BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Gambar Singkat Hasil Penelitian

Sebelum peneliti menyajikan data tentang implementasi aspek seni dalam metode STEAM pada anak TK B di RA Ulumul Qur'an Al Madani di kota Banjarbaru, peneliti akan memberikan gambaran lokasi peneliti sajikan pada gambar 4.1 di bawah ini

Gambar 4.1 RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru (CDFSDP 4.1)[62]

1. Sejarah singkat geografis RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru

Kementerian Agama Republik Indonesia telah mengeluarkan Peraturan Menteri Agama (PMA) No. 90 Tahun 2013 yang mengatur tentang penyelenggaran pendidikan madrasah, diantaranya adalah

[62]. Catatan Dokumentasi (Foto) Sarana Dan Prasarana 4.1

Raudhatul Athfal yang selanjutnya disingkat RA adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan dengan kekhasan agama Islam bagi anak berusia 4 (empat) tahun sampai dengan 6 (enam) tahun.

Raudhatul Ulumul Qur'an Al Madani adalah lembaga pendidikan usia dini yang dirancang dengan pendekatan yang menekankan pengenalan dan pemahaman tentang "Tauhid" serta nilai-nilai Islam. Didirikan pada tahun 2011 dan terakreditasi B, lembaga ini sejak awal mengimplementasikan sistem pendidikan yang inklusif dan ramah bagi anak berkebutuhan khusus.

Terletak di Kelurahan Guntung Manggis, Kota Banjarbaru dan hadir sebagai PAUD yang mengerti akan tingkat ekonomi masyarakat namun memiliki fasilitas yang lebih baik dari lembaga pendidikan di kelasnya. Dibangun di atas luasan satu hektar dan memiliki lapangan bermain yang luas serta fasilitas ibadah yang baik. Melayani usia 4-5 tahun, 5-6 tahun, usia persiapan 6-7 tahun, serta Ekstrakurikuler BTA Metode UMMI. Raudhatul Ulumul Qur'an Al Madani terlahir dari Yayasan Cahaya Keluarga Madani yang memiliki misi membantu masyarakat memberikan pendidikan islam yang baik sejak usia dini.

2. Letak dan Keadaan Geografis RA Ulumul Qur'an Al Madani kota Banjarbaru

Penelitian kualitatif ini dilaksanakan di RA Ulumul Qur'an Al Madani kota Banjarbaru yang adalah lembaga pendidikan anak usia dini

yang terletak di lingkungan perkampungan yang asri dan nyaman, serta berada di sekitar kawasan pendidikan. Suasana lingkungan yang tenang dan kondusif menjadikan RA ini tempat yang ideal untuk mendukung proses belajar anak-anak di usia emas mereka. Dengan suasana yang ramah dan penuh nilai kekeluargaan, RA Ulumul Qur'an Al Madani berkomitmen memberikan pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai keislaman dan pengenalan Tauhid sejak dini.

RA Ulumul Qur'an Al Madani berlokasi di Jl. Raya Guntung Manggis RT 18 RW 03, Kelurahan Guntung Manggis, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru, Provinsi Kalimantan Selatan. Lokasi ini strategis karena selain berada di lingkungan yang tenang, juga cukup dekat dengan fasilitas pendidikan lainnya, memudahkan orang tua yang ingin mengantarkan dan menjemput anak-anak mereka. RA Ulumul Qur'an Al Madani dapat dihubungi melalui nomor telepon 0818505808. Kode pos wilayah ini adalah 70724. Dengan lokasi yang nyaman dan fasilitas pendidikan yang memadai, RA Ulumul Qur'an Al Madani terus berupaya memberikan pendidikan terbaik bagi generasi penerus yang berakhlak mulia dan berilmu.

3. Data Lembaga

Nama Lembaga	: RA ULUMUL QUR'AN AL MADANI
Alamat Lengkap	: Jl. Raya Guntung Manggis RT 18 RW 03
Kelurahan	: Guntung Manggis
Kecamatan	: Landasan Ulin
Provinsi	: Kalimantan Selatan
Kode Pos	: 70721
NSM	: 101263720028
NPSN	: 69885922
Izin Operasional Dari	: Kementerian Agama Kota Banjarbaru
No	: Kd.17.11/2/PP.00.4/1160/2013
Status Akreditasi	: B
No. SK Akreditasi	: 058/K/SK/AKR/2016
NPWP	: 03.094.245.2-732.000
Tempat Belajar	: Ruang Kelas Milik Sendiri
Status	: Baik
Luas Tanah	: 9.115 m^2
Luas Bangunan	: 372 m^2

4. Visi, Misi dan Tujuan RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru

RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru memiliki visi, misi dan tujuan untuk meningkatkan pendidikan yang unggul dalam menyediakan layanan pendidikan berkualitas. Adapun isi dari visi, misi dan tujuan dari RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru.

a. Visi

RA Ulumul Qur'an Al Madani Cerdas, Ceria, Berakhlaq Mulia, Mandiri dan Inklusif" Membentuk anak usia dini yang cerdas, ceria, berakhlak mulia dan mandiri dalam lingkungan masyarakat inklusif.

b. Misi

1) Mengajarkan baca tulis Al Qur'an sesuai tingkatan pendidikan untuk membentuk anak menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt.
2) Mengenalkan dan menerapkan keteladanan Rasulullah saw melalui pemahaman hadits dalam setiap tema pembelajaran untuk membentuk pribadi yang berakhlak mulia.
3) Mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual melalui praktik-praktik baik sesuai dengan pencapaian perkembangan anak.
4) Mengenalkan dan mengamalkan konsep kemandirian sejak dini.
5) Mengenalkan dan mengamalkan kurikulum merdeka pada satuan madrasah

c. Tujuan RA Ulumul Qur'an Al Madani

1) Meningkatkan mutu pendidikan dan terwujudnya prestasi anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan pra sekolah.
2) Menjadikan sekolah sebagai salah satu komponen pelaksana DDTK anak usia pra sekolah sebagai usaha pencegahan keterlambatan dan penyimpangan tumbuh kembang anak dengan cara meningkatkan kualitas/profesional guru secara spesifik untuk kompetensi tersebut.
3) Meletakkan landasan tauhid yang kuat kepada anak usia dini dengan cara membiasakan anak senang membaca Al Qur'an, mengenal hadits dan melaksanakan sunnah Nabi Muhammad S.A.W. Mentadaburi alam semesta dan menghargai perbedaan penciptaan Allah SWT sebagai cara Dia menunjukkan Kekuasaan-Nya.
4) Melengkapi sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan program guru mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar.
5) Menjalin kerjasama dengan seluruh unsur pendukung sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan program sekolah.

5. Data Anak Kelompok B di RA Ulumul Qur'an Al Madani kota Banjarbaru

Berikut penyajian data anak kelompok B1 di RA Ulumul Qur'an Kota Banjarbaru yang berjumlah 22 anak dimana jumlah anak laki-laki 13 anak dan jumlah anak perempuan ada 9 anak.

6. Struktur Tenaga Pendidik

RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru memiliki 14 tenaga pendidik yang cukup kompeten dalam pembelajaran RA, untuk lebih jelas bisa dilihat di tabel 4.1di bawah ini:

Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidik RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru

No	Nama	JK	Pend	Jabatan
1	Hj. Husnul khatimah, S.pd.	P	S1	Kepala Sekolah
2	Aya sovia, S.pd.	P	S1	Guru
3	Kamelia, S.pd.	P	S1	Guru
4	Melda luthfi yanti, S.pd.	P	S1	Guru
5	Mahdiah, S.pd.	P	S1	Guru
6	Nor asiah, S.pd.	P	S1	Guru
7	Mahasti dwiyandita	P	SMA	Guru
8	Ni'matul uzma, S.pd.	p	S1	Guru
9	Intan sari	P	SMA	Guru
11	Siti maisyarah, S.pd.	P	S1	Guru
12	M. Amin, S.pd.	L	S1	Guru
13	Diah sari wijayanti	P	SMA	Bendahara
14	Aina shoufia, S.ikom	P	S1	Tata Usaha

Sumber : Data Administrasi RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru

7. Sarana dan Prasarana RA Ulumul Qur'an Al Madani

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh data tentang sarana dan prasarana yang dimiliki RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru n. Berikut ini penyajian data sarana dan prasarana RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru. Berikut ini penyajian data sarana dan prasarana RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru yang dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Prasarana RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi
1.	Ruang Kelas	4	Baik
2.	Ruang Tata Usaha	1	Baik

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi
3.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4.	Ruang Guru	1	Baik
5.	Gudang	1	Baik
6.	Pagar Depan	1	Baik
7.	Pagar Samping	2	Baik
8.	Pagar Belakang	1	Baik
9.	Tiang Bendera	1	Baik
10.	KM / WC Siswa	4	Baik
11.	KM / WC Guru	1	Baik
12.	Bak Sampah	7	Baik
13.	Saluran Primer	1	Baik
14.	Sarana olah raga	1	Baik
15.	Alat Cuci tangan	5	Baik

Sumber: Data Administrasi RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru

Ada berbagai macam sarana pembelajaran yang ada di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah:

Tabel 4.3 sarana RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1.	Balok	5	Baik
2.	Puzzle	50	Baik
3.	Alat bermain seni	7	Baik
4.	Bola berbagai ukuran	20	Baik
5.	Alat bermain keaksaraan	10	Baik
6.	Alat bermain Peran	10	Baik
7.	Alat bermain Sensorimotor	20	Baik
8.	Alat Pengukur Berat Badan	5	Baik
9.	Alat Pengukur Tinggi Badan	5	Baik
10.	Perlengkapan Cuci Tangan	7	Baik
11.	Komputer	2	Baik
12.	Printer	2	Baik

Sumber : Data Administrasi RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru

B. Hasil Penelitian

Penyajian data ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi kepada kepala sekolah dan guru kelas serta anak kelompok B1 di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota

Banjarbaru. Setelah pengumpulan data sudah terkumpul, Langkah selanjutnya adalah menyajikan data tentang pelaksanaan dan upaya guru dalam implementasi aspek seni dengan menggunakan metode STEAM di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru.

1. Implementasi Aspek Seni dalam pengembangan metode STEAM pada anak usia dini di RA Ulumul Quran Al Madani Banjarbaru

Kepala sekolah yaitu Ibu H mengatakan berdasarkan pengamatan yang ada para guru mulai menyadari bahwa pembelajaran seni mulai berperan penting dalam mengasah pemikiran dan kreativitas pada anak meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta membantu anak mengekspresikan ide dan perasaannya secara bebas dalam proses belajar yang menyenangkan dan holistik.(CWKS 1.2)[63]

a. Perencanaan Aspek seni dalam pengembangan metode STEAM

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru yaitu Ibu H mengungkapkan bahwa perencanaan yang dilakukan oleh sekolah memang bagus, mereka memulai di awal semester dan dituangkan *Dokumen 1* dan *Dokumen 2* pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2020. Walaupun sekarang sedang banyak terjadi peralihan atau transisi ke kurikulum yang baru, yaitu KOM (Kurikulum Operasional Madrasah), kepala

[63] Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.2

sekolah yaitu Ibu H mengatakan bahwa prinsip dasar dalam perencanan ini tidak berubah yaitu tetap menekankan pentingnya memasukan unsur seni ke dalam kegiatan belajar mengajar. Seni dianggap mampu mengembangkan kreativitas pada anak secara menyeluruh, tidak hanya untuk anak-anak pada umumnya, tetapi juga pada anak berkebutuhan khusus (ABK). Ibu H menjelaskan dimana pada artinya semua anak bisa mendapatkan manfaat dari pendekatan ini, karena mereka diberi ruang untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan potensi dengan cara yang sesuai dengan kemampuan masing-masing (CWKS.1.5)[64].

b. Pelaksanaan Aspek seni dalam pengembangan metode STEAM

Pelaksanaan pembelajaran aspek seni dalam metode STEAM banyak meliputi kegiatan yang beragam misalnya seperti kegiatan kreatif seperti menggambar, mewarnai, meronce, membuat kaligrafi, pertunjukan tari, musik, drama, dan juga ada mengadakan secara rutin dalam mengikuti partisipasi dalam peringatan hari disabilitas, dimana anak bisa tampil atau ikut berpartisipasi untuk memperingati hari disabilitas. Setiap anak diberi kesempatan untuk tampil termasuk anak berkebutuhan khusus, yang artinya tidak ada diskriminasi semua anak mendapatkan ruang yang sama untuk mengekspresikan bakat seni

[64] Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.5

mereka**,** menunjukkan hasil karyanya, atau tampil di depan umum.

Hal ini bertujuan untuk mendorong rasa percaya diri pada anak, meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi melalui aspek seni dalam metode STEAM dan juga membantu anak, khususnya anak berkebutuhan khusus (ABK) merasa dihargai dan dilibatkan. Sama halnya dengan yang dikatakan oleh Kiraniawati bahwa Seni memiliki keterkaitan yang erat dengan pengembangan potensi, khususnya pada anak usia dini yang merupakan tahap pertumbuhan yang sangat penting. Pendidikan pada tahap ini haruslah diselaraskan dengan kebutuhan individual anak, dan oleh karena itu, menjadi tanggung jawab bagi orang tua dan pendidik.

Pengajaran aspek seni dilakukan dengan menyesuaikan *timeline* yang telah ditetapkan, serta menggunakan bahan dan media ajar yang dipersiapkan secara matang. Guru-guru kerap menerapkan strategi "ATM" (Amati, Tiru, dan Modifikasi) terhadap beragam aktivitas seni yang sedang berkembang. Melalui cara ini, mereka dapat menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kondisi terkini, sekaligus mendorong partisipasi aktif dan ekspresi seni pada setiap anak. (CWKS.1.8)[65]

[65] Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.8

Pada tanggal 18,19 februari,10 Maret, 14 April 2025 peneliti mengamati bagaimana guru dan anak kelompok B melakukan pembelajaran aspek seni dengan metode STEAM dari awal hingga akhir. Pembelajaran aspek seni dengan metode STEAM ini selalu ada disetiap tema minimal ada 2 kegiatan aspek seni, misalkan seperti menggambar, melukis, menari atau kolase. Tema yang digunakan juga biasanya mengikut tema pembelajaran pada hari itu. Pelaksanaan penggunaan aspek seni dengan metode STEAM RA Ulumul Qur'an Al Madani kota Banjarbaru sebagai berikut:

Gambar 4.2 Guru mempersiapkan alat dan bahan untuk bermain *role play* (CDFPASDMS 1.1)[66]

Pada gambar 4.2, Ibu A dan Ibu D menyiapkan alat dan bahan dari 20 menit sebelum pembelajaran dimulai. Sebelum anak anak datang ke sekolah Ibu A dan Ibu D mulai menyiapkan alat dan bahan, sambil memastikan alat dan bahan sudah siap

[66] Catatan Dokumentasi (Foto) Persiapan Alat Dan Bahan

digunakan. Setelah selesai menyiapkan alat dan bahan Ibu A dan Ibu D siap menunggu dan menyambut kedatangan anak. (CLP.1.1, CLP,2.1, CLP.3.1, dan CLP.4.1,)[67]

Gambar 4.3 Guru membagi kelompok untuk anak-anak bermain *role play* (CDFPASDMS 1.2) [68]

Gambar 4.4 Ada anak yang berperan sebagai penjual kue wortel (CDFPASDMS.1.3) [69]

[67] Catatan Lapangan 1.1, 2.1, 3.1, Dan 4.1
[68] Catatan Dokumentasi (Foto) Guru Membagi Kelompok *Role Play*
[69] Catatan Dokumentasi (Foto) Berperan Sebagai Penjual Kue Wortel

Gambar 4.5 Anak yang berperan sebagai petani wortel.(CDFPASDMS 1.4)[70]

Setelah kedatangan anak, kelas dimulai dengan bernyanyi bersama, absen, sholat dhuha berjamaah, setor hafalan hadist dan surah-surah pendek serta doa sehari hari. Selesai melakukan kegiatan pembiasaan anak-anak belajar dengan menulis 5 kalimat yang dituliskan oleh Ibu A dipapan tulis. Setelah selesai menulis, Ibu A dan Ibu D membagi anak menjadi 6 kelompok kecil, dimana ada anak yang berperan menjadi penjual wortel, petani wortel, penjual kue coklat, penjual kue wortel, penjual donat serta ada juga yang menjadi pembeli. Ibu A dan Ibu D menjelaskan cara bermain *role play* kepada anak. Ibu A memastikan kembali kepada anak apakah anak sudah paham dengan penjelasan yang dijelaskan oleh Ibu A. Jika sudah paham anak mengambil tempat dan posisi sesuai dengan kelompok kecil yang dibagi oleh Ibu A. (CLP1.2)[71]

[70] Catatan Dokumentasi (Foto) Berperan Sebagai Petani Wortel
[71] Catatan Lapangan

Gambar 4.6 Anak yang berperan sebagai penjual kue coklat dan pembeli. (CDFPASMDS.1.5)[72]

Pada gambar diatas ditunjukan bahwa ada anak yang berperan sebagai penjual kue coklat dan sebagai pembeli. Anak-anak yang berperan sebagai pembeli di bagian uang mainan untuk alat tukar barang. Selain diajarkan cara berjualan dan cara membeli, anak-anak juga diajarkan dengan sesuai ajaran islam dimana jika kita membeli atau menjual kita harus ada akad dalam jual beli, seperti mengatakan "jual dan tukar" agar anak menjadi terbiasa dengan ajaran islam (CLP1.2)[73]

[72] Catatan Dokumentasi (Foto) Pembelajaran Aspek Seni Dengan Metode STEAM 1.5
[73] Catatan Lapangan 1.2

Gambar 4.7 Dokumentasi anak sudah selesai bermain *role play* (CDFPASMDS.1.6)[74]

Anak-anak saling bertukar peran bergantian dengan pembeli, anak yang awalnya menjadi penjual dan petani bertukar peran menjadi pembeli, sebaliknya juga anak yang tadi menjadi pembeli bertukar peran menjadi penjual dan petani. Setelah waktu berjalan 30 menit, Ibu A dan Ibu D memberikan instruksi bahwa permainan *role play* sudah selesai, dan anak–anak sudah didokumentasi dan diambil nilai oleh Ibu A dan Ibu D maka anak diminta membereskan properti alat dan bahan yang mereka gunakan ketika bermain *role play*, dan ketika sudah selesai anak-anak diminta mencuci tangan dan bersiap untuk makan siang. Tujuan dari kegiatan ini adalah melatih anak dalam kemampuan berbahasa dan berinteraksi melalui dialog penjual dan pembeli, mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, anak jadi memahami tentang konsep jual beli dan profesi secara sederhana,

[74] Catatan Dokumentasi (Foto) Pembelajaran Aspek Seni Dengan Metode 1.6

dan melatih fleksibilitas berpikir karena anak harus mampu berganti peran dan menyesuaikan diri (CLP.1.2 dan CLP.1.3).[75]

Pada hari rabu, 19 februari 2025, peneliti tiba di RA Ulumul Qur'an Al Madani yang beralamat di jalan Guntung Manggis, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru. Kedatangan peneliti disambut dengan ramah oleh Ibu K dan Ibu D, yang kemudian mempersilahkan peneliti untuk masuk ke dalam kelas B 1. Pukul 09.20 WITA, kegiatan pembelajaran dimulai anak-anak diarahkan untuk duduk di mejanya masing-masing, setelah seluruh anak menempati tempat duduknya, Ibu K selaku guru kelas memberikan instruksi kepada seluruh anak untuk menyiapkan alat tulis dan mencatat beberapa kalimat sederhana yang sesuai dengan tema pembelajaran pada hari itu " Profesi Pekerjaan" (CLP 2.1 dan CLP 2.2)[76]

Anak-anak mulai memperhatikan dengan seksama penjelasan yang diberikan oleh Ibu K. Setelah kegiatan menulis selesai, pelaksanaan pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan seni yang sudah direncanakan sebelumnya. Ibu K membagikan sketsa gambar seorang nelayan kepada setiap anak, dan anak-anak diminta untuk mewarnai gambar tersebut secara mandiri sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing. Kegiatan ini memiliki

[75] Catatan Lapangan 1.2 Dan 1.3
[76] Catatan Lapangan 2.1 Dan 2.2

tujuan untuk membantu mengembangkan aspek seni visual pada anak (CLP.2.2)[77]

Gambar 4.8 Anak mewarnai sketsa nelayan. (CDFPASMDS.1.7)[78]

Pada gambar di atas pada saat anak-anak mewarnai sketsa nelayan sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak. Setelah itu, anak-anak dibagikan lagi oleh Ibu D sketsa gambar ikan yang terpisah, gambar ikan ini hari diwarnai terlebih dahulu dan kemudian digunting lalu anak menempelkan pada gambar nelayan yang telah mereka selesaikan sebelumnya. Gambar ikan-ikan hasil guntingan anak ditempelkan pada bagian jarring, membentuk kelompok visual yang menggambarkan seorang nelayan yang sedang menangkap ikan. Kegiatan ini merupakan bagian dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis pendekatan STEAM, khususnya dalam aspek *Art* (seni). Melalui kegiatan mewarnai, menggunting, dan menempel, anak-anak tidak hanya mengekspresikan kreativitas dan estetika, tetapi juga memahami konsep profesi seorang nelayan

[77] Catatan Lapangan 2.2
[78] Catatan Dokumentasi (Foto) Pembelajaran Aspek Seni Dengan Metode 1.7

yang berkaitan antara manusia dan lingkungan. Perpaduan antara keterampilan motorik halus, penguatan konsep tematik, dan ekspresi seni menjadi indikator penerapan yang efektif dari pendekatan STEAM dalam Pendidikan anak usia dini (CLP.2.2)[79]

Gambar 4.9 Anak mewarnai sketsa ikan. (CDFPASMDS.1.8)[80]

Pada akhir kegiatan pembelajaran, Ibu K memberikan arahan bahwa kegiatan telah selesai. Sebelum anak-anak mencuci tangan dan bersiap untuk makan siang, Ibu K dan Ibu d melakukan dokumentasi hasil karya anak-anak sebagai proses evaluasi pembelajaran, khususnya pada aspek *Art* dalam pendekatan STEAM. Dokumentasi ini mencakup pengamatan terhadap hasil karya anak mewarnai, anak menggunting dan menempel gambar ikan, serta letak visual yang menggambarkan nelayan sedang menangkap ikan. Setelah pengambilan dokumentasi anak-anak diarahkan untuk merapikan alat dan

[79] Catatan Lapangan 2.2
[80] Catatan Dokumentasi (Foto) Pembelajaran Aspek Seni Dengan Metode 1.8

bahan yang digunakan Ketika berkegiatan pembelajaran, kegiatan ini mengajarkan anak pada tanggung jawab terhadap lingkungan.

Selanjutnya anak-anak mencuci tangan secara bergantian dan bersiap makan. Setelah makan dilanjutkan dengan sesi *recalling* sebagai Sebagian dari evaluasi. Dalam *recalling* Ibu K dan Ibu D bergantian mengajukan pertanyaan ringan seperti "hari ini kita belajar apa?", "kegiatan apa saja yang sudah kita lakukan hari ini?"," Siapa yang tahu di kehidupan ini ada profesi apa saja?" dan "bagaimana perasaannya hari ini?". Anak-anak menjawab secara bergiliran, termasuk mengungkapkan perasaan mereka, dan mendorong anak untuk mengingat proses pembelajaran pada harini, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif sesuai dengan pendekatan STEAM. Setelah sesi *recalling* tibalah waktu pulang dan anak dipersilahkan membaca doa sebelum pulang. (CLP 2.3)[81]

Pada saat peneliti melakukan observasi pada tanggal 10 maret 2025 pembelajaran seperti biasa dimulai pada jam 08.00 WITA dan dimulai dengan kegiatan pembuka dan kegiatan pembiasaan, setelah selesai kegiatan pembiasaan anak-anak diminta untuk menulis 5 kalimat yang sesuai dengan yang

[81] Catatan Lapangan 2.3

dituliskan oleh Ibu D dipapan tulis (CLP.3.1)[82]. Sementara anak-anak menulis, anak dipanggil satu persatu untuk literasi (membaca) sesuai instruksi oleh Ibu A yang mengawasi anak membaca, dan Ibu D mengawasi anak menulis. Setelah selesai Ibu A dan dan D membagi anak dengan kelompok kecil 4 kelompok kecil, ada anak bermain dakon, bermain balok membuat masjid, bermain *playdough* membuat makanan dari coklat, dan pengambilan nilai dengan lembaran kertas dimana anak setelah selesai bermain menebalkan kaligrafi tulisan arab (CLP.3.2)[83]

Gambar 4.10 Anak bermain *playdough*. (CDFPASMDS.1.9)[84]

[82] Catatan Lapangan 3.1
[83] Catatan Lapangan 3.2
[84] Catatan Dokumentasi (Foto) Pembelajaran Aspek Seni Dengan Metode 1.9

Gambar 4.11 Anak bermain balok. (CDFPASMDS.1.10)[85]

Semua anak menebalkan kaligrafi yang berisi kalimat thayyibah dan Ibu A menginstruksikan kepada anak agar menulis dulu huruf indonesianya lalu dilanjutkan dengan menebalkan seni kaligrafi bertulisan arab dengan pelan-pelan. Tujuan dari pembelajaran seni kaligrafi ini untuk melatih keterampilan motorik halus anak dan mengenalkan anak pada nilai-nilai keagamaan, dan menumbuhkan apresiasi anak terhadap seni islam (CLP.3.2) [86]

[85] Catatan Dokumentasi (Foto) Pembelajaran Aspek Seni Dengan Metode 1.10
[86] Catatan Lapangan 3.2

Gambar 4.12 Anak menulis dan menebalkan kaligrafi. (CDFPASMDS.1.11)[87]

Setelah anak-anak selesai menebalkan kaligrafi, Ibu A dan Ibu D menginstruksikan anak-anak agar membereskan meja dan mainan yang mereka gunakan tadi ke tempat asalnya. Ketika anak sudah selesai anak diminta untuk mencuci tangan dan bersiap makan. (CLP.3.3)[88]

Peneliti melanjutkan lagi penelitian pada hari Senin tanggal 14 April 2025 di RA Ulumul Qur'an Al Madani yang beralamat di jalan Guntung Manggis, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru. Seperti biasa peneliti disambut ramah oleh Ibu K dan Ibu D, dan mempersilahkan peneliti untuk masuk. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 08.00 WITA dengan rutinitas pembiasaan pagi, seperti anak baris sambil bernyanyi, melakukan absen bersama. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan sholat dhuha berjamaah serta

[87] Catatan Dokumentasi (Foto) Pembelajaran Aspek Seni Dengan Metode 1.11
[88] Catatan Lapangan 3.3

setoran hafalan hadist, surah-surah pendek, dan doa sehari-hari. Pada pukul 09.20 WITA, pembelajaran dimulai dengan anak-anak diarahkan menuju meja masing-masing. Guru kemudian menginstruksikan untuk menyiapkan buku dan alat tulis sebagai persiapan kegiatan inti. Guru menuliskan kalimat bertema "Bulan di Malam Hari" di papan tulis yang kemudian disalin oleh anak-anak kedalam buku cerita mereka. Aktivitas ini bertujuan untuk melatih keterampilan motorik halus serta kemampuan visual dan kognitif anak dalam menyalin informasi (CLP.4.1)[89].

Materi kemudian dilanjutkan dengan penjelasan sederhana mengenai bentuk-bentuk bulan seperti bulan sabit, setengah, dan purnama. Untuk lebih menambah pengalaman belajar dan mengevaluasi aspek seni dalam pembelajaran berbasis STEAM, anak-anak dibagi ke dalam kelompok kecil dengan berbagai aktivitas tematik yang menstimulasi kreativitas. Beberapa anak berada di kelompok menggambar bentuk bulan sesuai imajinasi dan kreativitas anak, beberapa anak ada di kelompok meronce untuk melatih koordinasi mata dan tangan, ada anak dalam kelompok Menyusun huruf menggunakan batu kecil untuk mengenal abjad secara konkret, dan anak yang bermain congklak yang mendukung

[89] Catatan Lapangan 4.1

pengembangan pola berpikir secara kritis dan logis (CLP.4.2)[90]

Gambar 4.13 Anak meronce gambar kepala binatang. .
(CDFPASMDS.1.12) [91]

Gambar 4.14 Anak menyusun batu menjadi abjad.
(CDFPASMDS.1.13)[92]

[90] Catatan Lapangan 4.2
[91] Catatan Dokumentasi (Foto) Pembelajaran Aspek Seni Dengan Metode 1.12
[92] Catatan Dokumentasi (Foto) Pembelajaran Aspek Seni Dengan Metode 1.13

Gambar 4.15 Anak menggambar bulan. (CDFPASMDS.1.14)[93]

Kegiatan ini menunjukkan bahwa aspek seni diintegrasikan melalui pendekatan yang holistik, yang tidak hanya menekankan hasil karya, tetapi juga proses eksploratif dan ekspresi diri anak. Sementara kegiatan berlangsung, Ibu K melakukan literasi secara individu mengenai tema pada hari ini sebagai bagian dari evaluasi perkembangan pada pemahaman anak. Di Akhir sesi, anak-anak mendapatkan instruksi dari Ibu D untuk membersihkan alat belajar dan bermainnya sebagai bentuk tanggung jawab untuk pembelajaran karakter pada anak. Selanjutnya, anak dipersilahkan untuk mencuci tangan dan bersiap untuk makan siang dengan didampingi oleh Ibu K dan Ibu D. (CLP.4.2)[94]

Setelah makan siang selesai amak dilanjutkan lagi dengan sesi recalling sebagai bagian dari evaluasi, Ibu K dan Ibu D bergantian menanyakan pertanyaan ringan seputar tema pada hari ini, dan Ibu K menanyakan" Hari ini kita belajar apa?", "Kegiatan apa saja yang sudah kita lakukan?", "Pada kehidupan ada profesi apa saja?" dan "Apa yang paling kamu sukai hari ini?". Anak-anak menjawab secara bergiliran, termasuk mengungkapkan perasaan mereka melalui pertanyaan seperti, "Bagaimana perasaannya hari ini?". Pertanyaan-pertanyaan tersebut mendorong anak untuk

[93] Catatan Dokumentasi (Foto) Pembelajaran Aspek Seni Dengan Metode 1.14
[94] Catatan Lapangan 4.2

mengingat kembali proses pembelajaran, menyampaikan pendapat, serta mengekspresikan emosi mereka. Melalui sesi ini, guru dapat menilai sejauh mana anak memahami materi, menikmati aktivitas seni yang dilakukan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif sesuai pendekatan STEAM, setelah sesi recalling tibalah waktu pulang dan anak dipersilahkan untuk berdoa sebelum pulang (CLP.4.3)[95]

c. Evaluasi Aspek seni dalam pengembangan metode STEAM

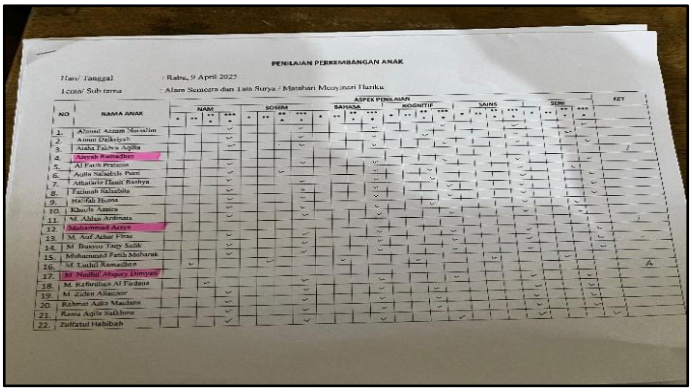
Evaluasi yang peneliti dapat di lapangan bahwa evaluasi yang ada di RA Ulumul Qur'an Banjarbaru khususnya pada kelompok B, penilaian dilakukan secara berkala yang artinya guru tidak hanya menilai pada diakhir saja tetapi juga melakukan penilaian secara rutin selama proses pembelajaran berlangsung seperti mencakup penilaian proses, hasil akhir (hasil karya), dan refleksi terhadap strategi pembelajaran (CWKS.1.5)[96]. Guru menilai produk akhir yang dIbuat oleh anak misalnya seperti sebuah lukisan, gambaran, kerajinan tangan, penampilan anak dalam bermain drama, bermain musik dan tari. Selain menilai hasil akhir guru juga mengamati apakah anak-anak mampu mengekspresikan emosi dan interaksi sosial yang baik, anak

[95] Catatan Lapangan 4.3
[96] Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.5

berani tampil didepan umum, dan bagaimana anak belajar dan berproses, misalnya apakah mereka aktif, bekerja sama, antusias, menunjukkan perkembangan keterampilan pada anak (CWGK.3.4)[97]. Evaluasi ini dilaksanakan oleh guru secara berkala, tidak dibatasi pada akhir kegiatan saja tetapi selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip dasar pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada pemantauan perkembangan anak secara holistik dan terus-menerus.

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan lembar ceklist harian dan dokumentasi kegiatan sebagai instrumen penilaian pertama. Evaluasi dilakukan seperti observasi secara langsung oleh guru selama anak mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya dalam kegiatan aspek seni seperti menggambar, membuat kerajinan tangan, melukis, mewarna, menempel, bermain drama (*role play*), bermain musik, dan tari. Guru kelas menggunakan ceklis harian untuk menilai anak berdasarkan indikator yang sudah ditentukan. Setiap anak dinilai secara individual dengan pendekatan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya masing-masing (CWGK.4.3).[98]

[97] Catatan Wawancara Guru Kelas 3.4
[98] Catatan Wawancara Guru kelas 4.3



Gambar 4.16 Contoh ceklis penilaian. (CDFBPDE.2.1)[99]

Dalam pelaksanaan evaluasi, guru juga menggunakan dokumentasi berupa foto atau video, dan catatan proses belajar anak. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti keterlibatan anak serta bahan evaluasi lanjutan yang dapat ditinjau Kembali. Dokumen visual membantu guru dan orang tua untuk melihat capaian perkembangan anak secara nyata dan sesuai.

Selain menilai anak, guru juga melakukan evaluasi pasca kegiatan, setelah kegiatan selesai guru mengevaluasi diri sendiri seperti, apakah pendekatan metode STEAM yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik anak, apakah integrasi aspek seni yang digunakan berhasil atau perlu diperbaiki. Untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran dan menyesuaikan perencanaan selanjutnya agar guru mengetahui apakah strategi pengajaran sudah efektif atau belum, jika belum maka guru akan memperbaiki atau menyesuaikan rencana pembelajaran berikutnya agar lebih sesuai

[99] Catatan Dokumentasi (Foto) Contoh Ceklis Penilaian

dengan yang dIbutuhkan oleh anak- anak. Artinya tidak hanya menilai hasil akhir tapi juga proses dan perkembangan secara menyeluruh, sesuai dengan semangat pendekatan STEAM dan pendidikan anak usia dini yang berpusat pada anak.

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran seni dalam metode STEAM di RA Ulumul Qur'an Al Madani Banjarbaru dilaksanakan secara menyeluruh, yang mencakup seperti proses, hasil, integrasi sosial pada anak, dan refleksi pada guru. Evaluasi ini menjadi bagian penting dalam pengembangan pembelajaran pada anak, serta mendorong pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sesuai dengan nilai-nilai islam yang diterapkan di lembaga pendidikan RA Ulumul Qur'an Al Madani Banjarbaru.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penghambat Implementasi Aspek Seni dengan metode STEAM di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru

Ada banyak faktor yang berperan dalam kegiatan Implementasi aspek Seni dengan metode STEAM sebagai metode pembelajaran pada anak Tk B, ada beberapa faktor pendukung dan ada beberapa juga faktor penghambat.

a. Faktor Pendukung

1) Yayasan

Pihak Yayasan memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran aspek Seni dengan metode STEAM.

Dukungan dari yayasan tidak hanya bersifat administratif saja, tetapi juga mencakup aspek pengembangan kompetensi guru seperti memberikan kepada guru kesempatan untuk mengikuti pelatihan seni atau workshop seni secara mandiri baik secara luring maupun daring. Dukungan yayasan terhadap pengembangan profesionalisme guru berdampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pada anak. Selain itu aspek seni tidak hanya menjadi pelengkap saja, tetapi juga menjadi bagian penting dari proses pendidikan anak yang secara holistik dan menyeluruh (CWKS.1.1)[100]

2) Guru dan para pengajar

Keberhasilan implementasi aspek seni dengan metode STEAM, tidak terlepas dari peran penting seorang guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran. Guru dan para pengajar memiliki kinerja yang baik dalam keterampilan di bidang seni, walaupun tidak semua guru di RA Ulumul Qur'an yang menguasai keterampilan dibidang seni. (CWKS.1.2)[101]

Semangat guru dalam membantu dan mengarahkan anak-anak yang kesulitan sangat mendukung proses dalam pembelajaran aspek seni dengan metode STEAM. Sesuai dengan isi penelitian ini mengembangkan bahwa guru dan

[100] Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.1
[101] Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.2

pengajar dalam penyelenggaraan pembelajaran pada anak tidak hanya tergantung pada penguasaan materi saja,

3) . Fasilitas ruangan belajar

Fasilitas ruangan belajar sangat nyaman dan cukup dengan fasilitas seperti, meja yang sesuai untuk anak sehingga mendukung postur duduk yang baik untuk anak saat menulis, menggambar, atau berkegiatan. Selain itu ruang kelas yang dilengkapi dengan 2 buah kipas angin yang membuat anak anak nyaman dalam keberlangsungan pembelajaran. Penataan ruang kelas juga memperhatikan fleksibilitas ruangan agar anak dapat bergerak dengan bebas saat anak melakukan kegiatan pembelajaran terutama saat belajar aspek seni. Dengan adanya sarana dan prasarana yang mencukupi pada proses pembelajaran di RA Ulumul Qur'an AL Madani, khususnya dalam aspek seni dengan metode STEAM dapat berjalan dengan nyaman dan lancar serta terstruktur.

4) Orang tua

Kerja sama antara guru dan orang tua terjalin melalui komunikasi aktif serta pelibatan orang tua pada berbagai kegiatan seni. Orang tua mendukung pembelajaran aspek seni dengan menggunakan metode seni, Seperti saat anak anak ada perlombaan, orang tua diundang menghadiri kegiatan seni, mendampingi anak saat ada perlombaan dan memberikan

dukungan moral maupun materiil. Melalui koordinasi yang baik, guru dapat memperoleh masukan mengenai minat dan bakat siswa di rumah, sedangkan orang tua dapat memahami pentingnya pendidikan berbasis seni dalam mendorong kreativitas dan perkembangan anak. Dengan demikian, kolaborasi guru dan orang tua tidak hanya memperkaya pengalaman belajar anak, tetapi juga memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran aspek seni dalam metode STEAM (CWKS.1.6 dan CWGK.4.3)[102] .

b. Faktor penghambat

1) Keterbatasan Sumber Daya

Dalam pembelajaran, terkadang jumlah media tidak mencukupi untuk semua anak, terutama di kelas besar. Hal ini dapat menghambat pengalaman belajar langsung yang penting bagi perkembangan anak. Untuk mengatasi masalah ini, guru dapat mengatur penggunaan media secara bergilir dengan membagi anak dalam beberapa kelompok kecil. Sambil menunggu giliran, kelompok lain bisa mengerjakan aktivitas alternatif yang tetap mendukung tujuan pembelajaran. (CWKS.1.14)[103]

[102] Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.6 dan Catatan Wawancara Guru Kelas 4.3
[103] Catatan Wawancara Kkepala Sekolah 1.14

Dalam kegiatan pembelajaran seni, berbagai alat dan bahan seperti cat air, kuas, pensil warna, krayon, kertas gambar, tanah liat, hingga perlengkapan kolase digunakan secara intensif oleh anak. Karena sering digunakan, alat-alat ini rentan mengalami kerusakan, penurunan kualitas, atau bahkan menjadi tidak layak pakai jika tidak dirawat dengan baik. Selain itu, penting juga untuk memiliki kebiasaan rutin seperti memeriksa kondisi alat sebelum dan sesudah penggunaan, mengganti alat yang sudah rusak, serta mengajari siswa bertanggung jawab atas alat-alat yang mereka gunakan. Perawatan ini bukan hanya menjaga alat tetap dalam kondisi baik, tetapi juga mendidik anak tentang pentingnya menjaga fasilitas belajar. Dengan pemeliharaan yang tepat, media seni bisa digunakan lebih lama, biaya penggantian alat menjadi lebih hemat, dan proses pembelajaran menjadi lebih nyaman serta efektif.

2) Anak yang Kurang Fokus saat Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, sering kali muncul hambatan seperti anak-anak yang kurang fokus saat menerima materi. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti waktu pembelajaran yang kurang tepat, kondisi fisik anak yang lelah, atau penyampaian materi yang kurang menarik. Untuk mengatasi hambatan ini, guru harus berusaha

semaksimal mungkin untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif terlebih dahulu (CWKS.1.7, CWGK 2.3)[104]

C. Pembahasan

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh peneliti dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, berikut analisis data yang dilakukan oleh peneliti.

1. Perencanaan Aspek seni dalam pengembangan metode STEAM

Perencanaan merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Guru di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru telah merancang kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan aspek seni ke dalam pendekatan STEAM secara tematik dan kontekstual. Hal ini tercermin dalam perencanaan awal semester yang dituangkan dalam Dokumen 1 dan Dokumen 2 KTSP, serta diadaptasi ke dalam Kurikulum Operasional Madrasah (KOM).

Dalam proses perencanaan ini, guru memilih tema dan subtema yang sesuai dengan perkembangan anak dan memasukan kegiatan seni seperti menggambar, mewarnai, dan membuat kolase. Jika dikaitkan dengan teori STEAM yang menekankan lima disiplin ilmu (Sains, Teknologi, Engineering, Art, dan Matematika) secara holistik, maka perencanaan pembelajaran di RA Ulumul Qur'an Al Madani sudah menunjukan upaya yang positif dalam menyisipkan seni kedalam pembelajaran. Menurut teori Lukman Jumanto, dkk. Pendekatan

[104] Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.7 dan Catatan Wawancara Guru Kelas 2.3

STEAM menuntut adanya keterpaduan antar disiplin ilmu dalam satu rangkaian kegiatan. Oleh karena itu, temuan ini menunjukan bahwa perencanaan guru telah mengarah pada pembelajaran berbasis STEAM, namun perlu penguatan sebagaimana yang dikemukakan oleh Jumanto bahwa integrasi seharusnya terjadi lintas semua disiplin secara utuh, bukan untuk menyisipkan seni sebagai bagian yang terpisah.[105]

Seni dipandang sebagai media pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas, berpikir kritis, serta mengekspresikan perasaan dan pemikiran anak secara bebas dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Jumanto yang menyatakan bahwa pendidikan seni bertujuan bukan hanya menjadikan anak sebagai seniman, tetapi untuk membentuk karakter, kreativitas, dan kesadaran budaya sejak dini Aspek seni juga selaras dengan prinsip STEAM yang menekankan pendekatan lintas disiplin dan menyeluruh terhadap perkembangan anak.[106]

Dengan perencanaan yang matang, guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang holistik dan inklusif, termasuk bagi anak berkebutuhan khusus. Setiap anak diberikan ruang untuk

[105] lukman Jumanto And Eka Titi Andaryani, "Pembelajaran Seni Rupa Wayang Kartun Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, No. 2 (2024): 307–17, https://doi.org/10.23969/Jp.V9i2.15598.

[106] Erina Putri Anggraeni And Joko Pamungkas, "Sarana Dan Prasarana Lembaga Dalam Menciptakan Potensi Pengembangan Seni Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, No. 1 (2023): 85–93, https://doi.org/10.31004/Obsesi.V7i1.2864.

mengekspresikan diri sesuai kemampuannya, yang merupakan cerminan dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak.

2. Pelaksanaan Aspek Seni dalam Pengembangan Metode STEAM

Pelaksanaan pembelajaran aspek seni di RA Ulumul Qur'an Al Madani dilakukan dengan berbagai kegiatan kreatif seperti role play, menggambar, mewarnai, meronce, membuat kaligrafi, serta menyusun huruf dengan batu. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan kemampuan ekspresi estetis anak, tetapi juga melibatkan unsur-unsur STEAM secara terintegrasi.[107] Misalnya, kegiatan tersebut dihubungkan dengan tema "Pekerjaan", anak-anak membuat kolase gambar nelayan dan ikan, anak-anak melatih keterampilan motorik halus (*Engineering*), memahami relasi antara manusia dan lingkungan (*Science*), serta mengembangkan kreativitas (*Art*). Strategi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis STEAM, yang mendukung eksplorasi, eksperimentasi, dan kolaborasi.

Menurut teori dari Fredericksen et al, pelaksanaan aspek seni di lapangan masih dapat dioptimalkan dari segi integrasi dengan komponen lain seperti sains, teknologi, atau matematika. Contohnya dalam kegiatan menggambar atau menempel, anak belum diarahkan dalam melakukan aktivitas pengukuran, pengamatan ilmiah, atau pemecahan masalah yang mendukung penguatan integrasi antar disiplin ilmu dan melibatkan proses

[107] Telaumbanua And Bu'ulolo, "Manfaat Seni Rupa Dalam Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini." https://doi.org/10.47861/khirani.v2i1.920

ilmiah seperti pengamatan atau eksperimen sederhana.[108] Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pelaksanaan sudah baik dalam mendorong kreativitas, namun masih terdapat ruang untuk penguatan implementasi agar sesuai dengan kerangka teoritis STEAM.

3. Evaluasi Aspek Seni dalam Pengembangan Metode STEAM

Evaluasi dalam pendekatan STEAM di RA Ulumul Qur'an Al Madani dilakukan secara holistik dan berkesinambungan. Guru menilai proses maupun hasil karya anak, dengan menggunakan instrumen berupa lembar ceklis harian, observasi langsung, serta dokumentasi foto dan video. Evaluasi ini menilai keterampilan motorik halus, kemampuan berekspresi, keberanian tampil, dan interaksi sosial.

Menurut teori dari Novitasari dan Zaida, penilaian sebaiknya tidak fokus pada hasil karya, tetapi juga pada proses anak dalam berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu. Di RA Ulumul Qur'an Al Madani, praktik evaluasi masih dapat diperkuat dengan menyusun instrumen yang mencakup kelima komponen STEAM secara menyeluruh. Dengan demikian, hasil evaluasi dapat memberikan gambaran yang lebih utuh terhadap capaian belajar pada anak

Evaluasi formatif yang dilakukan secara berkelanjutan mencerminkan prinsip pembelajaran PAUD, dimana perkembangan anak

[108] Fredericksen Victoranto Amseke Et Al., "Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art And Math) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: The Influence Of Steam Learning (Science, Technology, Engineering, Art And Math) On The Cognitive Development Of Early Children," *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho* 8, No. 1 (2025): 433–41. https://Rgap.Uho.Ac.Id/Index.Php/Journal

diamati secara menyeluruh dan bukan hanya dari segi akademik. Guru juga melakukan evaluasi diri untuk meninjau kembali strategi pengajaran, apakah sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak, serta menyesuaikan perencanaan dan kegiatan berikutnya. Jadi, Teknik evaluasi yang digunakan dalam hal ini yaitu observasi dan penilaian A, B, C. Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan evaluasi dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, dan rasional mengenai fenomena-fenomena yang diselidiki, observasi dilakukan dengan bantuan perekaman atau pencatatan secara sistematik gejala-gejala tingkah laku yang tampak.[109] Evaluasi di RA Ulumul Qur'an sudah menunjukan pendekatan formatif, namun belum mencakup komponen seperti kolaborasi atau pemecahan masalah seperti yang sudah di katakana oleh Novitasari & Zaida. Hal ini penting untuk memastikan pembelajaran STEAM berorientasi proses bukan hanya hasil.

4. **Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Aspek Seni dengan Metode STEAM**

Ada banyak faktor yang berperan dalam kegiatan implementasi aspek seni dengan metode STEAM pada pembelajaran anak TK B, ada beberapa faktor pendukung ada juga beberapa faktor penghambat.

[109] Yenik Wahyuningsih Et Al., "Strategi Kolaboratif Orang Tua Dan Guru Dalam Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini," *Al-Athfal* 6, No. 1 (2025): 1–13. https://doi.org/10.58410/al-athfal.v6i1.1200.

a. Faktor Pendukung

1) Yayasan

Yayasan Cahaya Keluarga Madani sebagai badan penyelenggara RA Ulumul Qur'an Al Madani memiliki peran yang sangat signifikan dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis STEAM, khususnya dalam aspek seni. Yayasan tidak hanya menyediakan sarana dan prasarana seperti alat bermain seni, alat gambar, alat musik, hingga fasilitas ruang kelas yang nyaman, tetapi juga memberi kesempatan kepada para guru untuk mengikuti pelatihan atau workshop seni secara daring dan luring.

Selain itu penyediaan fasilitas kegiatan pembelajaran seni,dengan memberikan fasilitas untuk pembelajaran kepada anak sesuai dengan teori dan penyajian data yang dikembangkan bahwa yayasan memiliki peran penting didalamnya akan tetapi perlu diketahui apabila mengacu pada Undang-Undang Dasar No. 16 Tahun 2001 yang berisikan bahwa yayasan itu sendiri merupakan sebuah badan hukum yang digunakan dalam pencapaian tujuan baik di bidang agama, sosial, kemanusiaan, dan memiliki organ atau kedudukan sebagai kepala didalamnya seperti pembina, pengurus dan pengawas.[110]

[110] Silvia Umarotuz Zahro, Desta Nuzul Nur Safitri, And Eko Setiawan, "Peran Yayasan Dalam Mengatasi Problematika Manajemen Sarana Prasarana Dan Kurikulum," *Journal Of Education Research* 3, No. 1 (2022): 22–27. 3, https://www.Jer.Or.Id/Index.Php/Jer/Article/Download/71/65/164.

2) Guru dan para pengajar

Guru memegang peran sentral dalam keberhasilan pembelajaran berbasis STEAM. Di RA Ulumul Qur'an Al Madani, guru menunjukkan semangat dan dedikasi yang tinggi dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran seni. Meskipun tidak semua guru memiliki latar belakang seni secara formal, namun mereka mampu menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif seperti strategi ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) untuk kegiatan seni.

Sesuai dengan penelitian ini berdasarkan teori dan penyajian data yang dikembangkan bahwa Kompetensi guru adalah kemampuan dan keterampilan yang diperlukan untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab guru. Menurut Pasal 8 Undang-undang Dasar Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi guru termasuk kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional yang diperoleh melalui pendidikan professional.[111] Hal ini penting bagi guru anak usia dini agar tidak salah dalam menstimulasi perkembangan anak. Perkembangan anak mencakup 6 aspek utama kognitif, nilai agama dan moral, bahasa, seni, sosial-emosional, dan fisik-motorik. Untuk mengembangkan semua aspek ini, guru perlu merancang capaian pembelajaran berbasis literasi dan STEAM. Seni sebagai bagian dari pendekatan STEAM, berfungsi memperkaya kreativitas, imajinasi, dan

[111] Yurna, "Kompetensi Profesional Guru Terhadap Penguasaan Teknologi Informasi Di SMK Yasti 1 Cisaat Sukabumi," *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 1, No. 03 (2023): 126–33, https://doi.org/10.58812/Spp.V1i03.

ekspresi anak, sehingga menjadi faktor penting dalam mendukung pembelajaran yang menyeluruh dan inovatif.[112]

3) Fasilitas Ruangan Belajar yang Mendukung

Lingkungan belajar yang nyaman dan aman menjadi salah satu kekuatan utama RA Ulumul Qur'an Al Madani. Kelas dilengkapi dengan kipas angin, meja belajar ergonomis, dan pencahayaan yang cukup, sehingga anak dapat berkegiatan dengan tenang dan fokus. Tersedianya alat permainan edukatif seperti balok, puzzle, alat peran, dan alat sensorimotor mendukung kegiatan seni secara langsung dan tidak langsung.

Sarana dan prasarana yang lengkap dan tertata rapi menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung proses pembelajaran yang efektif serta efisien. Hal ini menjadi indikator keberhasilan pembelajaran di sekolah.[113]

4) Orang tua

Kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua juga menjadi faktor pendukung penting dalam keberhasilan pembelajaran seni berbasis STEAM. Orang tua dilibatkan dalam berbagai kegiatan seni seperti

[112] Rabitah Hanum HasIbuan, Rizki Awaliyah, And Nurhasanah Nurhasanah, "Pendampingan Komunitas Guru PAUD Dalam Merancang Capaian Pembelajaran Berbasis Muatan Literasi Dan STEAM," *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 3, No. 2 (2023): 80–90, https://doi.org/10.53621/Jippmas.V3i2.270.

[113] Ainan Safiinatunnajah Et Al., "Analisis Fasilitas Penunjang Pembelajaran Di Sekolah Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital," *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 2, No. 3 (2024): 133–41, https://doi.org/10.61132/Morfologi.V2i3.625.

pameran karya, lomba mewarnai, dan partisipasi anak dalam acara peringatan hari besar.

Dukungan orang tua tidak hanya bersifat materiil, tetapi juga moral dan emosional. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua membantu guru memahami potensi dan minat anak di rumah, serta memperkuat kesinambungan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Hal ini mendukung teori Bronfenbrenner bahwa lingkungan keluarga merupakan bagian dari sistem mikrosistem yang paling berpengaruh terhadap perkembangan anak.[114]

Lingkungan belajar, antusias guru, dan dukungan orang tua menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi. Hal ini sejalan dengan prinsip PAUD dan pendekatan konstruktivistik yang menekankan peran lingkungan dan interaksi sosial sebagai sarana membangun pengalaman belajar yang bermakna, terutama dalam pembelajaran berbasis proyek seperti STEAM.

b. Faktor Penghambat

1) Keterbatasan Media dan Sumber Daya

Salah satu kendala utama dalam implementasi aspek seni berbasis STEAM adalah terbatasnya jumlah alat dan bahan untuk pembelajaran seni. Dalam kelas dengan jumlah siswa yang cukup banyak, alat seperti kuas, cat air, atau krayon tidak selalu mencukupi. Hal ini menyebabkan

[114] Tabela Eliyanti, Teguh Prasetyo, And Annissa Mawardini, "Analisis Keterlibatan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 2, No. 1 (2023): 11–19, https://doi.org/10.23887/Jjpgsd.V9i1.33292.

guru harus membagi anak dalam kelompok kecil untuk bergantian menggunakan alat.

Kondisi ini dapat menghambat keterlibatan semua anak dalam waktu yang bersamaan. Namun, guru di RA Ulumul Qur'an Al Madani mengatasinya dengan mengatur waktu dan membuat alternatif kegiatan sambil menunggu giliran. Ermi dkk. menekankan bahwa ketersediaan dan distrIbusi sumber daya pendidikan merupakan faktor penting dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas dan merata. [115]

2) Kurangnya Perawatan Terhadap Alat dan Media

Alat-alat seni seperti cat air, tanah liat, krayon, dan gunting cepat rusak karena frekuensi penggunaannya yang tinggi. Sayangnya, belum ada sistem pemeliharaan atau pengecekan alat secara rutin yang dilakukan oleh sekolah. Kerusakan alat yang tidak segera ditangani berisiko mengurangi kualitas pembelajaran.

Perlu adanya kebiasaan merawat alat sejak dini kepada anak, seperti membersihkan kuas setelah dipakai, menyimpan kembali alat ke tempat semula, atau melaporkan kerusakan kepada guru. Selain menjaga alat tetap layak pakai, pembiasaan ini juga melatih tanggung jawab anak terhadap lingkungan belajar mereka.

[115] Ermi Aprilia, Afindi Afindi, And Henda Saputra, "Kasus Pendayagunaan Sumber Daya Pendidikan," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, No. 4 (2024): 112–24, https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i4.4615.

3) Anak yang kurang Fokus Saat Pembelajaran

Tidak semua anak dapat fokus dalam mengikuti kegiatan seni, apalagi jika dilakukan dalam durasi waktu yang cukup lama. Beberapa anak menunjukkan perilaku seperti mudah terdistraksi, bosan, atau ingin bermain sendiri. Faktor seperti waktu pembelajaran (misalnya menjelang jam makan siang), kelelahan, atau penyampaian materi yang kurang menarik dapat menjadi penyebab.

Untuk mengatasi hambatan ini, guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif terlebih dahulu. Langkah awal yang bisa dilakukan adalah menenangkan kelas, mengatur posisi duduk, mengurangi kebisingan, serta memberikan instruksi yang jelas dan menarik perhatian. Dengan kondisi kelas yang tenang dan nyaman, anak-anak akan lebih mudah berkonsentrasi dan siap menerima pembelajaran dengan lebih baik. Hasil belajar yang optimal adalah harapan dari setiap guru dan anak yang mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat dicapai melalui pendekatan yang memadai, termasuk metode atau teknik penyampaian materi yang sesuai dengan kebutuhan anak. [116]

Keterbatasan waktu, media pembelajaran, dan variasi kemampuan anak menjadi penghambat implementasi STEAM secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pendapat Alghamdi yang menekankan bahwa tantangan

[116] Ahmad Royani And Evi Muafia, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif Pada Materi Huruf Hijaiyah Bersambung Dan Harakat Di Kelas II SD Negeri 1 Plalangan Situbondo," *Journal Of Pedagogical And Teacher Professional Development* 1, No. 1 (2024): 160–69, https://doi.org/10.35719/Jptpd.V1i1.29.

utama dalam pembelajaran STEAM pada anak usia dini adalah keterbatasan sumber daya dan kurangnya fleksibilitas waktu dalam mendukung kegiatan berbasis proyek secara optimal. Alghamdi juga menyebutkan pentingnya diferensiasi pembelajaran untuk menyesuaikan metode dengan karakteristik setiap anak, agar tidak terjadi ketimpangan dalam proses belajar.[117]

Secara keseluruhan, faktor-faktor pendukung di RA Ulumul Qur'an Al Madani sudah selaras dengan beberapa teori, terutama dalam hal dukungan dari lingkungan, antusiasme guru, serta keterlibatan orang tua. Dengan mengacu pada teori-teori yang telah dijelaskan pada bab II, dapat disimpulkan bahwa implementasi aspek seni dalam metode STEAM di RA Ulumul qur'an Al Madani Kota Banjarbaru telah memberikan kontrIbusi yang positif dalam pengembangan kreativitas dan ekspresi pada anak. Namun, masih diperlukan upaya penguatan dalam hal perencanaan integratif, pelaksanaan yang menyeluruh, serta evaluasi berbasis kompetensi STEAM agar tujuan pembelajaran holistik dapat tercapai secara optimal.

[117] Alghamdi, "Exploring Early Childhood Teachers' Beliefs about STEAM Education in Saudi Arabia." *Early Childhood Education Journal* (2023) 51:247–256, https://doi.org/10.1007/s10643-021-01303-0.