjelasannya.

E. Keabsahan Data

Menurut Sugiyono (2017:368) dapat dilakukan dengan Triangulasi Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini artinya diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. dengan demikian terdapat Triangulasi sumber dengan berbagai cara dan waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang perilaku murid, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dapat dilakukan ke guru teman sekelas yang bersangkutan dan orang tuanya. data dari ketiga sumber tersebut, tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif tetapi dideskripsikan dikategorikan mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data tersebut.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi tehnik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan tehnik yang berbeda. misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi menghasilkan data yang berbeda-beda maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangannya berbeda-beda.

3. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. data yang dikumpulkan dengan tehnik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau tehnik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya. Triangulasi dapat juga dilakukan dengan cara mengecek hasil penelitian, dari tim peneliti lain yang diberi tugas melakukan pengumpulan data.

Pada penelitian ini penulis menggunakan triangulasi teknik Sebagai contoh data hasil wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara. Data tentang interaksi manusia atau gambaran suatu keadaan perlu didukung oleh foto-foto, alat-alat bantu perekam data dalam penelitian kualitatif, seperti camera, *handycam*, alat rekam suara saat diperlukan untuk mendukung kredibilitas data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam laporan penelitian sebaiknya data-data yang kemukaan perlu dilengkapi dengan foto-foto atau dokumen autentik, sehingga menjadi lebih dapat dipercaya.

F. Metode Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017:401) teknik analisis data dalam penelitian kualitatif adalah teknik analisis data lebih banyak dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data. Tahapan dalam penelitian kualitatif adalah tahap memasuki lapangan.

Jadi analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman (2017:401) dilakukan secara interaktif melalui proses data *reduction*, data *display*, dan *verification* sebagai berikut:

1. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Data dari lapangan jumlahnya cukup banyak, jadi perlu dicatat secara teliti dan rinci. Semakin lama pelatihan ke lapangan maka jumlah data akan makin banyak kompleks dan rumit. mereduksi data adalah merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang

penting, mencari tema, pola dan membuang yang tidak perlu. Data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam suatu situasi sosial tertentu peneliti dapat mereduksi data mungkin akan memfokuskan pada murid dari keluarga orang tua miskin, pekerjaan sehari-hari yang dikerjakan dan rumah tinggalnya. Dalam bidang pendidikan, setelah peneliti memasuki setting sekolah sebagai tempat penelitian, maka dalam mereduksi data peneliti akan memfokuskan pada murid-murid yang memiliki kecerdasan tinggi dengan kategorikan seperti interaksi dengan keluarga dan lingkungan, gaya belajar, beserta perilaku sosialnya.

2. Data *display* (penyajian data)

Dalam menyajikan data dalam penelitian kualitatif biasa dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplay data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Karena fenomena sosial bersifat kompleks dan dinamis sehingga ada yang ditemukan pada saat memasuki lapangan dan setelah berlangsung agak lama di lapangan akan mengalami perkembangan data.

3. Verification

Penarikan kesimpulan dan verifikasi masih bersifat sementara tetapi bisa berubah jika tidak ditemukan bukti yang tidak kuat untuk mendukung tahap pengumpulan data selanjutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang

dikemukakan pada awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Tetapi mungkin juga tidak, karena telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

G. Tahapan Penelitian

Menurut Semiawan dan Raco (Semiawan dan Raco, 2010:2) penelitian secara umum sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik, pengumpulan data dan menganalisis data, sehingga nantinya diproses suatu pemahaman dan pengertian atas topik, gejala atau isu tertentu.

Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang implementasi pembelajaran *STEAM* dalam meningkatkan kemampuan bertanggung jawab anak di masa bdr di TK IT Harapan Bunda Semarang, maka peneliti menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Fokus penelitian ini adalah konsepsi penelitian deskriptif. Dimana peneliti menggambarkan dan menginterpretasikan peristiwa atau kejadian sesuai dengan yang ada di lapangan. Adapun peristiwa atau kejadian yang

dimaksud dalam penelitian ini adalah implementasi pendekatan *STEAM* dalam mengembangkan kemampuan sosial anak. Hal ini mempunyai tujuan utama yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti.

BAB IV

TEMUAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Penelitian atau Gambaran Umum

Penelitian kualitatif ini dilakukandi Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Harapan Bunda Jalan Brigjen Sudiarto, Plamongan Sari kota Semarang Jawa Tengah, Salah satu taman kanak-kanak Islam Terpadu Harapan Bunda yang didirikan tahun 1997 di bawah naungan Yayasan Bakti ibu. Kemudian disepakati membuat taman kanak-kanak Islam Terpadu Harapan Bunda dengan membuka dua kelas kelompok A 20 anak dan kelompok B 18 anak. seiring perjalanan waktu mendapat sambutan masyarakat yang sangat antusias langkah berikutnya TK IT Harapan Bunda mengajukan perizinan ke Depag pada tahun 2007 sudah terakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional sekolah atau madrasah. 2007 TKIT Harapan Bunda bergabung dengan Dinas Pendidikan Kota Semarang dan mendapatkan perpanjang izin operasional akhirnya TK Harapan Bunda sudah terakreditasi pada tahun 2018 dengan peringkat akreditasi A.

1. Visi dan Misi lokasi penelitian

PAUD TK IT Harapan ini memiliki visi "membangun karakter anak yang unggul dalam Alqur'an berkepribadian ceria, mandiri, berakhlak mulia dan berprestasi. Dan mempunyai misi:

- a. Menyelenggarakan layanan pendidikan berbasis karakter sesuai Alquran

- b. Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif menyenangkan dan menumbuhkan sikap mandiri dalam kegiatan
- c. Menanamkan nilai-nilai akhlaqul karimah di lingkungan ssekolah
- d. Melaksanakan berbagai kegiatan sebagai optimalisasi potensi berprestasi siswa.

2. Tujuan Lokasi Penelitian

Tujuan dari didirikannya TK IT Harapan Bunda adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan peserta didik agar dapat memiliki kemampuan membaca Alquran dengan benar.
- b. Mempersiapkan peserta didik memiliki sikap aktif Mandiri dan berkepribadian ceria.
- c. Mempersiapkan peserta didik memiliki kepribadian baik cerminan akhlakul karimah
- d. Mempersiapkan peserta didik untuk siap mencapai atau meraih prestasi sesuai potensi emasnya.

3. Pengelola dan Pendidik Lokasi Penelitian

TK IT Harapan Bunda dipimpin oleh ketua Yayasan yang bernama Noerhayati, S.Pd dan kepala sekolah yang bernama Filla Nur A, S.Pd serta memiliki enam pendidik di kelompok A, dan 6 pendidik dikelompok B Selain itu TK IT Harapan Bunda dibantu oleh tenaga administrasi, tenaga keamanan dan kebersihan.

4. Kegiatan Pembelajaran

TK IT Harapan Bunda 117 siswa yang terbagi menjadi tiga kelas di TK A dan 3 kelas di TK B. Masing-masing kelas A yaitu kelas Ibrahim Yusuf Musa terdiri dari 21 anak, kelas b terdiri dari kelas Sulaiman 18 anak, Ismail 19 anak Adam 17 anak. Di sekolah ini pembelajarannya dilakukan mulai hari senin sampe sabtu untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah setiap hari Selasa dan Kamis. Anak-anak masuk kelas mulai pukul nol 7.30 sampai dengan 11.00. untuk pembelajaran di sekolah ini sudah menggunakan jenis pembelajaran sentra sebelum pembelajaran dimulai anak-anak sudah dibiasakan melatih anak menjadi pemimpin dalam membaca doa, menyanyikan mars sekolah, membaca asmaul husna. Setelah berdoa anak-anak melakukan kegiatan pembelajaran dan guru membacakan aturan main, kemudian setelah melakukan kegiatan pembelajaran guru mengajarkan anak untuk mengaji kemudian setelah mengaji anak dapat istirahat dan makan snack. Setelah itu anak-anak langsung masuk ke sentra kemudian membereskan mainan yang telah digunakan ke tempat semula dan bersiap untuk pulang. siswa di TK IT Harapan Bunda ini memiliki latar belakang yang berbeda-beda ada anak yang berasal dari keluarga menengah ke atas dan ada juga yang berasal dari keluarga menengah tetapi berdasarkan letak sekolahnya rata-rata pekerjaan dari orang tua perkantoran, guru.

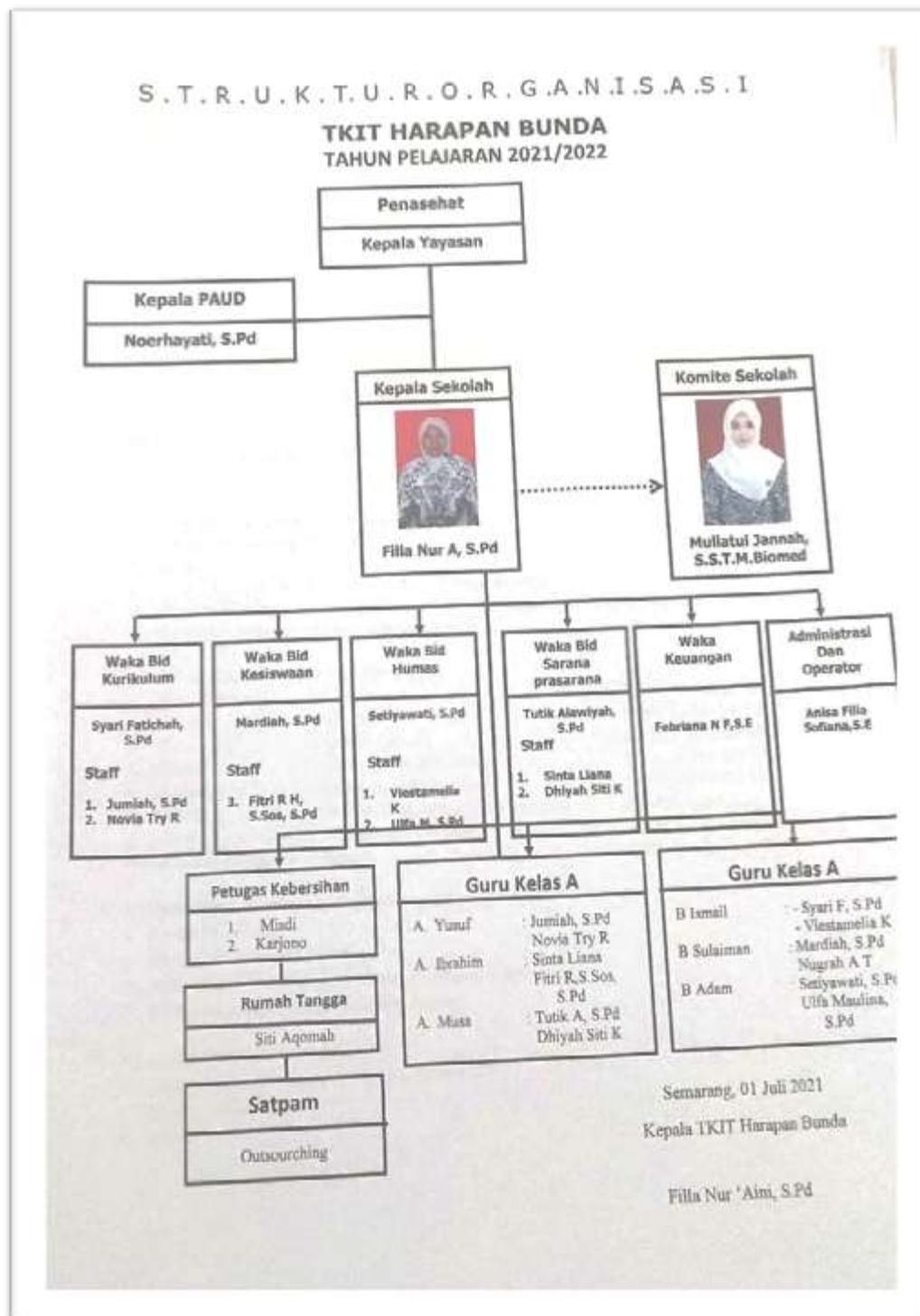
5. Profil Guru TK IT Harapan Bunda

No.	Profil Guru	Identitas
1.	Nama	Filla Nur A, S.Pd
	Jabatan	Kepala Sekolah
	Alamat	Perum Griya Pandansari C7, RT 07 RW 07 Sawah Besar Gayamsari
	Telepon	083838674883
2.	Nama	Mardiah, S.Pd
	Jabatan	Waka Bidang Kesiswaan B. Ismail
	Alamat	Jl. Tanggulrejo RT 04 RW 07 Banjardowo Genuk Semarang
	Telepon	081547182583
3.	Nama	Setiyawati, S.Pd
	Jabatan	Waka Bidang Humas B. Adam
	Alamat	Gemah Permai gg, 4 RT 02 RW 08 Sendang Guwo Tembalang
	Telepon	081325306078
4.	Nama	Syari Fatichah, S.Pd
	Jabatan	Waka Kurikulum B. Ismail
	Alamat	Pucang Anom Timur 2 No. 29 Pucang Gading Mranggen Demak
	Telepon	0895375580073
5.	Nama	Jumiah, S.Pd
	Jabatan	Koordinator Kurikulum Khas A. Yusuf
	Alamat	Jl. Rejosari 4 RT 06 RW 04 Genuksari, Genuk, Semarang
	Telepon	085640408589

No.	Profil Guru	Identitas
6.	Nama	Tutik Alawiyah, S.Pd
	Jabatan	Waka Bidang Sarana dan Prasarana A. Ibrahim
	Alamat	Jl. Daleman 2 RT 02 RW 04 Batusari Mranggen
	Telepon	085713151558
7.	Nama	Sinta Liyana
	Jabatan	Staff Waka Bidang sarana Prasarana
	Alamat	Ds. Loireng RT 02 RW 03 kec. Sayung, Demak
	Telepon	0895376365935
8.	Nama	Ulfa Maulina, S.Pd
	Jabatan	Waka Bidang Humas B. Adam
	Alamat	Perum Plamongan Indah Blok D 11 No. 7, Batusari Mranggen
	Telepon	08989754383
9.	Nama	Novia Try Ratnasari
	Jabatan	Koordinator Kurikulum Qiraati A. Yusuf
	Alamat	Balun Pasirrejo RT 03 RW 06. Kel. Balun, kec. Cepu, kab. Blora
	Telepon	085641806804
10.	Nama	Viestamelia Kusumawardhani
	Jabatan	Staf Waka Bidang Humas B. Ismail
	Alamat	Jl. Daleman 2 RT 02 RW 04 Batusari Mranggen
	Telepon	0895376365935
11.	Nama	Siti Aqomah
	Jabatan	Pj. Rumah Tangga A. Musa

No.	Profil Guru	Identitas
	Alamat	Jl. Bangunharja 1 No. 18 RT 08 RW 03 kel. Kendungmundu, kec. Tembalang
	Telepon	08930560149
12.	Nama	Febri Nur Farida, S.E
	Jabatan	Tata Usaha Bagian Keuangan
	Alamat	Klipang Pesona Asri Regency No. 196, Sendangmulyo, Tembalang
	Telepon	081328584000
13.	Nama	Anissa Fillia Sofiana, S.E
	Jabatan	Tata Usaha Bagian Administrasi
	Alamat	Kayon Gang 2 RT 02 RW 01 Batusari Mranggen Demak
	Telepon	085227781676
14.	Nama	Nugraha Ammart Trisna Niar
	Jabatan	Staff Waka Kesiswaan B. Sulaiman
	Alamat	Jl. Argo Mulyo Makti Raya Blok D No. 17 RT 04 RW 10 Perum Graha Mukti Utama Tlogomulyo Pedurungan
	Telepon	085640607042
15.	Nama	Dhiyah Siti Khalifah
	Alamat	Jl. Gang III RT 02 RW 05 Kemantren, Wonosari, Ngaliyan, Semarang
16.	Nama	Fitri Rohman H, S.sos.I, S.Pd
	Alamat	Jl. Sumberjo RT 01 RW 05 Meteseh Tembalang Semarang

6. Struktur Organisasi TK IT Harapan Bunda



B. Temuan Hasil Penelitian

1. Data Temuan Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang saya amati di TK IT Harapan Bunda

No	Foto	Hasil Penelitian
1.		<p>Anak zdn dapat mengenal lingkungan sosial disini zdn sedang membangun gedung sekolah Bangun gedung sekolah Sebutkan barang-barang yang ada di sekolah seperti kursi papan tulis gunting pensil tempat sampah wastafel, sabun, kertas. Zdn juga bercerita telah melihat sampah didalam masjid dan zdn bercerita bahwa dia telah membuang sampah yang ada dimasid ketempat sampah</p> <p>Ars juga membangun bangunan Masjidan menyebutkan benda yang ada di masjid terdiri dari mukena, peci, sandal, kentongan, Sajadah kemudian Ars bercerita di masjid juga ada air untuk berwudhu. Ars juga bercerita bahwa dia telah menggunakan sajadah ang btelah dipakai dimasid dan meletakkan kembali</p>

		<p>ketempat semula setelah dipakai.</p> <p>Agnsedang membangun bangunan bandaradan menyebutkan benda-benda yang ada di bandara yaitu pesawat, tempat sampah, tempat makan, kamar mandi. Asn juga bercerita bahwa sudah bisa membuka celana saat buang air kecil tanpa bantuan orang tuanya</p>
2.	 	<p>Guru mengajarkan melalui cerita media boneka yang bisa berbicara duduk di karpet, minum seperti Rasulullah menggunakan tangan kanan dan membaca Bismillah berbicara meminta izin dan bergantian kalau mau pipis di kamar mandi habis main dibersihkan dan ditata rapi.</p> <p>Disini anak-anak belajar untuk membuat gambar burung dan anak-anak juga belajar seperti menjaga kebersihan, menjaga mainan hasil karyanya agar tetap bersih setelah bermain anak-anak juga mencuci tangan.</p>

3.



Guru juga bertanya makanan ikan itu apa saj ya anak-anak? Ec menjawab jangkrik, Rdt menjawab ulat, Azm menjawab belalang, Dyu menjawab semut. Pada pembelajaran anak juga belajar bertanggung jawab saat Azm izin pipis dan Ec membuang sampah pada tempat sampah. saat pembelajaran Rdt bercerita anak kecil makan permen gigi sakit kemudian Dyu menyarankan untuk menggosok gigi. disini anak bermain saling berinteraksi dengan temannya dan bekerjasama untuk memasak Dyu berkata aku masak bubur, Na berkata aku masak nasi, Ec berkata aku yang mencuci piring, Cnt berkata aku masak ayam mcd dan berkata aku minta pisau ya untuk memotong pisang strawberry yang dicampur dengan buah-buahan dan makanan tersebut akan dijual ke Resto

4.



Setelah bermain anak-anak mencuci tangan dengan sabun dan mengeringkan dengan kain. Mi yang bermain masak-masakan Mi bercerita memasak bahan-bahan masakan wortel jagung brokoli, rumput laut dia membeli bahan tersebut biasana di pasar.



Ec membuat bangunan kandang harimau dan kandang harimau itu berisi ada pohon kelapa, Ec bercerita pernah datang ke kebun binatang dan melihat burung monyet, gajah, buaya. Rdtymembuat bangunan bandara dan bercerita pernah ke bandara.



Bercerita di bandara terdapat pesawat, tempat sampah, mobil, tempat makan.

5.



Guru mengajarkan kepada anak saat menggunakan kaca pembesar untuk menjaga, merawat dan membersihkan memakai tisu kaca pembersih tersebut, dan mengajarkan untuk tidak berebut saat memakainya harus bergantian yang diamati kaki, antena, mata semut.

Hal tersebut juga dapat mengajarkan anak untuk saling membantu untuk mencari semut dan dari semut anak dapat belajar bahwa manusia itu saling membantu seperti semut yg bergotong royong.



Zdn menjawab contoh membantu ibu mencuci tadi. ec aku lihat semut besar, dyu menjawab memiliki warna hitam, kakinya 8

6.



Guru guru mengajak anak untuk mencari semut menggunakan alat teleskop atau kaca pembesar, seru juga mengajarkan kepada anak menjaga teleskop agar tetap bersih dan tidak rusak, ini juga mengajarkan cara membersihkan teleskop dengan menggunakan tisu, mengajarkan rajin belajar, membantu ortu, saling membantu teman, mengajarkan kepada anak tidak untuk berebut saling bergantian saat menggunakan teleskop. disini anak-anak saling bekerja sama dengan teman untuk mencari semut dan pergantian menggunakan teleskop, anak juga dapat mengetahui ciri-ciri semut seperti warna bentuk tubuh semut.

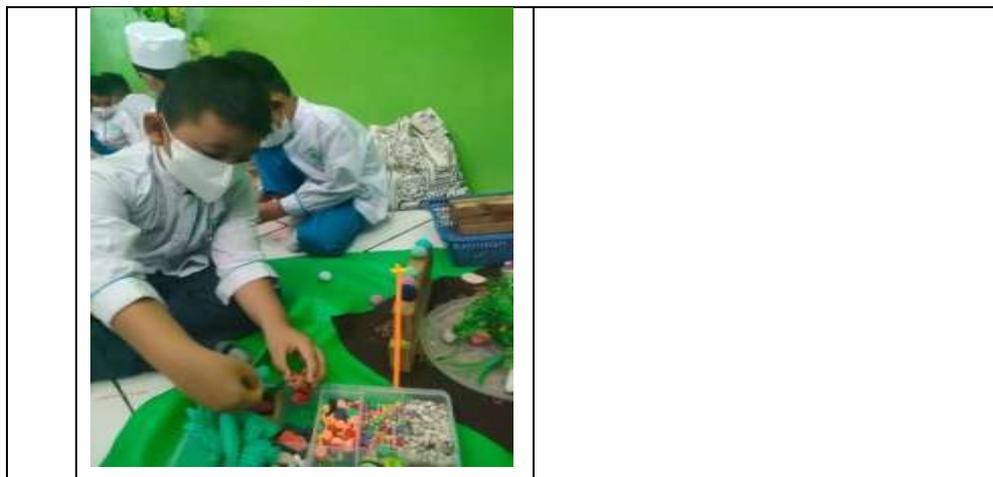
7.



Dalam kegiatan pembelajaran permainan ikan terdiri dari sabun cuci piring, ikan dari kertas dan air ekor dikasih sabun dan akan bergerak maju ke arah ke depan. Guru bertanya siapa yang pernah ke hotel? Cnt hotel salju, Mi menjawab Aku pernah main salju , Njw menjawab hotel itu ada kolam renang, kasur bantal, kulkas, almari AC, TV. Guru berkata tema hari ini adalah laut guru bertanya laut.

anak dibebaskan untuk memilih warna yang disukai warna kuning merah biru di sini juga anak dapat siap bekerja sama kemudian belajar untuk menjaga kebersihan dan berhati-hati biar tidak tumpah setelah bermain tangan permainan anak kemudian bermain bermain untuk yang diinginkan anak. banyak anak-anak yang bermain di sini ada anak yang bermain pasar pasaran, sedang bermain masakan dan Mi menyebutkan satu persatu bahan-bahan yang akan dibuat masakannya seperti jeruk, jagung, rumput laut, nasi ini juga menjelaskan bahwa mendapatkan bahan makanan

		<p>tersebut biasanya dia pergi ke pasar bersama ibunya. Di sini juga aja buang sampah pada tempat sampah</p>
7.		<p>Dalam kegiatan pembelajaran ada 4 kegiatan permainan yaitu lebah ec, dy, cnt sangat senang dalam membuat lebah karena bisa memilih warna batu, kancing, daun, ranting kering yang disukainya untuk membuat gambar lebah. membentuk sarang lebah di sini Rdy, Azm dapat kerjasama dengan temannya dalam membuat sarang lebah bahan-bahan yang digunakan ada batu, daun kering, botol bekas dll. Dalam membuat pabrik madu Ty, Rsd bekerjasama membuat pabrik madu dari batu, kancing, tusuk gigi, sedotan dan balok-balok, botol bekas yang dapat di kreasikan dan meningkatkan kreativitas anak.</p>



2. Data hasil Wawancara dengan Guru

Peneliti melakukan wawancara dengan guru di TK IT Harapan Bunda tentang upaya dalam memberikan alat dan bahan untuk membantu mengembangkan kreatifitas anak, peneliti melakukan wawancara dengan guru yang berinisial "SR" menurutnya anak dapat mengembangkan kreativitas jika alat, bahan yang digunakan bervariasi atau banyak. dapat dibuktikan sebagai berikut:

Menurut saya mengembangkan kreativitas anak perlu menggunakan alat dan bahan-bahan yang membuat mereka kreatif seperti botol-botol, kardus yang dapat mengembangkan kreatifitas anak berarti imajinasi anak akan muncul ketika bahan dan alat yang digunakan bervariasi atau banyak jadi anak-anak itu lebih kreatif namun harus bisa menceritakan apa yang dia buat, mereka juga penasaran nanti ranting-ranting, daun, batu juga bisa dibuat rumah. semakin banyak bahan anak akan lebih kreatif"

Anak-anak di TK IT Harapan Bunda sendiri sudah memiliki kemampuan tanggung jawab yang cukup baik menurut "SR" sebagian besar anak-anak dapat membereskan mainan dipakai, menyimpan tas di tempatnya, menyimpan sepatu di tempatnya. dapat dibuktikan sebagai berikut:

"menurut saya agar anak menempatkan barang ketempat semula yaitu dengan cara diingatkan seperti beres-beres rapikan mengembalikan mainan, dan menjelaskan bahwa mainan itu milik sekolah tidak boleh dirusak dan harus dijaga, mengingatkan menempatkan sepatu ditempatnya.

C. Analisis dan Pembahasan

1. Analisis Meningkatkan Kemampuan Bertanggung Jawab Anak

tujuan penelitian tentang pendekatan steam berbasis lingkungan sosial dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak adalah:

Pengamatan yang dilakukan peneliti selama observasi dan wawancara dengan guru di TK Harapan Bunda menunjukkan bahwa memang dapat mengenalkan lingkungan sosial kepada anak seperti dapat mengenal bangunan rumah, masjid, pasar, pabrik gula. sebagian besar anak-anak juga mampu menunjukkan rasa tanggung jawabnya seperti mampu meletakkan tas di tempatnya dan membuang sampah serta mencuci tangan, menyelesaikan tugas yang diberikan dan merapikan

kembali mainan yang telah digunakan walaupun masih ada anak yang belum mau merapikan mainannya sendiri.

Guru juga mengajarkan sikap tanggung jawab kepada anak untuk menggunakan kaca pembesar dengan menjaga, merawat dan membersihkan memakai tisu. setelah bermain anak-anak juga diajarkan untuk mencuci tangan. Saat bermain pasar-pasaran anak juga Sebutkan bahan-bahan masakan seperti wortel jagung brokoli rumput laut yang ada di pasar Hal ini dapat mengenalkan anak lingkungan sosial yang ada di pasar.

Anak-anak juga dapat belajar tanggung jawab dalam mematuhi peraturan guru menjaga jarak dan bergantian saat bermain mengajarkan anak untuk bersedekah saling menolong dengan temannya atau bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

2. Faktor pendukung penghambat dan solusi

Berdasarkan observasi dan wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak di TK IT Harapan Bunda:

a) Faktor pendukung

- 1) Lingkungan yang nyaman dan menarik untuk anak
- 2) Dukungan dan motivasi dari guru dalam pembelajaran
- 3) Bahan dan alat yang mudah ditemukan seperti kardus bekas, botol bekas, ranting kering, daun kering

4) Motivasi orang tua selama anak di rumah

b) Faktor penghambat

- 1) Kesibukan beberapa orang tua yang tidak dapat mendampingi anaknya dalam mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak saat bermain
- 2) kurang tersedianya bahan dan alat yang mendukung kegiatan bermain anak
- 3) Kurangnya pemahaman orang tua penggunaan barang yang tersedia di rumah sebagai media belajar secara maksimal seperti cobek bekas, panci bekas.
- 4) Terdapat anak yang masih belum berani mengungkapkan idenya sendiri

c) Solusi

- 1) Guru dan Orang tua harus saat bermain Memberikan motivasi kepada anak agar semangat dalam meningkatkan kemampuan bertanggung jawab anak
- 2) Menciptakan lingkungan yang nyaman dan menarik dan aman bagi anak di rumah seperti menggunakan alas, tidak ada benda tajam.
- 3) Menyediakan bahan dan alat yang beragam agar anak semangat untuk melakukan kegiatan bermain sehingga meningkatkan jawab anak

Selama peneliti melakukan wawancara dan observasi dengan beberapa informan di TK IT Harapan Bunda Semarang dapat menerapkan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan bertanggung jawab seperti menggunakan alat dan bahan yang bervariasi bisa memanfaatkan bahan ranting, daun botol bekas, kardus bekas hal ini dapat memancing kreativitas dan kemampuan bertanggung jawab anak contohnya membuat bangunan monas, rumah sakit, rumah, pabrik madu, kebun lebah dll hal ini juga dapat mengajarkan anak untuk membereskan mainan yang telah dipakaimenyimpan balok-balok, batu, ranting, daun ketempat semula, menyimpan tas dan sepatu ditempatnya, menjaga dan merawat hasil karya anak agar tetap bersih, menjaga kebersihan seperti cuci tangan, belajar beribadah dan bersedekah.

Jadi kegiatan pembelajaran yang tidak menarik atau monoton seperti lembar kerja kreativitas dan kemampuan bertanggung jawab anak kurang berkembang, kegiatan pembelajaran harus menarik, bahan bervariasi seperti pembelajaran steam, karena dapat mengajarkan siswa untuk belajar bertanggung jawab sehingga dapat meningkatkan suatu kreativitas dan mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan dalam pembahasan di atas tentang implementasi pendekatan *STEAM* berbasis lingkungan sosial dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak di TK IT Harapan Bunda Semarang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan tumpuan bertanggung jawab anak seperti anak dapat mencuci tangan, anak dapat membuang sampah pada tempatnya, dapat buang air kecil, anak dapat merapikan mainan kembali dan menyelesaikan tugas yang diberikan seperti membangun bangunan gedung sekolah, rumah Sakit, masjid, pabrik madu dan anak juga dapat bekerjasama dengan temannya untuk menyelesaikan tugas tersebut sehingga dapat mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak dalam pengenalan lingkungan sosial kepada anak.
2. Faktor pendukung dan penghambat pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak
 - a. Faktor pendukung
Pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak memiliki faktor pendukung yaitu guru sebagai pendamping motivasi kepada anak sehingga anak untuk melakukan pembelajaran dan alat, bahan yang digunakan memadai dan mendukung untuk mengembangkan kemampuan bertanggung jawab anak.

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat yang dapat mempengaruhi tingkat kemampuan bertanggung jawab anak adalah lingkungan yang tidak nyaman, waktu yang diberikan dalam pembelajaran terlalu singkat sehingga anak tidak dapat menyampaikan ide dan kreatifitasnya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat melakukan kerjasama yang baik dengan orang tua untuk mewujudkan pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak
2. Guru ataupun lembaga dapat mengadakan kegiatan sosialisasi kepada orang tua agar orang tua mampu memahami lebih tentang pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak untuk menumbuhkan dan pendampingan yang baik dalam pengembangan kemampuan bertanggung jawab anak
3. Untuk peneliti diharapkan mampu menindak lanjuti penelitian tentang implementasi pendekatan *STEAM* berbasis lingkungan sosial dalam pengembangan kemampuan sosial anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan temuan Hasil Penelitian dan Pembahasan terdapat keterbatasan Dalam penelitian ini yaitu peneliti dilaksanakan di masa pandemi covid 19, gimana proses pembelajaran dilakukan singkat karena kelas yang digunakan secara anak bergantian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih Andi, Monepa M Jane. 2019. Keterampilan sosial Anak Usia Dini Teori dan Metode Pengembangan. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Ariyanto, F. L. T. 2016. Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Lokalisasi Guyangan (Studi Kasus pada Anak Usia 5-6 Tahun). Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini
- Limbong, I., Munawar, M., & Kusumaningtyas, N. 2019, December. Perencanaan Pembelajaran Paud Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic). In Seminar Nasional PAUD 2019 (pp. 203-212)
- Mayar, F. 2013. Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa. Al-Ta lim Journal.
- Musyarofah, M. 2017. Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Aba IV Mangli Jember Tahun 2016. INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication).
- Ningsih, Diana Prihatin, Enoch Nuroh, and Asep Dudi Suhardini. "Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Proyek, pada Anak Kelompok B TK IT Bina Insan Mulia." (2018).
- Nurmalitasari, F. 2015. Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah. Buletin Psikologi.
- Sari, D. Y., & Rahma, A. 2019. Meningkatkan Pemahaman Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Dengan Pendekatan STEAM Melalui Program Home Visit. Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung, 5(2), 93-105.
- Siahaan, Matdio. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan." *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan* 20.2 (2020).
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhendro, Eko. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 5.3 (2020): 133-140.
- <https://dispendik.malangkab.go.id/pd/detail?title=dispendik-penguatan-pembelajaran-berbasis-steam>

- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. 2019. Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 295-301
- Yulianti, D., Rida, N. S., & Diana, D. 2014. Pengembangan karakter peduli lingkungan anak usia dini melalui buku cerita bermuatan sains berwawasan konservasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.

LAMPIRAN

Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

Nomor : 1272/IP-AM/FIP/UPGRIS/IX/2021 16 September 2021
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK Harapan Bunda
di Semarang

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Fitri Elma Viana
N P M : 17150003
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG-PAUD

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**IMPLEMNETASI PENDEKATAN STEAM BERBASIS LINGKUNGAN SOSIAL
DALAM PENGEMBANGAN BERTANGGUNGJAWAB DI MASA BDR**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik , kami ucapkan terima kasih.



a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Mei
Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
NPP 098401240

Surat Keterangan Penelitian



Yayasan Bakti Ibu
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TKIT)
HARAPAN BUNDA
Jl. Dugan Sukarno Km 10.4 Semarang Telp. (024) 6711171



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 21/TKIT-HB/X/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama	: Filla Nur Aini,S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: TKIT Harapan Bunda

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama	: Fitri Elma Viana
NIM	: 17150003
Status	: Mahasiswa Universitas PGRI Semarang

Telah melakukan penelitian skripsi dengan judul **"Implementasi Pendekatan STEAM Berbasis Lingkungan Sosial Dalam Pengembangan Kemampuan Bertanggung Jawab di Masa BDR"**, kegiatan tersebut dilaksanakan mulai tanggal 07 September 2021 sampai dengan 14 Oktober 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 14 Oktober 2021

Kepala TKIT Harapan Bunda



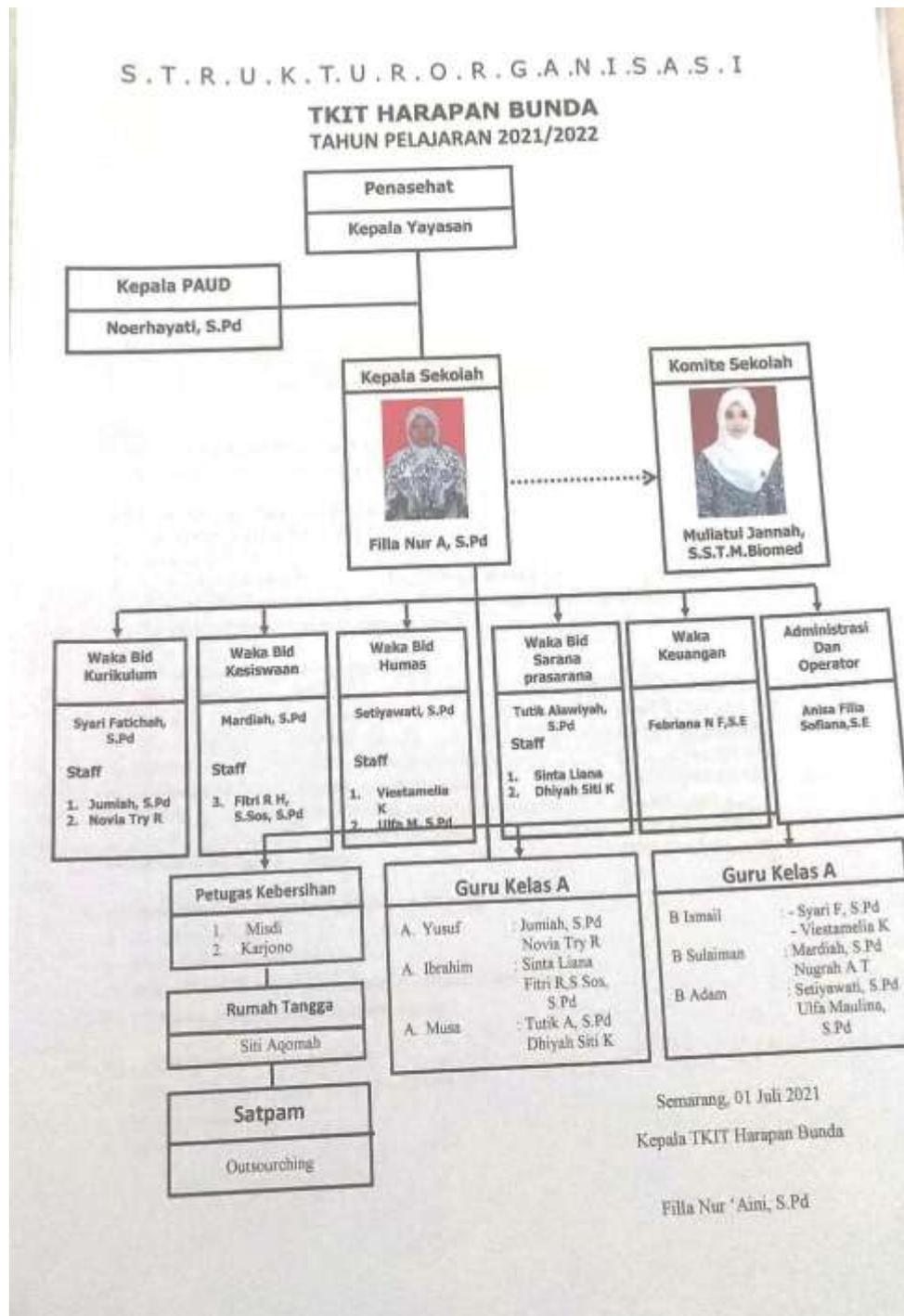
Filla Nur Aini,S.Pd

Gedung TK IT Harapan Bunda Semarang





Struktur Organisasi TK IT Harapan Bunda



Daftar Peserta Didik

DAFTAR PESERTA DIDIK TKIT HARAPAN BUNDA TAHUN AJARAN 2021/2022		
No	NAMA LENGKAP CALON SISWA	ROMBEL
1	Adzra Salma Khoirunnisa	A Ibrahim
2	Adibah Abqorih Faizatul Hafisah	A Ibrahim
3	Alinea Karima Laksono	A Ibrahim
4	Arsyila Khaira Althafunnisa	A Ibrahim
5	Danendra Hendri Argatsani	A Ibrahim
6	Elnath Arnav Sambono	A Ibrahim
7	Fadil Mutawakkil Naraprawira	A Ibrahim
8	Faeyza Raditya Al Farizi	A Ibrahim
9	Feiyaz Arsyila Janitra	A Ibrahim
10	Kayyisa Ninuk Wijayanti	A Ibrahim
11	Khayra Quinzia Candra	A Ibrahim
12	Labib Muthiurrosyid	A Ibrahim
13	Muhammad Arsya Zhafran Aqila	A Ibrahim
14	Muhammad Kevin Arief Ar Raynand	A Ibrahim
15	Naila Pramudita Wijaya	A Ibrahim
16	Prasetiyo Habibah Nur Fauziah	A Ibrahim
17	Prasetiyo Shaffiya Nur Nadhira	A Ibrahim
18	Raden Arsakha Saguna Amrullah	A Ibrahim
19	Regie Archiles Novayanto	A Ibrahim
20	Shaqeena Cintamilana Ramadhani	A Ibrahim
21	Zafran Ahza Ibrahimovic	A Ibrahim
22	Abiyyu Mubarak Fitriawan	A Yusuf
23	Afsheen Keisya Santoso	A Yusuf
24	Albizeya Nusaeba Al Akhfeya	A Yusuf
25	Arfaiz Ravandria Ahmad	A Yusuf
26	Arsakha Mahadhir Ransi Prastiono	A Yusuf
27	Arsvila Kalila Rahmadhisa Susilo	A Yusuf

**DAFTAR PESERTA DIDIK
TKIT HARAPAN BUNDA
TAHUN AJARAN 2021/2022**

28	Aysen Gusni Mecca	A Yusuf
29	Eliza Yofi Rahmania	A Yusuf
30	Fatima Barmim	A Yusuf
31	Hanan Gemelli Al Khayyi	A Yusuf
32	M. Gaozhan Rayshiva Yelmaz	A Yusuf
33	Manan Gemelli Al Khayyi	A Yusuf
34	Maritza Humaira Sakhi	A Yusuf
35	Muhammad Arfan Alfarizqi Ramadhan	A Yusuf
36	Muhammad Faqih Mahmud	A Yusuf
37	Nawalia Rafani Azkadina	A Yusuf
38	Nayla Ayudya Tunggadewi Prayoga	A Yusuf
39	Nazeeya Khaira Arfan	A Yusuf
40	Rayhan Atha Altsaqib Ristiano	A Yusuf
41	Saqeena A Thaqiya Puti Santosa	A Yusuf
42	Syakira Attaya Nur Sabhrina	A Yusuf
43	Aisyzahra Humaira Rahma	A Musa
44	Alby Shakeel Maulana	A Musa
45	Alfarel Shakeel Nagata	A Musa
46	Alifa Putri Himawan	A Musa
47	Aretha Zayna Dewanti	A Musa
48	Hansa An Nisa	A Musa
49	Kafaf Farzana Amalia	A Musa
50	Khadijah Aqilah Mutamayyizah	A Musa
51	Khalid Patriawan Razief	A Musa
52	Khansa Eileen Sadiyahara Afgarana	A Musa
53	M. Abid Rajendra Abqary	A Musa
54	Muhammad Adzkiya Maulana Althaf	A Musa
55	Muhammad Barell Al Zyan Yami	A Musa

**DAFTAR PESERTA DIDIK
TKIT HARAPAN BUNDA
TAHUN AJARAN 2021/2022**

56	Muhammad Fadlli Robbi	A Musa
57	Muhammad Rayyan Julian	A Musa
58	Muhammad Revan Noor Pradipta	A Musa
59	Nafeeza Risqi Shumaila	A Musa
60	Nirwasita Zahwa R	A Musa
61	Raffasya Amri Al Faeyza	A Musa
62	Raline Shakila Dewi	A Musa
63	Syafiq Uwais	A Musa
64	Airlangga Iqbal Zawawi	B Sulaiman
65	Aisyah Mazaya	B Sulaiman
66	Alvarendra Rizky Hermawan	B Sulaiman
67	Annisa Nur Fathurrahmi	B Sulaiman
68	Aqila Rizqi Hananisa	B Sulaiman
69	Arkhan Haidar Abqory	B Sulaiman
70	Farra Afsheen Azalea	B Sulaiman
71	Firza Aulia Azri Afandi	B Sulaiman
72	Izzaty Khairiyatu Salamy	B Sulaiman
73	Jiharka Avicenna Jafar Khalil	B Sulaiman
74	Khanza Almira Husna	B Sulaiman
75	Mirza Azzam Al Amir	B Sulaiman
76	Muammar Abdul Malik Muhammad	B Sulaiman
77	Muhammad Akmal Alfatih	B Sulaiman
78	Muhammad Anrahsya Azzaydan Lazulfa	B Sulaiman
79	Muhammad Athar Hammam	B Sulaiman
80	Shouman Fatich Alfurqon	B Sulaiman
81	Umar Ibnu Nurzafran	B Sulaiman
82	Aghna Baqir Daryono	B Ismail
83	Ahza Raditya El Rafif	B Ismail

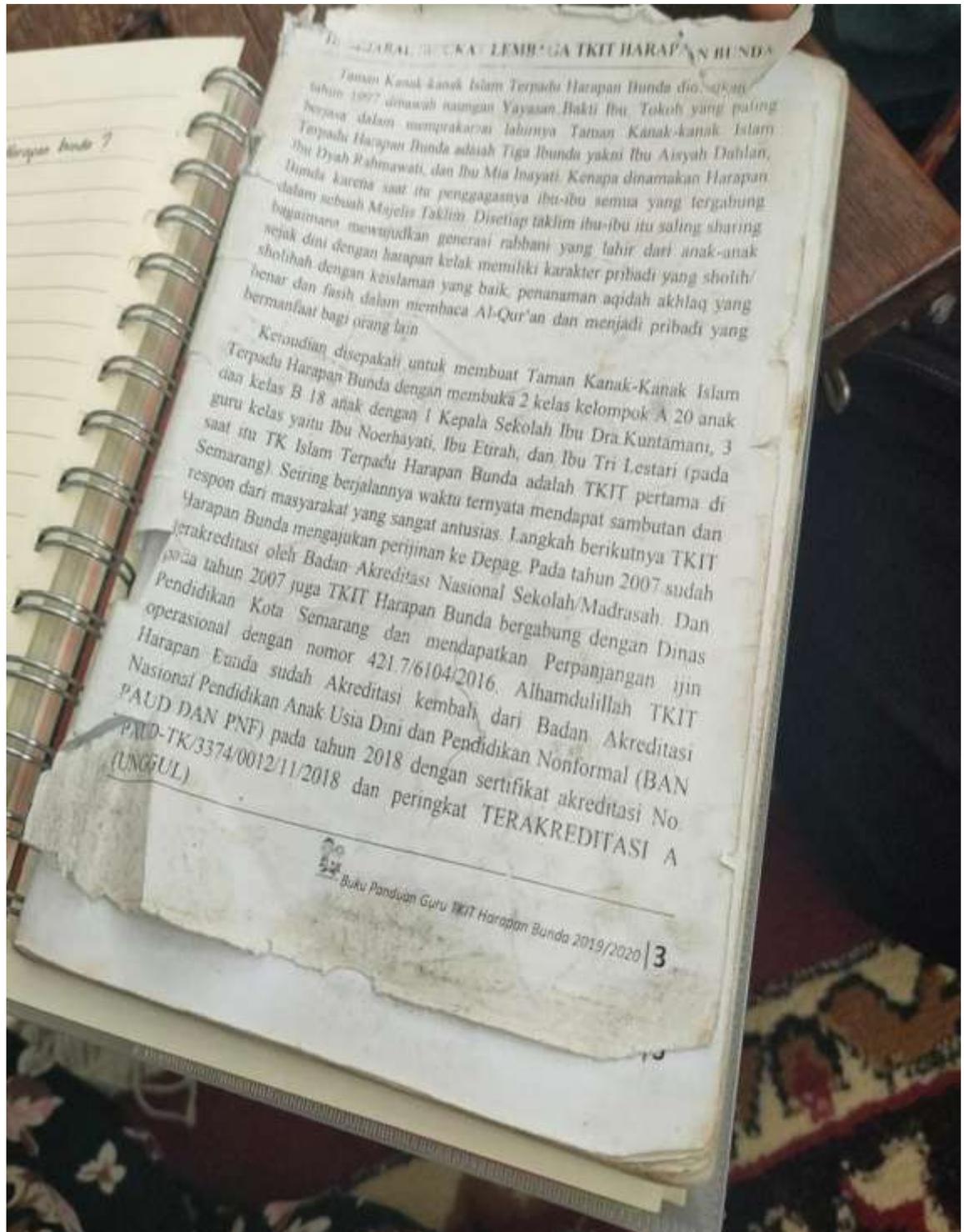
**DAFTAR PESERTA DIDIK
TKIT HARAPAN BUNDA
TAHUN AJARAN 2021/2022**

84	Arsakha Rajendra Hantratama	B Ismail
85	Daehan Nolan Indarmawan	B Ismail
86	Dhia Ameera Firdausi	B Ismail
87	Dzakiyya Naja Salsabila	B Ismail
88	Eca Aulia Almathali	B Ismail
89	Khirana Khaeera Zafarizky	B Ismail
90	Lauzah Rahayu Bawono	B Ismail
91	Malik Zaidan Filardi	B Ismail
92	Muhammad 'Azam Al Khalifi	B Ismail
93	Muhammad Alfarizi Hidayat	B Ismail
94	Nadia Dayu Ayunindya	B Ismail
95	Radityo Alfarizqi	B Ismail
96	Qarira Fatimah Az Zahra	B Ismail
97	Rajendra Gibran Mardiyanto	B Ismail
98	Rashdan Abrizam Tsaqib	B Ismail
99	Senandung Dzakra Cintaralifa	B Ismail
100	Tsanja Nur Azizah	B Ismail
101	Ahmed Abdeel Waliy Annaqiy As	B Adam
102	Ameera Hanin Mumtaza	B Adam
103	Danumirza Arsyad Priatama	B Adam
104	Diana Zakiyah Putri Kamila	B Adam
105	Fahri Zafran Alfarizi	B Adam
106	Hamas Syahid El Azzam	B Adam
107	Iqbal Nazurah Alkhawarizmi	B Adam
108	Kimora Elmayka Shanum Laksono	B Adam
109	Muhammad Dika Rajabbi	B Adam
110	Muhammad Nadhief Dhiya'ulhaq	B Adam
111	Muhammad Qawiy Naraliandy	B Adam

**DAFTAR PESERTA DIDIK
TKIT HARAPAN BUNDA
TAHUN AJARAN 2021/2022**

112	Muhammad Yasin	B Adam
113	Naura Fayla Zerina	B Adam
114	Rasyadatu Naja Fausta	B Adam
115	Shafia Khansa Alya	B Adam
116	Thoriq Ibadillah	B Adam
117	Zhafran Muchyar Yaman	B Adam

Sejarah TK IT Harapan Bunda Semarang



Jadwal belajar dan bermain TK IT Harapan Bunda Semarang

Waktu	Belajar dan Bermain
07.30 - 08.00	Pembukaan dan Ikrar
08.00 - 09.00	Metode Ummi dan Gemar membaca
09.00 - 09.30	Makan snack dan istirahat
09.30 - 10.30	Imtaq (hafalan)
10.30 - 10.45	Persiapan sentra
10.45 - 11.30	Sentra
11.30 - 12.00	Makan siang dan istirahat
12.00 - 13.00	Ganti baju dan sholat
13.00 - 13.30	Persiapan pulang
07.30 - 08.00	Pembukaan dan Ikrar
08.00 - 09.00	Metode Ummi dan Gemar membaca
09.00 - 09.30	Makan snack dan istirahat
09.30 - 10.30	Imtaq (hafalan)
10.30 - 10.45	Persiapan sentra
10.45 - 11.30	Sentra
11.30 - 12.00	Makan siang dan istirahat
12.00 - 13.00	Ganti baju dan sholat
13.00 - 13.30	Persiapan pulang

Pedoman Wawancara Guru

Hari/Tanggal:

Tempat:

Informan:

1. Menurut ibu bagaimana cara guru berinteraksi dengan siswa untuk menanyakan apa yang dibutuhkan siswa saat pembelajaran?
2. Bagaimana cara ibu memberikan kebebasan anak belajar untuk memilih bahan belajar?
3. Bagaimana upaya ibu dalam memberikan alat dan bahan untuk membantu anak dalam mengembangkan berkreasi membuat karya?
4. Bagaimana persiapan ibu dalam menyediakan bahan belajar untuk anak?
5. Menurut ibu bagaimanaguru memberikan penilaian terhadap aktivitas yang dilakukan?
6. Bagaimana cara ibu mengajari anak untuk menjaga barang supaya tetap bersih dan tidak rusak?
7. Bagaimana upaya ibu agar anak mau membuat tugas yang diberikan?
8. Menurut Ibu cara apa yang dilakukan dilakukan guru agar anak dapat mengembalikan mainan yang digunakan ke tempat semula?
9. Bagaimana upaya ibu agar anak menyelesaikan tugas dalam tepat waktu?

Visi, Misi dan Tujuan

TK IT Harapan Bunda Semarang

Visi

"membangun karakter anak yang unggul dalam Alqur'an berkepribadian ceria, mandiri, berakhlak mulia dan berprestasi.

Misi

- a. Menyelenggarakan layanan pendidikan berbasis karakter sesuai Alquran
- b. Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif menyenangkan dan menumbuhkan sikap mandiri dalam kegiatan
- c. Menanamkan nilai-nilai akhlaqul karimah di lingkungan ssekolah
- d. Melaksanakan berbagai kegiatan sebagai optimalisasi potensi berprestasi siswa.

Tujuan

- a. Mempersiapkan peserta didik agar dapat memiliki kemampuan membaca Alquran dengan benar.
- b. Mempersiapkan peserta didik memiliki sikap aktif Mandiri dan berkepribadian ceria.
- c. Mempersiapkan peserta didik memiliki kepribadian baik cerminan akhlakul karimah
- d. Mempersiapkan peserta didik untuk siap mencapai atau meraih prestasi sesuai potensi emasnya.

Dokumentasi Penelitian



Anak Sedang Belajar Membuat Rumah Tabungan



Anak Meletakkan Tas Pada Tempatnya



Anak Sedang Membuat Bangunan Masjid



Anak Sedang Membuat Gedung Sekolah

REKAPITULASI PEMBIMBING I

PEMBIMBINGAN SKRIPSI			
Pembimbing II			
Nama : <u>Purwoadi, S.Pd., M.Pd.</u>			
No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	9.09.2020	ACC judul	
2.	16.03.2021	REVISI penulisan skripsi.	
3.	24.03.2021	REVISI penulisan skripsi.	
4	9-9-21	perbaikan format penelitian	
5	23/9	perbaikan bab 2 tata tulis tambahan gambar min 9	
6	10/6	daftar pustaka tata tulis akhir - lampiran bab IV	

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
7	29/10	perbaikan	/o
8	10/4	perbaikan - kerja di seruar di Jember 1 23 kinoi	
9	18/11	perbaikan kerja di seruar pita beton beton - tambah beton	f

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
10	2/12	tamban ke dari bus 2 busan notifikasi 822	R
11	7/12	lihat bag-bus 4 sesuaikan dengan bus 3	R
12	17/12	bus van	R

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda di bawah ini :

Nama : Purwati, S. Pd., M. Pd.

NPP/NIP : 1080001256

Selaku Dosen Pembimbing II Skripsi dari Mahasiswa :

Nama : FIRI Elma Uiana

NPM : 13110003

Menyatakan mahasiswa tersebut telah menyelesaikan pembimbingan Skripsi dengan Judul

Implementasi Pendekatan Steam Berbasis
Lingkungan Sosial dalam Kemampuan
Bertanggung Jawab Anak.

Dan dinyatakan siap menempuh ujian Skripsi.

Pembimbing II,

Purwati, S. Pd., M. Pd.

NIP/NPP 108001256