

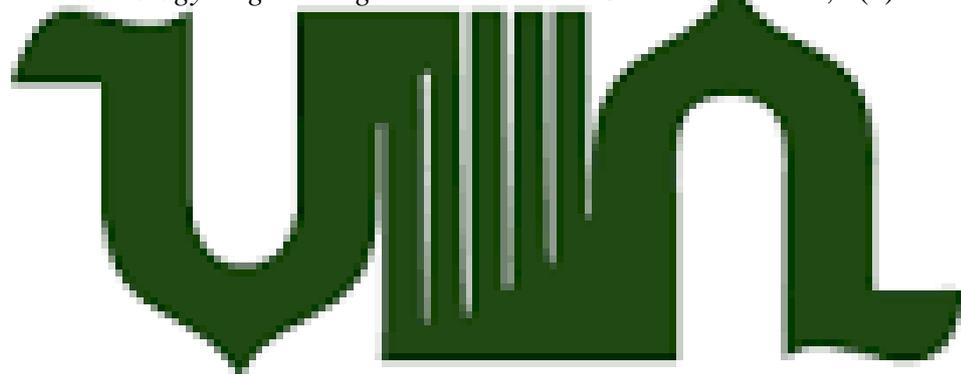
DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2019). *Pengantar dari Berbagai Aspek Perkembangan*. Universitas Terbuka.
- Anggito, A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- [Abin Syamsuddin Makmun](#), (2012), *Psikologi kependidikan : perangkat sistem pengajaran modul*
- B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, *Theories of Learning (Teori Belajar)*, alih bahasa: Tri Wibowo B.S., Cet. III, Jakarta: Prenada Media Group, 2010, hal. 313
- Creswell, John W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Creswell, W.J. 2010. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daulay N (2015). Psikologi Kecerdasan Anak, Perdana Publishing. hal.29
- Darouich, A., Khoukhi, F., & Douzi, K. 2017. *Modelization of Cognition, Activity and Motivation as Indicators for Interactive Learning Environment*. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*. 2 (3), hlm. 520-531.
- Desmita. (2010). Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- E-Book: Putri Suci Utami, Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini, Sumedang: Upi Sumedang Press, 2019.
- Farhati, I. (2020). *Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM*. Bastari.
- Firdaus dan Fakhry Zamzam, *Aplikasi Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 103.
- Fadlillah, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana, 2017
- Gonzalez, H. B., & Kuenzi, J. (2012). What Is STEM Education and Why Is It Important? Congressional Research Service.
- Gunawan, Pria. 2019. Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) Dengan Pendekatan Saintifik. Makassar.
- Han, S., Rosli, R., Capraro, M. M., & Capraro, R. M. (2016). *The effect of Science, technology, engineering and mathematics (STEM) project based learning*

- (PBL) on students' Achievement in four mathematics topics. *Journal of Turkish Science Education*. <https://doi.org/10.12973/tused.10168a>
- Hadinugrahaningsih, T. (2017). *Keterampilan Abad 21 Dan STEAM Proyect Dalam Pembelajaran Kimia*.
- Hardani, Dkk, (2020), *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, Yogyakarta. Pustaka Ilmu
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publising.
- Khadijah. (2017). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*. Medan: Perdana Publishing. Cet.2.
- Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Off Set, 2006), H. 127 – 143
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Zifatama.
- Muharomah Dewi Robiatun, *Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Konsep Evolusi*, Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017, hal. 22
- Muniroh, Munawar. 2019. "Implementation Of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics)." *Jurnal Ceria* 2(5).
- Nursakdiah, dkk, (2021). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Syeikh Abdurrauf*, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.
- Pria Gunawan, S. M. S. (2019). *Model Pembelajaran STEAM Dengan Pendekatan Saintifik*.
- Pudyaningtyas, S. W., R.A, H. R., Syamsuddin, Rasmani, M. M., Nurjanah, E. E. U., & E.N. (2020). Efek Metode STEAM Pada Kreaativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Quigley, C. F., & Herro, D. (2016). "Finding the Joy in the Unknown": Implementation of STEAM Teaching Practices in Middle School Science and Math Classrooms. *Journal of Science Education and Technology*. <https://doi.org/10.1007/s10956-016-9602-z>.

- Santrock, J. W. (2007a). *Child Development Eleventh Edition*. McGraw Hill International Editions.
- Santrock, J. W. (2007b). *Psikologi Pendidikan*. Kencana.
- Setiawan, C. R. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo.
- Sugiato, E. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif*. Suaka Media.
- Sugiyanti. (2019). Implementation of STEAM - Based Early Childhood Education Learning in Semarang City. *Jurnal Ceria*, 2(3).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suparno. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif*. Kanisius.
- Syukri, M., Halim, L., Subahan, D. T., & Meerah, M. (2013). Pendidikan STEM dalam Entrepreneurial Science Thinking “ESciT”: Satu Perkongsian Pengalaman dari UKM Untuk Aceh.
- Sri Wahyun. *Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering And Mathematic Pada Kurikulum PAUD*. *Jurnal Golden Age*. Vol: 4, No: 2, 2020
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sari, Dianti Yunita., dkk., “Meningkatkan Pemahaman Orang tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Dengan Pendekatan STEAM Melalui Program Home visit”, *Jurnal Tunas SILIWANGI*, Vol. 5, No. 2, Oktober 2019.
- Siantajani, Yulianti. 2019. *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. Sematang: PT Sarang Sematus Aksara.
- sulistiawa,eko, 2020, Pengembangan Model Pembelajaran Smart Berbasis Steam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya, Vol. 4, No. 3, November 2020, hal. 695
- Titania W. P. , *STEAM Based Learning Stretegis by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*, *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Volume 07, No 01. 2020. Hal. 25

- Tamara Tri Risyadi, *STEAM PjBL (Project Rased Learning) dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama anak usia dini*, Skrips. Universitas Pendidikan Indonesia, 2020, hal.25.
- Wahyuningsi, Siti. Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, Nomor 1, 2020.
- Wahyuningsih, Siti dkk., “Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019).
- Yakman, G., & Lee, H. (2012). *Exploring the Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea*. *Journal of The Korean Association for Science Education*.
<https://doi.org/10.14697/jkasc.2012.32.6.1072>
- Zamista, A. A. (2018). *Increasing Persistence of Collage Students In Science Technology Engineering and Mathematic*. *Jurnal Curricula*, 3(1).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LAMPIRAN 1**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. DATA PRIBADI**

Nama : Nur Atiqah Khairi
 Tempat/Tgl. Lahir : Perbaungan, 26 Mei 1999
 NIM : 0308183178
 Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan / Pendidikan Islam
 Anak Usia Dini (PIAUD)
 Email/No.Hp : atiqahkhairi26@gmail.com,082272495934
 Agama : Islam
 Nama Ayah : Alm. Drs. M. Khairul
 Nama Ibu : Nurhayati, S.Pd.I
 Alamat Rumah : Dusun III Desa Sukajadi(Hilir) Kec. Perbaungan Kab.
 Serdang Bedagai Provinsi Sumatera Utara

B. PENDIDIKAN

1. SDN 108293 Pebaungan, Tamat Tahun 2011
2. MTS. S. AL-jam'iyatul Washliyah 16 Perbaungan, iTamat Tahun i2014
3. MAN LUBUK PAKAM (MAN 2 DELI SERDANG), Tamat iTahun 2017
4. Mahasiswa iFakultas Ilmu iTarbiyah iDan iKeguruan UINSU Medan Stambuk
2018

C. PENGALAMAN ORGANISASI

- a. Ikatan pelajar Al-Jam'iyatul Washliyah sejak tahun 2012, sebagai anggota
- b. HMJ PIAUD UINSU
 1. 2019 – 2020 Anggota bidang KOMINFO
 2. 2020 – 2021 Ketua Bidang KOMINFO
 3. 2021 – 2022 Sekretaris HMJ PIAUD

Medan, Agustus 2022

Penulis

Nur atiqah khairi
NIM. 0308183178

LAMPIRAN 2

Firefox https://siselma.uinsu.ac.id/pengajuan/cetakaktif/NzA2N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-59003/ITK.IV.8/TTK.V.3/PP.00.9/04/2022 20 April 2022
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Riset**

Yth. Bapak/Ibu Kepala TK Pratiwi Desa Kota Galuh Kec. Perbaungan Kab. Serdang Bedagai

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama	: Nur Atiqah Khairi
NIM	: 0308183178
Tempat/Tanggal Lahir	: Perbaungan, 26 Mei 1999
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: Dusun III Sukajadi, Kec. Perbaungan, Kab. Serdang Bedagai Kelurahan Sukajadi Kecamatan Perbaungan

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jl. Kartini Desa Kota Galuh Dusun II Kec. Perbaungan, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

IMPLIKASI PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5 - 6 TAHUN DI TK PRATIWI DESA KOTA GALUH KECAMATAN PERBAUNGAN

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 20 April 2022
 a.n. DEKAN
 Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Digitally Signed
Dr. Muhammad Basri, MA
 NIP. 197704262005011004

Tembusan:
 - Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Info : Silahkan scan QRCode diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keaslian surat

1 of 1 8/25/2022, 8:18

LAMPIRAN 3



**LEMBAGA PENDIDIKAN TAMAN
KANAK – KANAK**

TK PRATIWI

**DESA KOTA GALUH KECAMATAN
PERBAUNGAN**

Alamat : Jl. Keluarga No. 111, Desa Kota Galuh – Perbaungan, Telp.061-7990956 KP.20986

SURAT KETERANGAN
Nomor : 57/TK/V/2022

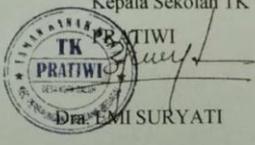
Sehubung Dengan Surat Dari Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Hal : Izin Mengadakan Penelitian,
Maka Kepala TK PRATIWI Desa kota Galuh Kecamatan Perbaungan Dengan Ini
Menerangkan Nama Mahasiswa Di Bawah Ini :

Nama	: Nur Atiqah Khairi
NIM	: 0308183178
Tempat/Tgl. Ilahir	: Perbaungan, 26 Mei 1999
Fakultas/Jurusan	: Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Benar melakukan penelitian di TK PRATIWI Desa kota Galuh
Kecamatan Perbaungan, pada tanggal 22 April sampai 20 Mei 2022 guna
melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul **“Implikasi
Pembelajaran STEAM Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia 5-6
Tahun Di TK Pratiwi Desa Kota Galuh Kecamatan Perbaungan”**.

Demikian surat keterangan diperbuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Perbaungan, 20 Mei 2022
Kepala Sekolah TK



Dra. LMI SURYATI

LAMPIRAN 4

DAFTAR WAWANCARA

Daftar Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Pratiwi

Desa Kota Galuh Kec. Perbaungan

1. Siapa pendiri awal sekolah ini bu?
2. Bagaimana sejarah awal berdirinya TK Pratiwi ini bu?
3. Sudah berapa lama Ibu menjabat menjadi kepala sekolah di TK Pratiwi ini?
4. Kurikulum apa yang ibu terapkan disekolah ini?
5. Apa upaya yang dapat Ibu lakukan demi terwujudnya tujuan pendidikan di TK Pratiwi ini?
6. Menurut Ibu apa sih arti dari pembelajaran STEAM?
7. Apa motivasi ibu memberlakukan pembelajaran STEAM disekolah ini?
8. Menurut Ibu apa sih kendala yang sering terjadi pada guru dalam proses belajar mengajar saat menerapkan pembelajaran STEAM ini?
9. Bagaimana implikasi pembelajaran STEAM disekolah ini?
10. Apa usaha yang ibu lakukan selaku kepala sekolah memberlakukan pembelajaran STEAM ini?
11. Apakah pembelajaran STEAM ini memberikan dampak terhadap kecerdasan kognitif anak?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

HASIL WAWANCARA KEPALA SEKOLAH TK PRATIWI

RESPONDEN 1 Ibu Dra. Emi Suryati Lbs

1. Siapa pendiri awal sekolah ini bu?

pendiri awalnya sekolah ini adalah Ibu Emi Suryati Lubis beserta Ibunda tercinta almarhumah Ibu Sofia Nasution

2. Bagaimana sejarah awal berdirinya TK Pratiwi ini bu?

Sekolah ini berdiri pada tahun 2008, diawali dengan melihat kenyataan bahwasanya banyak anak pada usia dini di desa kota Galuh ini yang tidak dapat mengecap pendidikan di untuk di sekolah Taman kanak-kanak pada waktu itu yang mungkin taman kanak-kanak itu sekolahnya Masih mahal ya kan maka saya beserta Ibunda tercinta mengambil inisiatif untuk membuka sekolah yang sifatnya membantu masyarakat terutama masyarakat yang tidak mampu untuk mendapatkan pendidikan untuk usia dini

3. udah berapa lama Ibu menjabat menjadi kepala sekolah di TK Pratiwi ini?

saya menjabat dari mulai tahun 2008 sampai dengan 2022 saat ini

4. Kurikulum apa yang ibu terapkan disekolah ini?

menerapkan kurikulum K13 akan terus di revisi disempurnakanlah Walaupun memang untuk anak kelas hanya itu ya saya menganjurkan pada guru yuk juga lebih fokus kan juga kepada kurikulum permen nomor 58 sebelum K13 tapi kalau untuk anak di nya ya kan itu memang sudah di terapkan kurikulum K13 tahun 2015 itu seperti Kenapa dia bisa gitu ya karena ya itu tadi kalau anak ini kan masih siangnya dia masih kita masih mengenalkan bermainnya itu lebih banyak dibandingkan anak kelas B ya kan jadi kalau anak kelas itu judul-judul permainan permen 58 itu juga kita lebih banyak mengenal itu kemampuan ya berdasarkan kemampuan kita juga pengenalan kurikulum yaitu gitu jadi kok kayaknya lebih kalau untuk anak itu lebih banyak yang di dekat diri dia gitu hal hanya lebih enak aja gitu mengajarkan sama anak itu gitu

5. Apa upaya yang dapat Ibu lakukan demi terwujudnya tujuan pendidikan di TK Pratiwi ini?

ada beberapa yang saya lakukan Yang pertama-tama saya mensosialisasikan kepada masyarakat melalui bantuan dari ibu-ibu PKK desa desa kota ya kan tentang pentingnya pendidikan anak usia dini Kemudian yang kedua saya memperbaiki lembaga terutama sarana prasarananya seperti gedung Kemudian beberapa alat alat pemetik nya kemudian yang ketiga memperbaiki bagaimana teknik-teknik di dalam sehingga sekolah ini bisa berlangsung terus dan menuju kepada lebih baik

6. Menurut ibu apasih pembelajaran STEAM itu?

Pembelajaran steam membawa dampak positif tetapi persiapan anak – anak itu masih kurang terutama tidak ada dukungan dari orang tua, sekolah sedikit demi sedikit sekolah mencoba mengarahkan metode pembelajaran steam ini dan memberikan kepada guru – guru sesuai dengan metode steam ini

Metode steam ini sudah ada disekolah ini tapi dulu tidak mengenal dengan nama pembelajaran steam ini, kurikulum merdeka belajar ini demi mengutamakan STEAM. kalau dulu menggunakan metode seperti hasil karya, sains anak melakukan percobaan yang waktu itu dilaksanakan, hasil karya yang dilakukan ialah seperti membuat jus, membuat batik, yang sudah mengarah kepada steam ini.

Pembelajaran yang mengarah dengan sebutan STEAM ini baru dilaksanakan beberapa tahun ini, tapi sebelumnya pembelajaran steam ini dari awal berdirinya sekolah ini sudah melaksanakan metode pembelajaran ini,

7. Apa motivasi ibu memberlakukan pembelajaran STEAM disekolah ini?

Motivasinya ada mengenal anak – anak tentang sesuatu yang bisa berubah dari bahan awal yang sesudah di aduk aduk bisa berubah sepeerti warna, warna dasar dan dicampur dengan warna lain, dan anak – anak akan menarik pada pembelajaran tersebut, jadi kalau dulu kita menenangkan anak – anak itu sangat sulit tapi apabila kita melakukan dengan model pembelajaran steam ini, anak akan tertarik untuk belajar Anak – anak menggunakan imajinasi, meminta anak untuk mengeluarkan imajinasi. Guru hanya memfasilitasi dengan pembelajaran

steam ini, guru hanya mengarahkan ke anak dan mengawasi dalam penggunaannya

8. Menurut ibu apakah kendala yang sering terjadi pada guru dalam proses belajar mengajar saat menerapkan pembelajaran STEAM ini?

Ibu belum mewawancarai guru apa saja kendala yang mereka hadapi dalam pembelajaran steam ini, Cuma secara sejauh itu saya praktekan ada kendalanya, 1 tingkat keterbiasaan guru dalam metode STEAM pada kesiapan guru kan juga sebagai bahan utama untuk melaksanakan itu dikelas, jadi ketidak mengertian guru dan bahan yang terbatas, Cuma kami mencoba model pembelajaran STEAM ini menggunakan bahan yang sederhana dan memanfaatkan bahan yang ada disekolah

9. Bagaimana implikasi pembelajaran STEAM disekolah ini?

Sudah mulai diterapkan, dan mudah – mudahan untuk kedepan akan terus terlaksana dengan baik dan terus dilaksanakan

10. Apa usaha yang ibu lakukan selaku kepala sekolah memberlakukan pembelajaran STEAM ini?

Mencoba untuk melengkapi alat – alat bantu yang dibisa dipergunakan dalam melaksanakan metode pembelajaran steam.

11. Apakah pembelajaran STEAM ini memberikan dampak terhadap kecerdasan kognitif anak?

Sangat memberikan dampak karna anak yang fokus terhadap sesuatu yang dilakukan dan itu dilakukan oleh mereka yang aktif, jadi anak itu lebih cepat secara kognitif lebih cepat memahami tentang sesuatu itu mungkin sesuatu konsep misal mengenal warna, jadi lebar atau kecilnya warna yang mereka baur dalam kertas putih tadi, nah itu sangat memperngaruhi perkembangan kognitif anak, terutama dalam pengenalan warna, mengenalkan pola – pola seperti pola ab – ab, jadi dengan pembelajaran kognitif anak lebih banyak di dapat juga

DAFTAR WAWANCARA

Daftar Wawancara dengan Guru TK Pratiwi Desa Kota Galuh Kec.

Perbaungan

1. Sudah berapa lama Ibu mengajar di TK Pratiwi ini?
2. Apa pendidikan terakhir ibu? Apakah sinkron dengan pekerjaan ibu saat ini?
3. Menurut Ibu apa sih pembelajaran STEAM itu?
4. Apakah strategi pembelajaran itu sudah diterapkan di sekolah TK Pratiwi?
5. Menurut Ibu apa arti dari perkembangan kognitif?
6. Menurut Ibu apakah pembelajaran STEAM itu cocok untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak?
7. Bagaimana cara Ibu dalam mengembangkan kognitif anak melalui pembelajaran STEAM tersebut agar lebih baik?
8. Apa saja kendala yang Ibu hadapi dalam pembelajaran STEAM dalam perkembangan kognitif anak?
9. Berdasarkan kendala yang ibu hadapi upaya apa yang ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut?
10. Bagaimana cara ibu mengimplikasi pembelajaran STEAM dalam perkembangan kognitif anak kelas B Matahari di TK Pratiwi ini?

HASIL WAWANCARA GURU – GURU TK PRATIWI

RESPONDEN 2 Ibu Nike Fitria, S.Pd

1. Sudah berapa lama Ibu mengajar di TK Pratiwi ini?

Saya mengajar di TK Pratiwi ini sejak tahun 2017 sampai dengan sekarang

2. Apa pendidikan terakhir ibu? Apakah sinkron dengan pekerjaan ibu saat ini?

Pendidikan terakhir saya yaitu sarjana paud di UMN Medan, alhamdulillah jurusan saya sinkron dengan pekerjaan saat ini.

3. Menurut Ibu apa sih pembelajaran STEAM itu?

menurut saya banyak dengan bahasa tingkah laku ya kali ya tingkah laku atau tindakan dan cepat lambatnya anak-anak itu memecahkan memecahkan masalah yang kita berikan

4. Apakah strategi pembelajaran itu sudah diterapkan di sekolah TK Pratiwi?

sudah cuma belum terlalu belum terlalu banget saya belum terlalu banget saya ajarkan ke setimnya gitu karena mungkin bahasa sekarang sama yang berbeda Ya sudah pernah kami ajarkan di sini, baru belakangan ini saya mendengar dengan bahasa STEAM

5. Menurut Ibu apa arti dari perkembangan kognitif?

perkembangan kognitif kognitif itu banyak ya banyak pendapat ada yang dari diam gitu kan Nah kalau dianya dari itu yaitu pembelajaran kemampuan kognitif anak pada lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah

6. Menurut Ibu apakah pembelajaran STEAM itu cocok untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak?

sangat cocok karena dari itu kan kalau itu kan itu dia kan banyak berpikir dari itu kan di situ kan ada tim itu tadi ada seni ya seni sesudah matematikanya lagi itu sangat cocok dikendalikan dengan kognitif

7. Bagaimana cara Ibu dalam mengembangkan kognitif anak melalui pembelajaran STEAM tersebut agar lebih baik?

caranya dengan cara cara mengembangkannya misalnya dengan kita memberikan tugas-tugasnya itu pemikiran saya dengan daun pandan daun pandan itu kita bisa tahu dari warnanya jadi apa kok diperas nah di situ kan itu ada jemari tangan anak itu kan selalu bergerak dianya kok kita merasa daun pandan

8. Apa saja kendala yang Ibu hadapi dalam pembelajaran STEAM dalam perkembangan kognitif anak?

Nah kalau kendaraannya itu di sini ya di sini itu kalau gitu kita kan butuh kita main kelompok ya misalnya ya Nah di situ di sini tu kurangnya itu kendalanya itu dengan guru ya dengan gurunya mungkin karena gurunya ini belum belum kali memahami dengan seperti Apa kendala itu di gurunya aja sebenarnya yang lain kendaraannya yang gurunya yang kurang kurang apa ya kurang kurang membaca internet berita-berita yang lain kalau dari anaknya Insyaallah anaknya bisa memahami apa yang kita apa yang gurunya berikan gitu cara mengatasinya

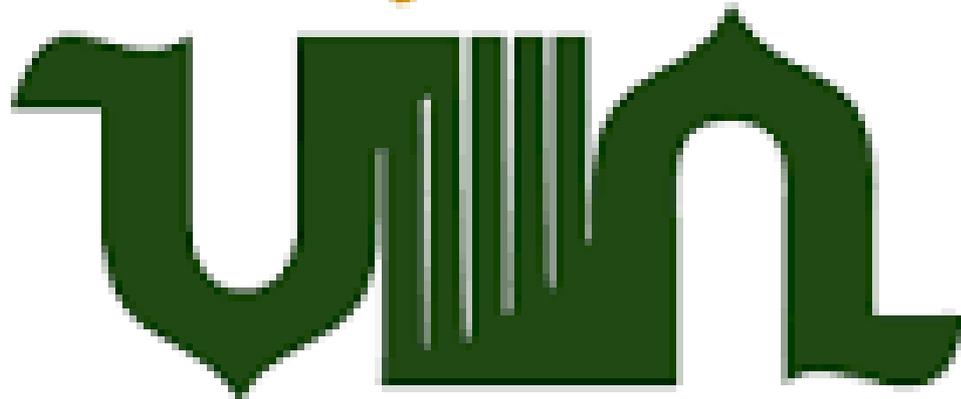
9. Berdasarkan kendala yang ibu hadapi upaya apa yang ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut?

Ya saya di sini kan kalau untuk kelompok anak kelas B saya kan sendiri saya untuk mengatasinya itu dia saya perlu bantuan bantuan ya Saya minta bantuan dari guru di kelas hanya untuk membantu saya di kelas B untuk membentuk pembelajaran itu

10. Bagaimana cara Ibu mengimplikasi pembelajaran STEAM dalam perkembangan kognitif anak Kelas B Matahari di TK Pratiwi ini?

cara mengimplikasinya satu-satu ya ini mengimplikasikan nya gimana ya Aku bingung dengan cara merancang kegiatan kita merancang kegiatan yaitu dengan cara yang menyenangkan maka guru guru juga harus mampu ya harus mampu merancang pembelajaran dengan sebaik mungkin kita Menyediakan alat dan bahan dengan media yang menarik yaitu jangan lupa satu gimana dampingin anak, Kenapa kita mendampingi anak karena

kan aktivitas yang kita berikan itu kan pasti kan akan ada yang anak itu misalnya Colek ke temennya lagi misalnya kita menyediakan itu steam tadi ya itu kan kita kan dengan air dengan daun pandan daun pandan akan melekat di baju anak jadi makanya dari situ guru itu harus mendampingi anak dalam melakukan kegiatan, media-media nya itu disiapkan dari sekolah yang anak-anak sendiri yang bawa ya kalau dari anak kalau anak sendiri yang menyediakan gitu namanya daun pandan Apa bisa Apa bisa ngerti cari daun pandan pastikan itu semuanya kalau misalnya TK itu yang menyiapkan media pembelajaran harus gurunya. Bagaimana cara guru itu apa aja yang bisa untuk media pembelajaran tapi kan kalau bisa ngebantuin benar tapi yang kita jangan Maksudnya anak itu pembawa itu tapi jangan yang ribet banget gitu misalnya mangkok bawa dari rumah Nah itulah yang mereka bawa itu aja.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

RESPONDEN 3 Ibu Syahriati Lubis, S.Pd

1. Sudah berapa lama Ibu mengajar di TK Pratiwi ini?

saya mengajar di TK Pratiwi sejak 2008 samapi dengan sekarang

2. Apa pendidikan terakhir ibu? Apakah sinkron dengan pekerjaan ibu saat ini?

Alhamdulillah sinkron, karna Pendidikan terakhir saya adalah PGPAUD di UT.

3. Menurut Ibu apa sih pembelajaran STEAM itu?

Kalau kita lihat kan STEAM ini singkatan dari Sains, Technology, Engineering, Art dan Mathematic yakan, sains ilmiah, teknologi, engineering adalah Teknik, art adalah seni dan mathematic adalah hitung – hitungan. Saya kira ini adalah gabungan dari suatu pembelajaran yang smemang sangat pas menurut saya kalau di TK, kenapa saya bilang begitu karna disini ada nanti kita bisa memperkenalkan ilmiah, teknologi, kemudian seni, kemudian matematika. Jadi saya rasa ini adalah pengenalan pertama bagi anak usia dini untuk kelak mereka pada pembelajaran untuk besok masuk ke sd, dan dari sini bagaimana cara kita mengenalkan mereka ilmu – ilmu yang kelak akan mereka pelajari di kedepannya.

4. Apakah istrategi pembelajaran itu sudah iditerapkan idi isekolah TK Pratiwi?

Alhamdulillah sudah, sudah pernah diterapkan praktek – praktek yang mana kita namanya juga anak – anak bagaimana mereka suka, kan itu yang penting nomor 1 nya bagaimana mereka suka dengan pelajaran itu, jadi lebih banyak pada prakteknya. Bagaimana kita mengenalkan teknologi kemudian seninya, matematika nah jadi dari situ kita mengenalkan mereka secara pembelajaran praktek, kalau teori untuk anak – anak saya rasa bisa – bisa mereka pun gak paham, jadi kami coba melakukan praktek – praktek menarin untuk anak – anak

5. Menurut Ibu apa arti dari perkembangan kognitif?

Kecerdasan anak, bagaimana anak mampu menyerap pembelajaran yang kita berikan kepada anak, kemampuan menyerap itu tadi.

6. Menurut Ibu apakah pembelajaran STEAM itu cocok untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak?

Kalau menurut saya cocok, seperti yang pernah saya praktekan untuk anak – anak disitu dari 1 metode pembelajaran itu, tapi disitu menyerap dari pembelajaran steam ini kan, sesuai dengan singkatan dari STEAM ini, kan disitu ada semua. Misalnya saya pernah bagaimana cara mengenalkan STEAM itu tadi, cara meniup balon secara umum kan kita meniup balon pakai mulut atau pakai pompa, tapi ada salah satu disini saya ambil itu sains itu tadikan ilmiah, saya memberitahu kepada anak – anak tidak melalui pompa tidak melalui tiup, tapi menggunakan backing soda, kemudian kita masukan kedalam botol, kemudian kita kasih air sedikit, kemudian kita goncang kemudian balonnya itu kita letakan di mulut botol, jadi dengan itu kan dengan backing soda itu kan namanya juga soda itu kan gas, jadi dengan sendirinya balon itu kan tertiuap besar, disitu kan dia sudah ada sainsnya itu tadikan, ilmiahnya. Teknologi dan tekniknya itu tadi sudah ada, art seninya kenapa saya bilang seninya, balon kan warna – warni jadi dari pengenalan warna itu kan seni, jadi itu kan kita sudah mengenalkan seni pada anak bahwa o ini balon itu ada merah kuning biru, kemudian M matematika itu kan berhitung yakan, anak – anak kan bisa. Ketika anak sudah selesai semua mempraktekan meniup balon dengan cara backing soda tadi, anak – anak kita suruh berhitung, misal anak perempuan ada berapa orang anak perempuan coba hitung berapa balonnya anak perempuan, anak laki – lakinya juga seperti itu. Kemudian mereka menyebutkan warnanya, jadikan saya menganggap bahwa itu lengkap untuk pengenalan perkembangan kognitif melalui STEAM ini tadi. Itulah salah 1 cara yang kami terapkan.

7. Bagaimana cara Ibu dalam mengembangkan kognitif anak melalui pembelajaran STEAM tersebut agar lebih baik?

Ketika anak-anak menjadi dewasa, mereka mengembangkan kemampuan untuk berpikir pada tingkatan yang lebih tinggi. Mereka dapat memproses informasi dengan lebih terampil dan membuat koneksi ke informasi lain dengan lebih mudah. Dengan kata lain, kemampuan berpikir mereka semakin baik. Anak-anak harus dapat meningkatkan kemampuannya untuk fokus, mengingat informasi, dan berpikir lebih kritis seiring bertambahnya usia. Kemampuan kognitif memungkinkan anak-anak untuk memahami hubungan antara ide-ide, untuk memahami proses sebab-akibat dan meningkatkan keterampilan analitis mereka. Kita juga bisa mengajak anak untuk membaca buku, mengajak anak bermain peran, membuat kerajinan dan karya seni, memina anak menyebutkan warna dan bentuk. Nah dari situ kan kita gampang mengetahui perkembangan kognitif anak, karna kan itu juga termasuk pembelajaran STEAM..

8. Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam pembelajaran STEAM dalam perkembangan kognitif anak?

Kalau dibilang kendala gak ada juga sih, karna anak kan memang sukanya bermain, makanya kita jugakan MOTOnya belajar seraya bermain, bermain seraya belajar. Jadi bagaimana anak – anak kita ajak bermain tapi disitu mengenakan pembelajaran – pembelajaran itu, jadi kalau saya bilang kalau kendala – kendala itu hamper gak ada, tinggal lagi kadang – kadang bagaimana cara kita memusatkan.

9. Berdasarkan kendala yang ibu hadapi upaya apa yang ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut?

Kalau saya bawa anak-anak bercerita dulu sebelum memulai praktek pembelajaran, kemudian setelah kita bawa bererita kita tanya mau gak melihat apa yang ibu ceritakan tadi, kita buat prakteknya, kalau anak-anak ibu memperhatikan dan melihat cara pembuatannya, ibu mau membuatnya. Jadi bagaimana car akita mengalihkan perhatian mereka ke pembelajaran yang kita berikan. Agar anak bisa fokus dengan apa yang kita jelaskan.

10. Bagaimana cara Ibu mengimplikasi pembelajaran STEAM dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Pratiwi ini?

Seperti yang tadi saya bilang, kita terangkan satu per satu mengenai STEAM ini, contohnya membuat balon gelembung tanpa di tiup. Jadi semuanya harus kita jelaskan satu per satu.



LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI



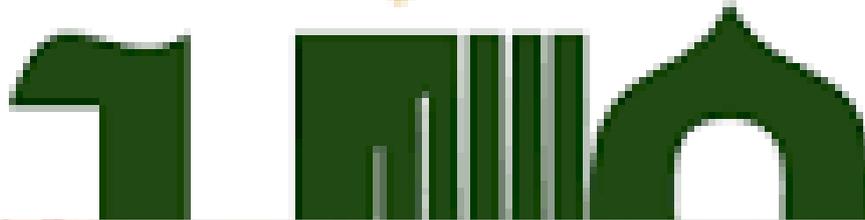
Gambar 1.1 kegiatan sebelum masuk kelas.



Gambar 1.2 kegiatan membuat ikan pakai origami



Gambar 1.3 kegiatan outdoor bermain jembatan Pelangi



Gambar 1.4 kegiatan indoor membuat pesawat dari origami



Gambar 1.5 kegiatan outdoor bermain jembatan Pelangi



Gambar 1.6 kegiatan indoor bermain balok kayu