

ABSTRAK

Intan Sari. 200101080505. *Implementasi Pembelajaran STEAM bagi Anak Usia Dini di PAUD Terpadu Pelita Insani Banjarbaru.* Dosen pembimbing Aspiya Aziza, M.Pd, pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Kata Kunci: Implementasi, Pembelajaran Anak, STEAM, Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak yang berfokus pada pembentukan karakter, kemampuan berpikir, dan kreativitas. Dalam Revolusi Industri 4.0, kebutuhan keterampilan abad ke-21 meningkat, termasuk kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Untuk memenuhi, pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) menjadi metode yang relevan. Pendekatan STEAM mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam pembelajaran kontekstual dan menyenangkan, sehingga sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan cara guru mengimplementasikan pembelajaran STEAM Anak Usia Dini, serta faktor penghambat pendukung dalam mengimplementasi pembelajaran STEAM anak di PAUD Terpadu Pelita Insani Banjarbaru.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian studi kasus. Subjek penelitian yaitu kepala PAUD dan guru kelas KB, A, dan B PAUD Terpadu Pelita Insani Banjarbaru. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Serta teknik keabsahan data menggunakan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cara guru mengimplementasikan pembelajaran STEAM anak usia dini di PAUD Terpadu Pelita Insani Banjarbaru adalah melakukan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran STEAM sesuai dengan capaian perkembangan anak. Guru juga menyiapkan dan merancang pembelajaran STEAM dengan menarik, menyenangkan, tetapi juga harus relevan agar tetap mendukung perkembangan anak. Adapun komponen STEAM yang diterapkan adalah Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika. Faktor pendukung implementasi pembelajaran STEAM adalah sumber daya manusia disekitar sekolah, pelatihan keterampilan literasi STEAM guru dan kerjasama orang tua dengan sekolah. Serta faktor penghambat yaitu fokus anak singkat terhadap pembelajaran.