

**RESPON GURU TERHADAP PENERAPAN PEMBELAJARAN *SCIENCE*,  
*TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATIC (STEAM)***

**UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

*(Penelitian Survei Pada Guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM untuk  
PAUD)*

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Sri Ayu

NIM 1703650

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2021**

Sri Ayu, 2021

**RESPON GURU TERHADAP PENERAPAN PEMBELAJARAN *SCIENCE*, *TECHNOLOGY*, *ENGINEERING*,  
*ART*, *AND MATHEMATIC (STEAM)* UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**RESPON GURU TERHADAP PENERAPAN PEMBELAJARAN  
*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND  
MATHEMATIC (STEAM) UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA  
DINI***

Oleh  
Sri Ayu  
1703650

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Sri Ayu 2021  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SRI AYU**

**RESPON GURU TERHADAP PENERAPAN PEMBELAJARAN *SCIENCE*,  
*TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATIC (STEAM)***

**UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



**Drs. Nahrowi Adjie, M.Pd**

**NIP. 19580604 198203 1 005**

Pembimbing II



**Dr. Suci Utami Putri, M.Pd**

**NIP. 19830216 200801 2 004**

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



**Dr. Suci Utami Putri, M.Pd**

**NIP. 19830216 200801 2 004**

**RESPON GURU TERHADAP PENERAPAN PEMBELAJARAN SCIENCE,  
TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATIC (STEAM) UNTUK  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
*(Penelitian Survei Pada Guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM untuk PAUD)*

Oleh  
Sri Ayu  
1703650

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengetahuan, pendapat, dan antusiasme guru terhadap pembelajaran STEAM untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan desain survei, dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Instrumen penelitian menggunakan angket atau kuisioner dalam bentuk skala likert. Partisipan sebanyak 55 Guru PAUD. Hasil data angket dikumpulkan dari keseluruhan guru kemudian diolah dan dikategorikan berdasarkan rentang persentase. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, rata-rata persentase dari aspek pengetahuan guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM 89,89% guru menyatakan sangat setuju, rata-rata dari aspek afektif pendapat guru tentang implementasi penerapan pembelajaran STEAM adalah 81,82% menyatakan setuju, sedangkan rata-rata dari aspek behavioral tentang antusiasme dalam menerapkan dan mengembangkan STEAM adalah 85,23% menyatakan sangat setuju. Dari keseluruhan data aspek respon, menghasilkan rata-rata sebesar 85,64% pada kategori sangat setuju yang berarti respon guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM pada pendidikan anak usia dini direspon sangat baik oleh guru PAUD.

Kata Kunci: Respon Guru, Penerapan Pembelajaran, STEAM

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
2.1 Respon.....	7
2.1.1 Pengertian Respon.....	7
2.1.2 Macam-macam Respon .....	7
2.1.3 Faktor-faktor Terbentuknya Respon .....	8
2.1.4 Respon Guru terhadap STEAM untuk PAUD .....	9
2.2 Guru.....	10

2.2.1 Pengertian Guru.....	10
2.2.2 Profesionalisme Guru PAUD .....	11
2.2.3 Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran PAUD .....	12
2.2.4 Guru Dengan Keterampilan Abad Ke-21 .....	14
2.3 STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematic) .....	15
2.3.1 Pengertian STEAM .....	15
2.3.2 STEAM dalam Pendidikan Anak Usia Dini .....	17
2.3.3 Komponen STEAM pada Anak Usia Dini .....	18
2.3.4 Alasan Penerapan Metode STEAM untuk AUD.....	20
2.4 Penelitian Relevan.....	21
2.5 Kerangka Berpikir .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian .....	25
3.3 Instrumen Penelitian.....	25
3.4 Prosedur Penelitian.....	26
3.5 Analisis Data .....	27
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1 TEMUAN PENELITIAN .....	29
4.1.1 Identitas Objek Responden.....	29
4.1.2 Deskriptif Variabel Penelitian .....	33
4.2 PEMBAHASAN .....	39
4.2.1 Pengetahuan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran STEAM .....	39
4.2.2 Pendapat Guru tentang Implementasi Penerapan Pembelajaran STEAM.....	42

4.2.3 Inisiatif guru dalam menerapkan dan mengembangkan pemahaman tentang STEAM .....	44
4.2.4 Keterbatasan Penelitian .....	46
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....	47
5.1 Simpulan .....	47
5.2 Implikasi.....	47
5.3 Rekomendasi .....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN.....	53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	134

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrilian, D., Fitriana, E., Wijanarko, F., Rianti, L., & Hidayat, R. (2017). *In Service Training Dalam Peningkatan Profesionalisme Guru. 1*.
- Anjarsari, N. (2019). *Kesiapan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics)*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Ed. Rev.20). Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin, & Kanada, R. (2002). *Journal of Islamic Education Management Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui In House Training*. 1–20. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/El-idare>
- Creswell, J. W. (2017). *RESEARCH DESIGN Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Cunningham, C. M. (2018). *Engineering in Elementary STEM Education Curriculum Design, Instruction, Learning, and Assessment*. Teachers College Press.
- Donsu, J. D. . (2017). *Psikologi keperawatan: aspek-aspek psikologi konsep dasar psikologi teori perilaku manusia*. Jakarta: Pustaka Baru Press.
- Gunawan, P., & Asmar, S. (2019). *Model Pembelajaran Steam ( Science , Technology , Engineering , Art , Mathematics ) Dengan Pendekatan Saintifik*. 1–64.
- Idris, M. H., & Ramdani, I. (2014). *Menjadi Pendidik yang Menyenangkan & Profesional* (T. R. Luxima (ed.)). Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Jalaludin, R. (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Janawi. (2011). *KOMPETENSI GURU citra guru profesional* (Subardi & Y. Jamali (eds.)). Alfabeta.
- Kartini, K., & Waridah, W. (2018). Implementasi pembelajaran tematik pada pendidikan anak usia dini. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2), 191–201. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i2.23132>
- Kartomo, A. I., & Slameto, S. (2016). Evaluasi Kinerja Guru Bersertifikasi. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 219. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2016.v3.i2.p219-229>
- Mahmuda, M. (2016). Pengembangan Pedoman in Service Training pada Kurikulum 2013 melalui KKG-PAI dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru PAI di Kecamatan Panji Situbondo. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(1), 21–31.



<https://doi.org/10.35316/jpii.v1i1.34>

- Mastiah, & Ason. (2016). Penerapan pendekatan saintifik pada pendidikan anak usia dini (PAUD) di kabupaten melawi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 155–168.
- Mulyasa. (2009). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Mukhlis (ed.)). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti, S. (2019). Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 276. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285>
- Musayyadah, Pusparini, D., & Anggra, D. D. (2019). Penerapan Metode Bermuatan STEAM ( Science , Technology , Engineering , Art , Mathematic ) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE), "Mewujudkan Generasi Unggul Dan Berdaya Saing Di Era Revolusi Industri 4.0,"* 99–104.
- Musfah, J. (2015). *Redesain pendidikan guru : teori, kebijakan, dan praktik / editor*. Bandung: Prenadamedia Group.
- Nurfadillah, R. R., & Rakhman, A. (2020). Implementasi Metode Steam Berbasis Media Film Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 266–274.
- Prameswari, T., & Anik Lestarinigrum. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>
- Putri, S. U. (2018). *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia ini* (T. C. Bayuni (ed.)). Bandung: Royyan Press.
- Riduwan. (2008). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (Warsiman (ed.)). Bandung: Alfabeta.
- Roberts, P. (2016). STEM in Early Childhood: How to keep it simple and fun. Early Childhood Australia National Conference. *Australia: Centre for Research in Early Childhood (CREC)*, 1–22.
- Soylu, R. A. Ş. (2016). Stem Education in Early Childhood in Turkey. *Journal of Educational and Instructional Studies in the World*, 1, 2146–7463.
- Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,*

- dan R&D*). Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, A., & Chandra A.P. (1998). *Kamus Lengkap Inggris- Indonesia*. Solo: Delima.
- Tom, T. (2014). Innovate: A Blueprint for Science, Technology, Engineering, Mathematics in California Public Education. *California Departement of Education.*, 4–60.
- Wahyuningsih, Siti, 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), 305. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>
- Wahyuningsih, Sri, Rahmat, U., Lety, S., & Edy, H. (2020). Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini. *Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Walsito, B. (1996). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: UGM.