

SKRIPSI

**PERAN GURU PAUD DALAM MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN
JARAK JAUH DENGAN PENDEKATAN STEAM
DI TK SAKINA BOJO BARU**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

**PERAN GURU PAUD DALAM MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN
JARAK JAUH DENGAN PENDEKATAN STEAM
DI TK SAKINA BOJO BARU**



Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S.Pd
pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peran Guru PAUD dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Pendekatan Steam Di Tk Sakina Bojo Baru

Nama Mahasiswa : Fadillah

NIM : 17.1800.027

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Rektor IAIN Parepare

Nomor : B.1209/In.39.6/PP.00.9/05/2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Usman, M.Ag.

NIP : 197006272008011010

Pembimbing Pendamping : Dr. Amiruddin Mustam, M.Pd. (.....)

NIP : 19641231 199403 1 030

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP: 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Peran Guru PAUD dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Pendekatan Steam Di Tk Sakina Bojo Baru

Nama Mahasiswa : Fadillah

NIM : 17.1800.027

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.3124/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2024

Tanggal Kelulusan : 31 Juli 2024

Disetujui Oleh:

Dr. Usman, M.Ag. (Ketua) (.....)

Dr. Amiruddin Mustam, M.Pd. (Sekretaris) (.....)

Dr. Abd. Halik, M.Pd.I. (Anggota) (.....)

Syarifah Halifah, M.Pd. (Anggota) (.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
 أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah swt. berkat hidayah, taufik, dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis haturkan yang setulus tulusnya kepada Ibunda Nurlindah dan Ayahanda Muh. Abduh tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa lulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Bapak Dr. Usman, M.Ag selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd. selaku pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

3. Ibu Novita Ashari, S.Psi., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
4. Dosen Penguji Penulis, Bapak Dr. Abd. Halik, M.Pd.I. dan Ibu Syarifah Halifah, M.Pd. yang telah meluangkan waktunya untuk menghadiri seminar proposal dan seminar hasil, serta telah memberikan kritik dan saran untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik dan membimbing penulis selama masa studi di IAIN Parepare.
6. Bapak dan Ibu guru Tk Sakina Bojo Baru yang telah membimbing penulis untuk melaksanakan penelitian di Tk Sakina Bojo Baru.

Penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 30 Juli 2024
24 Muharram 1446 H

Penulis



Fadillah
NIM.17.1800.027

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fadillah
NIM : 17.1800.027
Tempat/Tgl. Lahir : Lero Minralo, 4 Maret 1999
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Peran Guru PAUD dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Pendekatan Steam Di TK Sakina Bojo Baru

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 30 Juli 2024
24 Muharram 1446 H

Penyusun,



Fadillah
NIM.17.1800.027

ABSTRAK

Fadillah. *Peran Guru PAUD dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Pendekatan Steam Di Tk Sakina Bojo* (dibimbing oleh Usman dan Amiruddin Mustam)

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui proses dan peran guru PAUD dalam pembelajaran jarak jauh di TK Sakinah Bojo Baru.

Jenis penelitian ini yaitu kualitatif dengan menggunakan tahapan pengolahan data observasi, wawancara dan dokumentasi, informan penelitian ini yaitu guru dan kepala sekolah TK Sakinah Bojo Baru. Analisis data menggunakan analisis kualitatif; reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan.

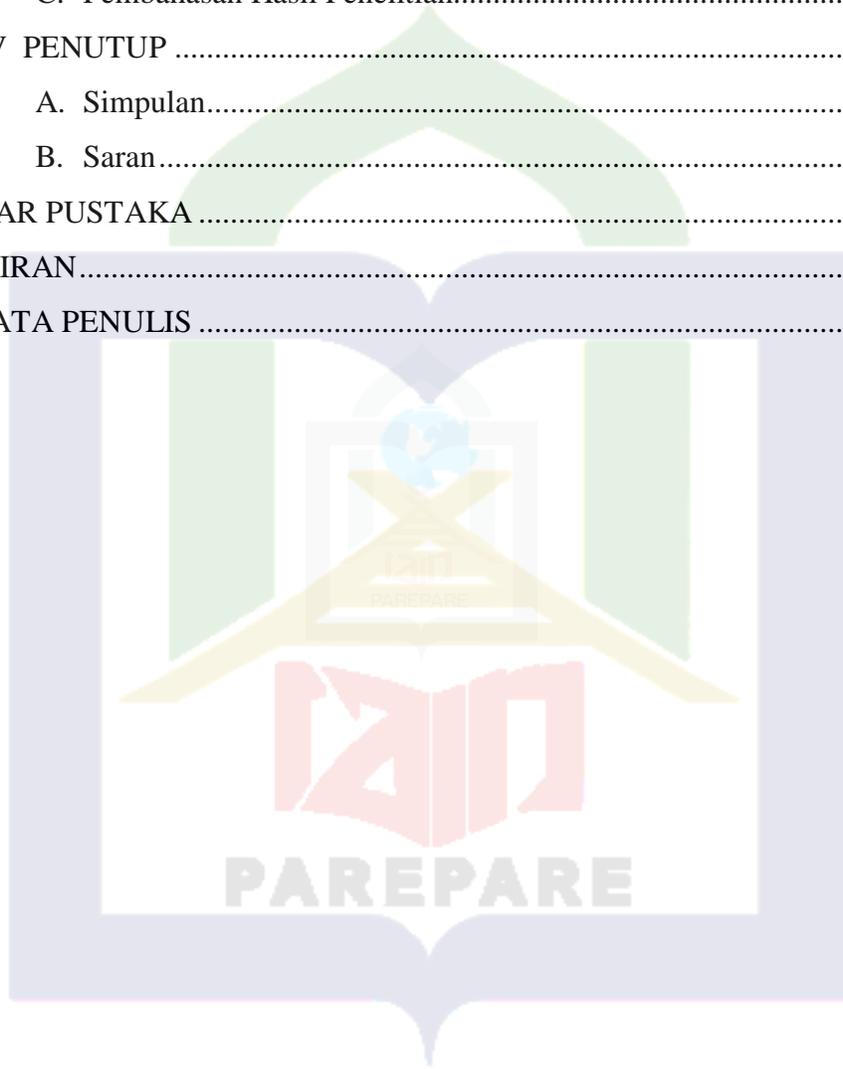
Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran jarak jauh di TK Sakinah Bojo Baru yaitu menggunakan pendekatan STEAM, pembelajaran yang dilakukan dengan sistem pembelajaran online (jarak jauh) dan pembelajaran normal, pembelajaran jarak jauh dilakukan secara online memanfaatkan aplikasi online Whatsapp dan media video belajar serta lembar evaluasi. Pembelajaran secara normal dilakukan dengan pendekatan yang sama dengan merujuk pada; sains, teknologi, teknik dan seni dengan pemanfaatan Buku Cerita. Peran Guru PAUD dengan sistem pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran normal di TK Sakina Bojo Baru yaitu sebagai fasilitator yaitu guru dituntut untuk memfasilitasi anak media ajar yang dapat meningkatkan kemampuannya merujuk pada pendekatan STEAM yang digunakan, peran sebagai pengarah yaitu guru memberikan arahan baik itu kepada anak maupun kepada wali anak saat pembelajaran jarak jauh agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kata Kunci: *Peran Guru PAUD, Pembelajaran Jarak Jauh*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Kegunaan Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	5
B. Tinjauan Teori.....	7
C. Kerangka Pikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	37
C. Fokus Penelitian	37
D. Jenis dan Sumber Data	38
E. Teknik Pengumpulan Dan Pengolahan Data.....	38
F. Uji Keabsahan Data.....	40

G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	46
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V PENUTUP.....	66
A. Simpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	I
LAMPIRAN.....	III
BIODATA PENULIS.....	XIII



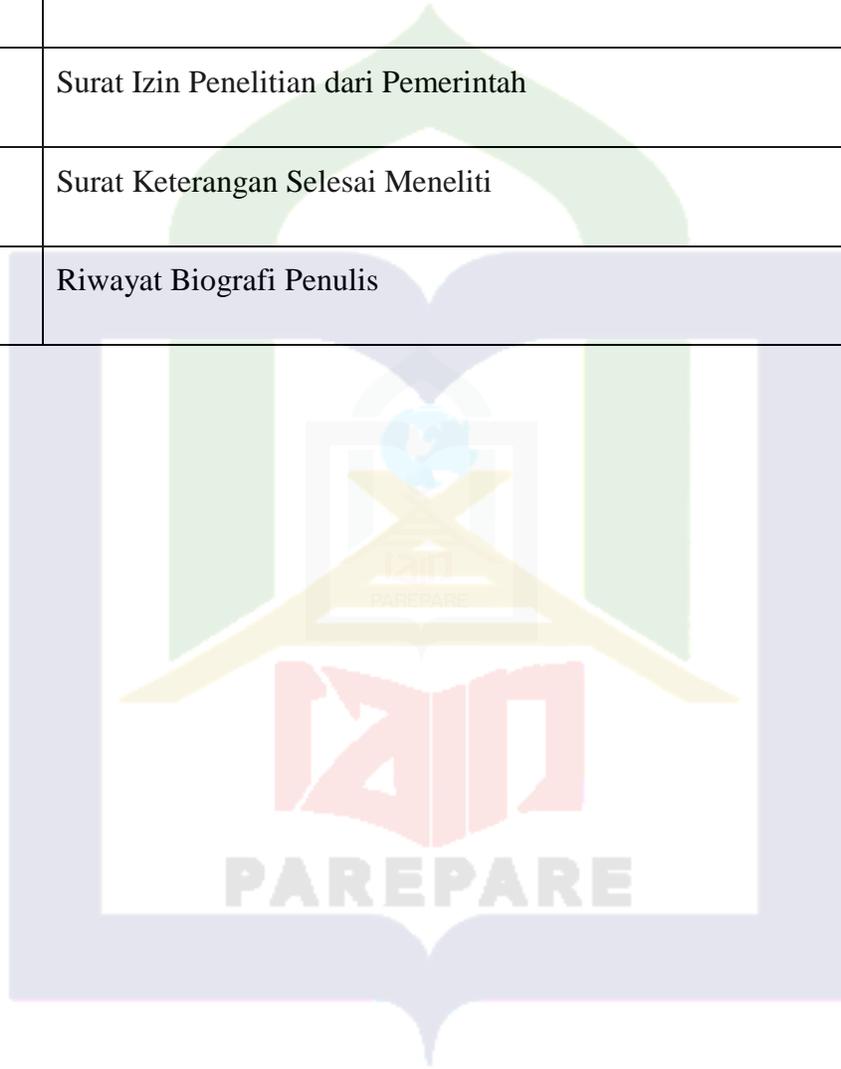
DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
-	-	-



DAFTAR LAMPIRAN

No	Lampiran Lampiran
1	Surat Izin melaksanakan Penelitian dari IAIN Parepare
3	Surat Izin Penelitian dari Pemerintah
4	Surat Keterangan Selesai Meneliti
5	Riwayat Biografi Penulis



TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda(“).

1. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa

tanda atau harakat, transliterasinya sebagaiberikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dhomma	U	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَا	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
يَاو	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ:Kaifa

حَوْلَ: Haula

2. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
نَا / نِي	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِي	Kasrah dan	Ī	i dan

	Ya		garis di atas
نُو	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مات	:māta
رمى	: ramā
قيل	: qīla
يموت	: yamūtu

3. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *tamarbutah* ada dua:

- Tamarbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- Tamarbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *tamarbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tamarbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>raudahal-jannah</i> atau <i>raudatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnahal-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatulfāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

4. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid (ّ)*, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*. Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-hajj</i>
نُعَمُّ	: <i>nu‘ima</i>
عُدُوْ	: <i>‘aduwwun</i>

Jika huruf ع bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ي), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ	: ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
عَلِيٌّ	: ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الْشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (bukan <i>az-zalzalāh</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

6. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'murūna
النَّوْعُ	: al-nau'
سَيِّءٌ	: syai'un
أُمِرْتُ	: Umirtu

7. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an*(dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fīzilālal-qur'an
Al-sunnahqablal-tadwin
Al-ibāratbi 'umum al-lafzlābi khusus al-sabab

9. Lafzal-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللهِ	: Dīnullah
بِالله	: billah

Adapun *tamarbutahdi* akhir kata yang disandarkan kepada *lafzal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Humfīrahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa māMuhammadunillārasūl

Inna awwalabaitinwudi‘alinnās ilalladhībiBakkatamubārakan

Syahru Ramadan al-ladhūnzilafihal-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

AbūNasral-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū*(bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abūal-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abūal-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abūal-Walid Muhammad Ibnu)

NaşrḤamīdAbū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, NaşrḤamīd (bukan:Zaid, NaşrḤamīdAbū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahūwata ‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم

ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran jarak jauh menimbulkan tantangan khusus bagi pendidik karena dalam situasi ini pembelajaran dilakukan secara *online*. Tentu saja, hal ini merupakan tantangan baru bagi pendidik, mulai dari metode pengajaran hingga individu di setiap mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing guru. Pendidikan adalah hubungan antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang muncul di lingkungan pendidikan.

Peserta didik akan menjadi faktor penentu sehingga dapat mempengaruhi segala yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan dapat diartikan dengan adanya suatu proses yang menggunakan metode untuk membuat mereka mengerti, pengetahuan dan bagaimana berperilaku saat dibutuhkan.

Para pendidik harus senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Implementasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan salah satunya dapat diwujudkan melalui pembelajaran jarak jauh, melalui pembelajaran jarak jauh dimana tidak mengharuskan guru dan peserta didik saling bertatap muka.

Mempertimbangkan berbagai kebijakan pemerintah diambil guna mencegah penyebaran mata rantai virus Corona atau Covid19. Berbagai kebijakan yang diambil antara lain seperti, anjuran sosial distancing, *physical distancing*, memakai masker, anjuran mencuci tangan dengan sabun, dan pola hidup sehat.

Selain itu, beberapa daerah mengambil kebijakan untuk mengubah model pembelajaran berbasis pembelajaran jarak jauh dari tingkat TK sampai dengan Perguruan Tinggi guna mencegah penyebaran mata rantai virus Corona atau Covid-19. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (*Kemendikbud*) menerbitkan surat edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 dilingkungan Kemendikbud dan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 Pada satuan Pendidikan.¹

Jika kemudian penulis mempertimbangkan seluruh aspek yang berlaku pada satuan pendidikan maka semua kebiasaan pembelajaran berubah, begitu juga dengan pembelajaran-pembelajaran yang harus diterapkan dan tentunya harus tetap berjalan agar anak-anak sekolah tetap bisa belajar dan meningkatkan kemampuan akademiknya. Semua anak yang bersekolah punya hak yang sama untuk tetap menerima kegiatan-kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Jika mempertimbangkan setiap permasalahan terkait dengan proses pembelajaran pada jenjang PAUD pun dimasa pandemi darurat virus Covid-19 memungkinkan sekali untuk tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih, guru-guru yang pintar IT dan orang tua yang semakin mengikuti perkembangan IT. Anak-anak PAUD pun berhak untuk tetap mengikuti kegiatan pembelajaran di masa pademi virus Covid-19 karena mereka juga merupakan bagian dari wajib belajar, dan tentunya agar orang tua yang menyekolahkan anak-anaknya di lembaga PAUD tetap terpenuhi haknya. Bukan hal yang mudah, tetapi sangat mungkin sekali dilaksanakan pembelajaran untuk anak-

¹Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 “tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)”. Jakarta

anak PAUD.

Dalam beberapa wawancara secara singkat dengan pengelola serta pendidik pada TK Sakinah Bojo Baru, dimana beberapa guru menyebutkan kesulitan serta kurangnya antusias anak dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh tersebut, beberapa kelemahan diantaranya kurangnya dukungan dari orang tua pada saat pembelajaran berlangsung. Peranan guru dapat dipahami sebagai individu yang sangat diperhitungkan untuk mengajar di lembaga PAUD, peranan guru memberikan pengajaran pendidikan.

Dari beberapa pandangan yang disajikan di atas, dapat dipahami bahwa peranan guru ialah suatu posisi yang terkait dengan peserta didik, seorang guru adalah orang yang bertanggung jawab untuk mengajar di lembaga pendidikan tertentu. Jika kemudian melihat seluruh alasan dan konsep serta isu penelitian pada latar belakang ini, peranan guru sangaat dibutuhkan dalam menyukseskan setiap pembelajaran disatuan pendidikan PAUD ini.

Penulis kemudian merumuskan beberapa isu penelitian terkait dengan peranan guru PAUD dalam mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di satuan pendidikan kanak-kanak di TK Sakinah Bojo Baru. Maka dari itu, berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis mengangkat penelitian skripsi dengan judul “Peran Guru PAUD dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Pendekatan Steam Di TK Sakina Bojo Baru”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis merumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran jarak jauh di TK Sakinah Bojo Baru?

2. Bagaimana peran guru PAUD dalam mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh menggunakan pendekatan STEAM di TK Sakina Bojo Baru?

C. Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran jarak jauh di TK Sakinah Bojo Baru.
2. Untuk mengetahui peranan guru PAUD dalam mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh menggunakan pendekatan STEAM di TK Sakina Bojo Baru.

D. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan nilai tambah dan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

Adapun manfaat penelitian ini terdapat:

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan secara teoritis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk menambah wawasan, khususnya bagi penyusun dan umumnya bagi perkembangan keilmuan yang berkaitan langsung dengan pembelajaran jarak jauh.
- b) Diharapkan bisa menjadi kontribusi positif dalam upaya peningkatan kemampuan guru PAUD dalam pembelajaran jarak jauh.

2. Kegunaan Praktis

Sebagai sumbangsih pemikiran intelektual terkhusus di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terkait peningkatan mutu pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian terkait dengan topik ini tentu sudah pernah dilakukan oleh penulis-penulis sebelumnya. Penulis melakukan telaah pustaka untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Dengan tinjauan pustaka kita dapat mencermati, menelaah, mengidentifikasi penemuan-penemuan yang telah ada yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan untuk mengetahui apa yang ada dan yang belum ada. Selain itu, telaah pustaka juga memaparkan hasil penelitian terdahulu yang bisa digunakan sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian.

Mokhamad Iklil Mustofa, Muhammad Chodzirin, Lina Sayekti, Universitas Negeri Walisongo Semarang dalam penelitiannya yang berjudul “Model Perkuliahan Jarak Jauh (Daring) Sebagai Upaya maksimalisasi kualitas Lembaga pendidikan dasar”. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan adalah dalam penerapan model perkuliahan daring. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama mengenalkan konsep penerapan daring sebagai sistem informasi dalam pendidikan dan teknologi informasi.²

Syarifudin dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Sistem Pembelajaran Online Di TK Dharma Wanita”. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan adalah dalam pengembangan sistem pembelajaran *online* di SMK Ungaran sama menjelaskan tentang penerapan pembelajaran dalam jaringan kepada

²Mokhamad Iklil dkk “Model Perkuliahan jarak jauh (daring) Sebagai Upaya maksimalisasi kualitas Lembaga pendidikan dasar” (Disertasi. Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Semarang)

peserta didik. Perbedaannya terletak pada tempat penelitian dan objek yang diteliti.³

Atmoko Nugroho dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar Citra Buana”. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan adalah Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis WEB, penelitian ini sama-sama menerapkan pembelajaran jarak jauh.⁴

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Model Perkuliahan jarak jauh (daring) Sebagai Upaya maksimalkan kualitas Lembaga pendidikan dasar.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama mengenalkan konsep penerapan daring sebagai sistem informasi dalam pendidikan dan teknologi informasi	Perbedaannya terdapat pada subjek penelitiannya yaitu pada penelitian ini peneliti focus pada pembelajaran jarak jauh TK Sakina Bojo Baru.
2	Pengembangan Sistem Pembelajaran <i>Online</i> Di TK Dharma Wanita.	Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang	Perbedaannya terletak pada tempat penelitian

³Syarifudin yang berjudul “Pengembangan Sistem Pembelajaran Online Di TK Dharma Wanita Skripsi. Fakultas Teknologi dan Komunikasi, Universitas Semarang

⁴Atmoko Nugroho yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar Citra Buana

		pembelajaran jarak jauh/ <i>online</i>	dan objek yang diteliti.
3	Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar Citra Buana.	Persamaannya yaitu sama sama menerapkan pembelajaran jarak jauh	Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan subjek penelitiannya.

B. Tinjauan Teori

1. Teori Pembelajaran Jarak Jauh

Menurut Dick dan Carey sebagaimana dikutip oleh Hayati menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan satu atau berbagai media.⁵ Teori Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan pendekatan pendidikan di mana proses pembelajaran dilakukan tanpa kehadiran fisik antara guru dan siswa di tempat yang sama.⁶ Teori ini berakar pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan interaksi pembelajaran secara virtual melalui berbagai platform digital. Dalam PJJ, berbagai metode dan strategi digunakan untuk memastikan materi pembelajaran dapat disampaikan secara efektif meskipun melalui jarak. Hal ini mencakup penggunaan video konferensi, modul online, forum diskusi, dan alat evaluasi digital.⁷ Teori ini juga menekankan pentingnya adaptasi kurikulum, peran

⁵Hayati, dkk. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. (Depok: PT Grafindo Persada, 2019).

⁶ Abidin, Z., dkk. "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19." *Research and Development Journal of Education* 1(1): 131. 2020

⁷ Ahmad, I. F. "Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) di Indonesia." *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 7(1): 195–222. <https://doi.org>. 2020

aktif siswa, dan penggunaan media interaktif untuk menjaga keterlibatan dan motivasi belajar. Selain itu, PJJ menyoroti tantangan seperti keterbatasan akses teknologi, kesiapan infrastruktur, serta kemampuan guru dan siswa dalam mengoperasikan teknologi tersebut.

Metode pengajaran yang berbeda dari pendidikan tatap muka. Pengajar perlu merancang materi yang interaktif dan mudah diakses, serta menggunakan teknologi untuk mengelola kelas secara virtual.⁸ Hal ini mencakup penggunaan platform e-learning, video conference, forum diskusi, dan penugasan online. Interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa juga difasilitasi melalui media digital, meskipun tantangannya adalah menjaga keterlibatan siswa dan memastikan pemahaman yang mendalam terhadap materi.⁹

Definisi pembelajaran juga telah tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan sumber belajar/materi terhadap peserta didik ini disebut dengan metode/strategi belajar.¹⁰

Pemilihan strategi yang tepat sangat krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama ketika kondisi tidak memungkinkan untuk dilakukan secara tatap muka. Jarak fisik antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar tidak selalu menjadi halangan bagi proses pendidikan.¹¹ Melalui teknologi ini, pengajar dapat

⁸ Ahmad, I. "Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Indonesia." *Jurnal Pedagogik* 7(1): 195–222. 2020

⁹ Anjani, D. "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19." *Research and Development Journal of Education* 1(1): 131. 2020

¹⁰ Dewi, W. A. F. "Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2020

¹¹ Ely Shovrotul Khoiriyah. "Strategi dan Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi." *Inovasi Pendidikan di Era Milenial*

menyampaikan materi, melakukan diskusi, dan memberikan penilaian meskipun tidak berada di ruang yang sama dengan siswa. Selain itu, PJJ juga mengintegrasikan berbagai sumber daya digital yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pendidikan dapat berlangsung secara optimal meskipun dilakukan dari jarak jauh.¹²

Hal ini seperti yang telah disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 119 Tahun 2014 yang mengatur tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui penerapan prinsip-prinsip teknologi pendidikan/pembelajaran.¹³

a. Karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh

Mustofa mengidentifikasi karakteristik dari pembelajaran dalam jaringan antara lain:¹⁴

- 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik, dan berbagai elemen multimedia.
- 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video *conference*, *chats rooms*, atau *discussion forums*.
- 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya.
- 4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar.

¹² Fauzi, M. "Strategi Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam* 2. Retrieved from <http://ejournal.stital.ac>. 2020

¹³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 119 Tahun 2014 "tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini." Jakarta

¹⁴ Hakim. *Belajar secara Efektif: Panduan Menemukan Teknik Belajar, Memilih Jurusan, dan Menentukan Cita-cita*. Jakarta: Puspa Swara. 2012

- 5) Materi ajar relatif mudah diperbaharui.
- 6) Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator.
- 7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal.
- 8) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet.

Penjelasan mengenai karakteristik *e-learning* antara lain:

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik.
- 2) Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*computer network*) atau digital media.
- 3) Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*).
- 4) Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.
- 5) Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan serta untuk memperoleh informasi yang banyak melalui berbagai sumber informasi.¹⁵

b. Manfaat Pembelajaran Jarak Jauh

Manfaat pembelajaran daring menurut Mustofa, disebutkan terdiri dari 4 hal, yaitu:

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*).
- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana saja dan kapan

¹⁵Siti Aisyah,dkk.,” Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini” . Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

saja (*time and place flexibility*).

- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potencial to reach a global audience*). Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as aechivable capabillities*) dan fungsi pembelajaran dalam jaringan.

Interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur, yang disebut dengan "enhance interactivity." Melalui penggunaan teknologi interaktif, peserta didik dapat berkomunikasi langsung dengan pengajar, bertanya, dan mendiskusikan materi pelajaran secara lebih intensif, meskipun secara virtual.¹⁶

Menurut Codemi (*Collaboration Academy Indonesia*) manfaat pembelajaran daring dapat dirasakan, karena memberikan kemudahan mendapatkan materi yang optimal. Meliputi :

- 1) Menunjang proses pembelajaran semua materi disampaikan secara digital yang memungkinkan untuk diakses dengan mudah dimana saja dan kapan saja serta sesuai dengan minat dan kebutuhan masing-masing individu.
- 2) Waktu belajar yang lebih fleksibel peserta dapat menentukan secara fleksibel waktu belajar mereka.¹⁷
- 3) Dapat memonitor performa bagi pengajar, keberadaan *e-learning* mampu melacak atau memonitor perkembangan peserta latihan khususnya terhadap pencapaian materi yang diberikan. Di sini pengajar dapat menemukan solusi bersama dalam proses belajar mengajar yang sesuai dirasa sesuai kebutuhan peserta belajar.

¹⁶ Ina, M. "Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Pasanggarahan II." *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia* 1(2): 141-145. 2020

¹⁷ Karmila, M. "Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid-19." *Jurnal MAPPESONA* (1). 2020

- 4) Menghemat biaya pembelajaran biaya pembelajaran dapat dikurangi berkat adanya *e-learning*, karena semua dilakukan secara online maka tidak memerlukan biaya lain seperti sewa gedung untuk pelatihan, akomodasi ataupun biaya cetak materi pembelajaran karena semua dikemas dalam bentuk digital.¹⁸

Fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat, yang dikenal sebagai "time and place flexibility." Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dari mana saja, tanpa terbatas oleh jadwal kelas atau lokasi fisik. Hal ini sangat menguntungkan bagi mereka yang memiliki keterbatasan waktu atau berada di daerah yang jauh dari pusat pendidikan.¹⁹ Potensi untuk menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas atau "potential to reach a global audience." Pendidikan tidak lagi terbatas oleh batasan geografis, sehingga siswa dari berbagai daerah atau bahkan negara lain dapat mengikuti program pendidikan yang sama, memperluas akses dan peluang belajar secara global.²⁰

c. Langkah-Langkah Pembelajaran Jarak Jauh

1) Pembelajaran Model Daring

Daring penuh adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem jejaring komputer, internet dan lainnya untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar serta penugasan, interaksi pembelajaran, pengumpulan tugas dan evaluasi pembelajaran.

- a) Media learning yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring penuh

¹⁸ *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children From Birth through Age 8. National Association for the Education of Young Children.* (Washington, DC:1992)

¹⁹ Kurniasari, A., dkk. "Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*. 2020

²⁰ Maulidi, A. "Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*. 2021

(Portal dan Aplikasi) diantaranya seperti :

- (1) Rumah Belajar dengan mengakses

<https://belajar.kemdikbud.go.id>

- (2) Kelas Pintar dengan mengakses:

<https://kelas pintar.id>

- (3) Sekolah Online Ruang Guru Gratis dengan mengakses:

<https://sekolahonline.ruangguru.com>

Adapun media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat menggunakan gawai (*Gadget*) maupun laptop dengan aplikasi *tele converence* dengan memanfaatkan beberapa aplikasi ViCon seperti *Google Meet, Zoom, Facebook Messenger Meeting, Cisco Webex Meeting, Whatsapp Video Call* dan beberapa aplikasi lainnya. Sedangkan *Learning Management System* (LMS) yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring diantaranya *Moodle, Google Classroom, dan Microsoft office 365*.²¹

Pembelajaran Jarak Jauh menjadi sangat penting dalam konteks pendidikan modern karena beberapa alasan utama yang berkaitan dengan fleksibilitas, aksesibilitas, dan efektivitas. Pertama, menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat yang memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Ini sangat penting dalam situasi di mana peserta didik tidak dapat menghadiri kelas tatap muka karena alasan geografis, kesehatan, atau situasi darurat seperti pandemi.²² Fleksibilitas ini membantu menjaga kontinuitas pendidikan tanpa harus

²¹ Hayati, dkk. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. (Depok: PT Grafindo Persada, 2019)

²² Mega Berliana. "Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020." Skripsi. Salatiga: IAIN Salatiga

terhenti oleh kendala fisik. Kedua, memperluas aksesibilitas pendidikan. Melalui teknologi, pendidikan dapat diakses oleh lebih banyak orang, termasuk mereka yang berada di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan mobilitas. Dengan demikian, PJJ berkontribusi pada pemerataan kesempatan pendidikan, memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang untuk mengakses pengetahuan yang sama tanpa dibatasi oleh lokasi geografis.²³

b) Sarana prasana yang harus disiapkan sekolah

Sarana prasarana yang harus disiapkan sekolah untuk penerapan model daring penuh sebagai berikut:

- (1) Minimal memiliki 6 (enam) komputer dan atau laptop dalam kondisi baik yang dapat dipergunakan guru untuk pembelajaran full daring.
- (2) Memiliki sambungan internet dengan kapasitas minimal 10 Mb untuk maksimal 10 guru.
- (3) Memiliki jaringan listrik minimal 1.000 W, untuk maksimal 10 komputer (laptop).
- (4) Sekolah mempersiapkan kurikulum pembelajaran daring penuh.

c) Kapasitas dan kapabilitas yang harus dimiliki guru

- (1) Guru memiliki gadget/gawai android atau laptop untuk proses pembelajaran daring.
- (2) Guru harus mampu mengoperasikan gawai atau laptop untuk mengakses dan mengelola LMS pembelajaran.
- (3) Guru di sekolah mampu membuat video pembelajaran sebagai media pembelajaran daring atau mengadopsi dan mengadaptasi dari internet.

²³ Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta. 2012

- (4) Guru memiliki Silabus dan RPP pembelajaran daring penuh yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- d) Akses sarana PJJ yang harus dimiliki peserta didik
- (1) Peserta didik harus memiliki gawai/gadget atau laptop untuk mengakses LMS yang digunakan sekolah, untuk penggunaan setiap hari.
 - (2) Peserta didik harus memiliki wifi atau minimal kuota yang cukup untuk mengakses pembelajaran daring.
 - (3) Peserta didik memiliki sambungan listrik yang cukup untuk pembelajaran.²⁴
- e) Pendampingan yang harus dilakukan orang tua
- (1) Orang tua peserta didik memfasilitasi gawai/gadget android atau laptop untuk proses pembelajaran daring penuh.
 - (2) Orang tua peserta didik memfasilitasi wifi atau minimal kuota untuk proses pembelajaran daring penuh.
 - (3) Orang tua peserta didik mengetahui jadwal pembelajaran daring dan memantau penggunaan gawai / HP atau laptop sehingga dapat meminimalisir penggunaan hp atau lap top yang tidak semestinya oleh anak.
 - (4) Orang tua peserta didik memantau dan mengarahkan peserta didik dalam belajar sesuai panduan pendampingan yang disampaikan sekolah.
- f) Model komunikasi guru dengan orang tua
- (1) Guru dan orang tua peserta didik dapat berkomunikasi dengan menggunakan media *Whatsapp*, *Zoom* atau aplikasi lain yang ditentukan sekolah.
 - (2) Guru dan orang tua dapat berkomunikasi secara *ViCon* maupun chat , melalui grup maupun personal .

²⁴ Sujiono, Yuliani Nuraini. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.2009)

(3) Komunikasi orangtua dapat dilakukan kepada guru kelas, guru mata pelajaran tentang berbagai permasalahan siswa.²⁵

g) Materi dan penjadwalan pembelajaran jarak jauh

Dalam proses pembelajaran daring penuh ini, sekolah mengatur pembelajaran sebagai berikut :

- (1) Guru melaksanakan pemetaan materi pelajaran yang sangat penting sesuai tingkat kesulitan yang harus dilakukan pembelajaran tatap muka virtual dan yang cukup dengan penugasan *online*.²⁶
- (2) Sekolah dapat melaksanakan pembelajaran online serentak untuk mapel yang sama untuk satu jenjang kelas dan bergantian untuk mapel berbeda atau kelas berbeda.

d. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran jarak jauh

Pembelajaran daring mengedepankan akan interaksi dan pemberian informasi yang mempermudah peserta didik meningkatkan kualitas belajar.²⁷ Pembelajaran jarak jauh memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kenyamanan mereka. Ini sangat berguna bagi mereka yang memiliki jadwal sibuk atau tinggal di daerah yang jauh dari pusat pendidikan.²⁸ Akses pendidikan bagi siswa yang mungkin tidak bisa mengikuti kelas tatap muka karena alasan geografis, kesehatan, atau keterbatasan lainnya. Hal ini membantu dalam

²⁵ Djamarah, S. B. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*.(Jakarta: Rieneka Cipta, 2011)

²⁶ Nike, M. T. "Penalaran Deduktif Dan Induktif Siswa Dalam Pemecahan Masalah Trigonometri Ditinjau Dari Tingkat IQ." 1(2): 117. 2015

²⁷ Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. "Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(01): 94–101. 2020

²⁸ Simanjuntak, S. Y., dan K. "Respon Pendidikan Dasar Terhadap Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 2020

pemerataan pendidikan, memberikan kesempatan kepada lebih banyak orang untuk belajar.

Salah satu kekurangan utama PJJ adalah kurangnya interaksi tatap muka antara siswa dengan pengajar dan sesama siswa. Ini dapat mengurangi kesempatan untuk diskusi langsung, kolaborasi kelompok, dan pembelajaran sosial yang penting dalam pengembangan keterampilan interpersonal.²⁹

Selain itu, pembelajaran berbasis daring mempermudah satu sama lain meningkatkan kehadiran nyata dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu sangat bermanfaat pembelajaran daring untuk kalangan pendidik dan peserta didik.

1) Kelebihan

Pembelajaran daring untuk saat ini telah menjadi populer karena itu potensi yang dirasakan untuk menyediakan layanan akses konten lebih fleksibel, sehingga memunculkan beberapa keuntungan dalam penerapannya.³⁰ Berikut beberapa kelebihan pembelajaran daring, antara lain:

- a) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan.
- b) Memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- c) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- d) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.³¹

²⁹ Sunarsi, D. "Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa." *Kharisma Dan Denok* 4(3): 51–58. 2020

³⁰ Yulianti, B. "Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran Ditinjau dari Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Wabah." 5(1): 27–39. 2020

³¹ Mokhammad Ikhlil dkk "Model Perkuliahan jarak jauh (daring) Sebagai Upaya maksimalkan kualitas Lembaga pendidikan dasar" (Disertasi. Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Semarang)

2) Kelemahan

Di samping kelebihan di atas kekurangan penggunaan *E-learning* antara lain:

- 1) Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara peserta didik dengan pengajar atau antara peserta didik dengan peserta didik menjadi minim.
- 2) Pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung ke pelatihan bukan pendidikan.
- 3) Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek sosial dan akademik.
- 4) Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK).
- 5) Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon dan komputer.
- 6) Sumber daya manusia yang memiliki keahlian untuk mengoperasikan komputer masih kurang.
- 7) Bahasa komputer yang belum dikuasai.
- 8) Perasaan terisolasi dapat terjadi pada peserta didik.
- 9) Terjadinya variasi kualitas dan akurasi informasi oleh sebab itu diperlukan panduan pada saat menjawab pertanyaan.
- 10) Kesulitan mengakses grafik, gambar dan video karena peralatan yang dipakai tidak mendukung sehingga menyebabkan peserta didik menjadi frustrasi.

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa pembelajaran daring telah menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, terutama karena fleksibilitasnya dalam menyediakan akses konten yang lebih mudah dan luas.³² Kelebihan utama dari pembelajaran daring mencakup peningkatan mutu pendidikan

³² Zainal, dkk. "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19." *Research and Development Journal Of Education*. 2020

dan pelatihan, pemanfaatan multimedia secara efektif, serta meningkatkan keterjangkauan pendidikan berkualitas. Selain itu, pembelajaran daring juga dapat menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan sumber daya bersama.³³

Namun, di balik kelebihanannya, pembelajaran daring juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kekurangan utama adalah minimnya interaksi tatap muka antara peserta didik dengan pengajar maupun sesama peserta didik, yang bisa mengurangi aspek sosial dan emosional dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring juga cenderung lebih berfokus pada pelatihan teknis daripada pendidikan holistik, dan sering kali aspek bisnis atau komersial mendapatkan perhatian lebih dibandingkan aspek sosial dan akademik.

Selain itu, tantangan teknis menjadi kendala yang signifikan dalam pembelajaran daring. Pengajar dituntut untuk memiliki keterampilan yang lebih dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK), sementara fasilitas internet yang tidak merata dan kurangnya sumber daya manusia yang terampil dalam menggunakan teknologi komputer dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Masalah ini diperparah dengan kendala bahasa komputer yang tidak dikuasai oleh semua peserta didik, serta perasaan terisolasi yang bisa muncul akibat kurangnya interaksi langsung.³⁴

Secara keseluruhan, meskipun pembelajaran daring menawarkan berbagai manfaat yang signifikan dalam meningkatkan akses dan kualitas pendidikan,

³³ Kilcher, A. *Teaching for student learning: becoming an accomplished teacher*. (New York: Taylor & Francis. 2020)

³⁴ Crawford, M. C. *Teaching Contextually: Research, Rationale, and Techniques for Improving Student Motivation and Achievement in Mathematics and Science*. (Wako, Texas: CCI Publishing, Inc. 2021)

tantangan-tantangan seperti keterbatasan teknis, interaksi sosial yang minim, dan kualitas informasi yang bervariasi tetap perlu diatasi untuk memastikan pembelajaran daring dapat memberikan hasil yang optimal bagi pendidik dan peserta didik.

2. Teori Pembelajaran Pendekatan STEAM

Awal dari STEAM yaitu STEM, STEM adalah akronim dari *science, technology, engineering, mathematics*. Istilah ini diangkat dari *National Science Foundation (ASF)* Amerika. Pilihan akronim STEM di putuskan oleh Judith A. Ramaley (direktur divisi pendidikan dan sumber daya manusia NSF) dengan pertimbangan bahwa keempat bidang tersebut saling berkaitan antara bidang dengan sains dan matematika sebagai subjek terapan dari teknologi dan engineering.³⁵ Kemudian STEM ini berkembang menjadi STEAM (penambahan A= Art). Sains dan matematika sesungguhnya sangat melekat dengan seni, sehingga sebetulnya jika tetap disebut STEAM maka didalamnya sudah termasuk seni. Istilah STEM lebih terkenal dari pada STEAM bagi sebagian orang. Namun beberapa pakar (Henrisken, Sylvia, Libow, Gary Stager) mengatakan bahwa A bukan sekedar asal Art, tetapi merupakan bagian yang esensial dari suatu proses yang dapat diekspresikan. Bahwa dalam riset disebutkan bahwa mengintegrasikan art akan meningkatkan motivasi anak, makin terikat aktif meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan memori jangka panjang, meningkatkan kreativitas dan mengurangi stress.³⁶

³⁵ Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, dan permainan: untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2005)

³⁶ Yulianti Siantajani, *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*, (PT Sarang Seratus Aksara: Sematang, 2020) h. 96

Pendekatan STEAM merupakan singkatan dari *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*. STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang sains, teknologi, *engineering*, *Art* (seni), dan *Mathematic* (matematika) untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi.³⁷ Pembelajaran berbasis pendekatan STEAM berdasar pada proses ketika anak mengajukan pertanyaan, yang berbentuk pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), inkuiri, maupun kegiatan yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Pendekatan STEAM dalam pembelajaran sangat pas untuk menstimulasi anak ditengah perkembangan era digital yang semakin pesat seperti saat ini. Pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) merupakan pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dengan mempersiapkan anak didik untuk terus maju dan berkembang dengan perencanaan pembelajaran abad 21.³⁸

STEAM mengacu pada Pengetahuan, sikap, dan keterampilan seorang individu untuk mengidentifikasi pertanyaan dan permasalahan dalam kehidupan nyata, menjelaskan suatu hal yang alamiah dan yang terancang (natural and design world), serta menggambarkan kesimpulan berbebasis fakta-fakta mengenai isu-isu STEAM. Mengidetifikasi Pemahaman seorang anak didik mengenai karakteristik disiplin ilmu STEAM sebagai bentuk dari pengetahuan, dan inkuiri. Kepekaan seorang individu tentang bagaimana STEAM membentuk material,

³⁷ Davar, Monika. *Teaching of science*. (New Delhi: Asoke K. Ghosh. 2019)

³⁸ Idris, Meity H., *Peran Guru dalam Mengelola Keberbakatan Anak*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2014

intelektual dan budaya lingkungan. Keinginan seorang individu untuk terikat dalam isu STEAM dan terikat dengan ide-ide science, technology, engineering, and mathematics sebagai seorang warga yang konstruktif, peduli dan reflektif.

STEAM juga memiliki prinsip-prinsip yang sederhana, berikut adalah prinsip-prinsip pembelajaran STEAM:

Belajar melalui bermain (*play based learning*). b. Berkaitan dengan kehidupan nyata anak. c. Berbasis pada pembelajaran inkuiri (*inquiry based learning*). d. Melekat pada kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan dan minat anak. e. Potensi mengintegrasikan 4 atau 5 bidang sains, teknologi, *engineering, art*, dan matematika pada aktivitas keseharian anak. f. Komunikasi guru dan anak yang mengaktifkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order of thinking skills*). g. Pembelajaran memungkinkan dilanjutkan sampai anak menemukan solusi.

Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) akan membantu melatih anak didik agar mampu menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik sains, teknologi, teknik, seni maupun matematika sehingga menjadi sebuah strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hidup agar tetap mampu bertahan pada zaman yang serba canggih pada saat ini. Torlakson menyatakan bahwa pendekatan dari keempat aspek tersebut merupakan pasangan serasi antara masalah yang terjadi di dunia nyata dan juga pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*).

STEAM yang terdiri dari *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic, Science* (sains) artinya meliputi bentuk fisik dari benda, kita

mengajarkan anak agar mengenal bentuk-bentuk ukuran, warna dan temperatur dari suatu benda. *Technology* (Teknologi) itu disebut juga dengan alat. Orang dewasa berpikir teknologi itu berupa barang elektronik atau peralatan digital seperti komputer, padahal teknologi dibidang STEAM yaitu krayon, pensil, penggaris, dan gunting juga alat seperti pisau atau alat yang moderen.¹⁷ Peralatan apapun yang digunakan anak untuk bermain adalah teknologi, dari mulai teknologi sederhana sampai pada teknologi modern, dari segi alat atau mesin-mesin sederhana yang dapat ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Perlu dipastikan bahwa teknologi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan usia anak dapat digunakan sesuai kemauan anak serta memberikan kesempatan untuk memecahkan suatu masalah.

a. Pembelajaran STEAM pada PAUD

Pembelajaran di PAUD selain menekankan pada pembelajaran yang berorientasi bermain juga menekankan pembelajaran yang berorientasi perkembangan. Pembelajaran yang berorientasi perkembangan mempunyai arti bahwa pendekatan yang digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran adalah pembelajaran yang berorientasi pada anak itu sendiri. Pembelajaran berorientasi perkembangan lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat, umumnya melalui pengalaman nyata melalui kegiatan eksplorasi serta melakukan kegiatan-kegiatan yang bermakna untuk anak.

Pembelajaran berbasis STEAM di pendidikan anak usia dini (PAUD) berfokus dalam kegiatan eksplorasi, bermain, dan membangun rasa ingin tahu tentang alam semesta dan bagaimana bagaimana benda-

benda yang di alam bisa bergerak dan bekerja. Kegiatan STEAM mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia disekeliling anak melalui mengamati, menanya dan menyelidiki. STEAM bisa membantu anak didik agar dapat belajar dengan baik dan memiliki kemampuan memecahkan suatu masalah. Seperti yang telah dijelaskan berikunya yaitu dari aspek sains kegiatan belajar pada anak usia dini berupa kegiatan mengamati dan melakukan percobaan, mengeksporasi bahan-bahan alam sekitar, memperediksi, mengestimasi, berbagai hasil penemuan baru, mengajukan pertanyaan serta memikirkan bagaimana sebuah benda dapat bergerak dan melakukan pekerjaan dengan baik.

Pada aspek teknologi mereka belajar menggunakan bahan-bahan, mengembangkan daya cipta, mengidentifikasi masalah dan membuat sesuatu bisa bekerja dengan baik. Aktivitas pembelajaran teknologi tidak hanya yang berkaitan dengan komputer, tetapi juga mengidentifikasi mesin sederhana seperti roda dan katrol. Sedangkan dari engineering, yaitu kegiatan engineering mereka merencanakan, menyusun, dan memdesain struktur bangunan dengan media yang ada. Pada aspek matematika mereka belajar mengenal urutan angka, pola angka, mengeksplorasi berbagai macam bentuk (segitiga, kotak, segiempat, lingkaran, dll) ukuran dan volume.

b. Media STEAM

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat untuk belajar. Kata media berasal dari bahasa Latin

medium yang berarti perantara atau pengantar. Lebih lanjut, Rahardjo menyebutkan, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Ruth Lautfer juga mengatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas anak didik dan meningkatkan perhatian anak didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan Yusuf Hadi Miarso membatasi pengertian media dengan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk belajar. Betapa pentingnya fungsi multimedia di dalam kegiatan pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat visual (alat peraga) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada anak, guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi retensi (daya serap) anak. Terkait dengan semakin beragamnya media pengajaran, Raharjo mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, apakah untuk keperluan hiburan,

informasi umum, pembelajaran dan sebagainya. Media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.³⁹

Ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: pertama ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Kegiatan pembelajaran perlu memberikan dorongan kepada peserta didik dalam mengungkapkan kemampuannya dalam membangun gagasan. Guru berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar. Disamping itu guru dalam mengelola pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antar berbagai pihak yang terlibat didalam pembelajaran dan harus pandai memotivasi peserta didik untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajaran.⁴⁰

Pendekatan STEAM dapat menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar kita. bahan-bahan atau media yang aman untuk anak dapat

³⁹ Dewanti, Lien Anggita. Upaya Meningkatkan Kreativitas. Palembang: FFKIP UMP, 2014.

⁴⁰ Aisyah, Siti. STEAM (Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic). 2019

diamainkan dalam berbagai bentuk. Pilih bahan yang dapat mendorong kreativitas dan imajinasi anak. Beberapa media yang dapat digunakan yaitu seperti balok-balok kayu, bahan-bahan yang diambil di alam, plastik, kain, benda logam, keramik, dan bekas kemasan yang telah dibersihkan.

Indikator media STEAM yaitu mudah dicari dan hemat biaya. Kesimpulan dari pernyataan-pernyataan diatas yang menyatakan media yang digunakan pada pembelajaran STEAM yaitu salah satunya loost part yang didapatkan dari sekitar lingkungan, bahan-bahan bekas dan alam sekitar.⁴¹

3. Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini juga tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴²

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, mereka memiliki ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan pada masing-masing tahap usianya. Menurut Sardiman, anak usia dini memiliki karakteristik khusus, yaitu antara lain:⁴³

- 1) Egosentrisme
- 2) Cenderung melihat dan memahami suatu sudut pandang dan kepentingan

⁴¹ Yulianti Siantajani, *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*, (PT Sarang Seratus Aksara: Sematang, 2020) h. 96-112

⁴² Undang-undang No. 20 Tahun 2003 “Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” Jakarta

⁴³ Sujiono, Yuliani Nuraini. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universtas Terbuka.2009).

sendiri.

- 3) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan.
- 4) Anak adalah makhluk sosial.
- 5) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial.
- 6) Anak merupakan pribadi yang unik, Kaya dengan fantasi.
- 7) Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif.
- 8) Daya konsentrasi yang pendek.
- 9) Masa usia dini disebut masa belajar yang potensial.
- 10) Masa usia dini disebut masa golden age.

a. Pembelajaran pada Anak Usia Dini

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan anak melalui kegiatan bermain pada lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai sumber belajar.⁴⁴

Anak dilahirkan seperti kertas kosong maka kedua orang tuanya yang menuliskan tinta warna dikertas tersebut. Maka dari itu masa-masa yang tepat untuk memberikan stimulus yang tepat kepada anak adalah masa kanak-kanak agar berkembang secara optimal.

Kemudian Hayati & Purnama menerangkan berkenaan dengan pembelajaran pada anak usia dini merupakan sebuah proses interaksi antara

⁴⁴Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 “tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.” Jakarta

anak, orangtua, atau orang dewasa lain dalam lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan.⁴⁵ Interaksi yang dibangun merupakan faktor yang memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Model Pendekatan Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan suatu proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak. Model-model pembelajaran PAUD antara lain:

1) Model pembelajaran klasik

Model pembelajaran klasik adalah pola pembelajaran dimana dalam waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang paling awal digunakan di TK, dengan sarana prasarana pembelajaran yang pada umumnya sangat terbatas serta kurang memperhatikan minat individu anak.

2) Model Pembelajaran Kelompok (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kelompok adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dengan sistem pembelajaran ini memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif dan peserta didik saling berinteraksi sesama peserta didik lainnya. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan peserta

⁴⁵Djamarah, S. B. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta: Rieneka Cipta, 2011).

didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan guru.

3) Model Pembelajaran Area (Minat)

Model pembelajaran berdasarkan area (minat) lebih memberikan kesempatan kepada anak didik untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri dengan minatnya. Pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya dan menekankan prinsip, individualisasi pengalaman bagi setiap anak, membantu anak untuk pilihan-pilihan melalui kegiatan dan pusat-pusat kegiatan serta peran serta keluarga dalam pembelajaran.⁴⁶

Secara khusus pendekatan pembelajaran dalam PAUD menggunakan:

1) Pendekatan *High Scope*

Pendekatan High Scope melibatkan anak sebagai pembelajar aktif yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih sendiri aktivitas bermainnya. Dengan komponen pentingnya yaitu: anak sebagai pembelajar aktif, merencanakan-melakukan-mengulang (*plan-do-rewind*).

2) Pendekatan *Beyond Centre dan Circle Time / BCCT*. Dalam bahasa Indonesia adalah lebih jauh tentang sentra dan saat lingkaran kegiatan bermain sambil belajar pada sentrasentra (sentra persiapan, sentra peran, sentra balok, sentra imtaq, sentra seni, dan sentra bahan alam) guna mengembangkan seluruh potensi kecerdasan anak.

3) Pendekatan *Reggio Emilia Approach/REA*. Pada dasarnya REA menganggap anak-anak adalah pembelajar kompeten sehingga model kurikulum yang

⁴⁶Hayati, dkk. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. (Depok: PT Grafindo Persada, 2019).

dijalankan bisa diarahkan oleh anak-anak itu sendiri. Kurikulum memiliki catatan proses dengan tujuan-tujuan tertentu, tetapi tidak memiliki batasan cakupan maupun urutan tertentu. Guru mengikuti minat anak dan tidak memberikan instruksi standar dan konvensional, namun anak-anak belajar melalui interaksi dengan teman, orang tua, guru, serta interaksi dengan lingkungan tempat belajarnya.

- 4) Pendekatan *Montessori*. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan seluruh kemampuan anak melalui stimulus yang dipersiapkan. Materi pembelajaran yang diberikan adalah tentang keterampilan hidup atau life skill.
- 5) Pendekatan STEAM suatu proses yang dapat diekspresikan. Bahwa dalam riset disebutkan bahwa mengintegrasikan *art* akan meningkatkan motivasi anak, makin terikat aktif meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan memori jangka panjang, meningkatkan kreativitas dan mengurangi stress.⁴⁷

c. Peranan Guru PAUD dalam pembelajaran

Tugas seorang guru yang pertama dan terpenting adalah pengajar (*murabby, mu'allim*). Firman Allah dalam surah Al-Baqarah ayat 151, yaitu:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ

Terjemahnya:

Sebagaimana (kami telah menyempurnakan nikmat kami kepadamu) kami telah mengutus kepadamu Rasul di antara kamu yang membacakan ayat-ayat kami kepada kamu dan menyucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al-Kitab dan Al-Hikmah (AsSunah), serta mengajarkan kepada kamu apa yang

⁴⁷Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, dan permainan: untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2005)

belum kamu ketahui.⁴⁸

Tugas guru yang kedua adalah sebagai pembimbing atau penyuluh. Hal ini digambarkan dalam firman Allah surah An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِّ لَهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahnya:

Seruhlah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.⁴⁹

Kesimpulan dari ayat tersebut mengenai tugas seorang guru adalah guru sebagai penyuluh yang selalu memberikan peringatan dan pembimbing bagi semuanya demi mendakwahkan *amar ma'ruf nahi munkar*.

Dalam teorinya yang di tulis oleh Roesminingsih dan Susarno hanya akan mengemukakan 13 peranan yang dianggap palingdominannamun pada penelitian ini hanya akan digunakan 9 peranan yang paling penting, yakni sebagai berikut:

1) Guru Sebagai Demonstrator

Guru hendaknya senantiasa menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkannya serta senantiasa mengembangkannya dalam arti meningkatkan kemampuan dalam hal ilmu yang dimilikinya. Seorang guru juga hendaknya mampu dan terampil dalam merumuskan TPK (Tim Pengelola Kegiatan), memahami kurikulum, dan dia sendiri sebagai sumber belajar terampil dalam memberikan informasi kepada kelas. Dalam pengertian lain, peran guru sebagai demonstrator ialah untuk dapat memperagakan apa

⁴⁸ Departemen Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahannya (Jakarta: CV Darus Sunnah, 2002)

⁴⁹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahannya (Jakarta: CV Darus Sunnah, 2002)

yang akan disampaikan secara didaktis selama proses pembelajaran. Pada akhirnya seorang guru akan dapat memainkan peranannya sebagai pengajar dengan baik bila ia menguasai dan mampu melaksanakan keterampilan-keterampilan mengajar.

2) Guru Sebagai Inspirator

Guru Harus dapat memberikan petunjuk yang baik bagi kemajuan belajar anak didik. Petunjuk itu tidak harus bertolak dari sejumlah teori-teori belajar, dari pengalaman pun dapat dijadikan petunjuk bagaimana cara belajar yang baik.

3) Guru Sebagai Informator

Guru harus dapat meberikan informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, selain sejumlah bahan pelajaran untuk setiap mata pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum. Menjadi *informatory* yang baik dan efektif, dibutuhkan penguasaan bahasa sebagai kuncinya, di topang dengan penguasaan bahan yang akan diberikan kepada anak didik. Informator yang baik adalah guru yang mengerti apa kebutuhan anak didik dan mengabdikan untuk anak didik.

4) Guru Sebagai Motivator

Guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar. Dalam upaya memberikan motivasi, guru dapat menganalisis motif-motif yang melatarbelakangi anak didik malas belajar dan menurun prestasinya disekolah. Motivasi dapat efektif bila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan anak didik.

5) Guru Sebagai Inisiator

Guru harus dapat menjadi pencetus ide-ide kemajuan dalam pendidikan dan pengajaran. Guru juga harus menjadikan dunia pendidikan lebih baik dari yang sebelumnya dengan cara mencetuskan ide-ide inovasi bagi kemajuan pendidikan dan pengajaran.

6) Guru Sebagai Fasilitator

Sebagai fasilitator, guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar anak didik. Guru juga seharusnya memahami berbagai jenis media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa menangkap pelajaran yang guru sampaikan. Sudah menjadi tugas guru menyediakan fasilitas, sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan untuk anak didik.

7) Guru Sebagai Pembimbing

Peranan ini harus lebih dipentingkan, karena kehadiran guru di sekolah adalah untuk membimbing anak didik menjadi manusia dewasa susila yang cakap. Tanpa bimbingan, anak didik akan mengalami kesulitan dalam menghadapi perkembangan dirinya. Jadi, bimbingan dari guru sangat diperlukan pada saat anak didik belum mampu mandiri. Guru Sebagai Pengelola Kelas.

Guru hendaknya dapat mengelola kelas dengan baik, karena kelas adalah tempat berhimpun semua anak didik dan guru dalam rangka menerima bahan pelajaran dari guru. Kelas yang dikelola dengan baik akan menunjang jalannya interaksi edukatif. Kelas yang terlalu padat dengan anak didik, pertukaran udara kurang, penuh kegaduhan, lebih banyak tidak menguntungkan bagi terlaksananya interaksi edukatif yang optimal. Hal ini

tidak sejalan dengan tujuan umum dari pengelola kelas, yaitu menyediakan dan menggunakan fasilitas kelas bagi yang bermacam-macam kegiatan agar mencapai hasil yang baik dan optimal. Jadi, maksud dari pengelola kelas adalah agar anak didik betah tinggal dikelas dengan motivasi yang tinggi untuk senantiasa belajar di dalamnya.

8) Guru Sebagai Evaluator

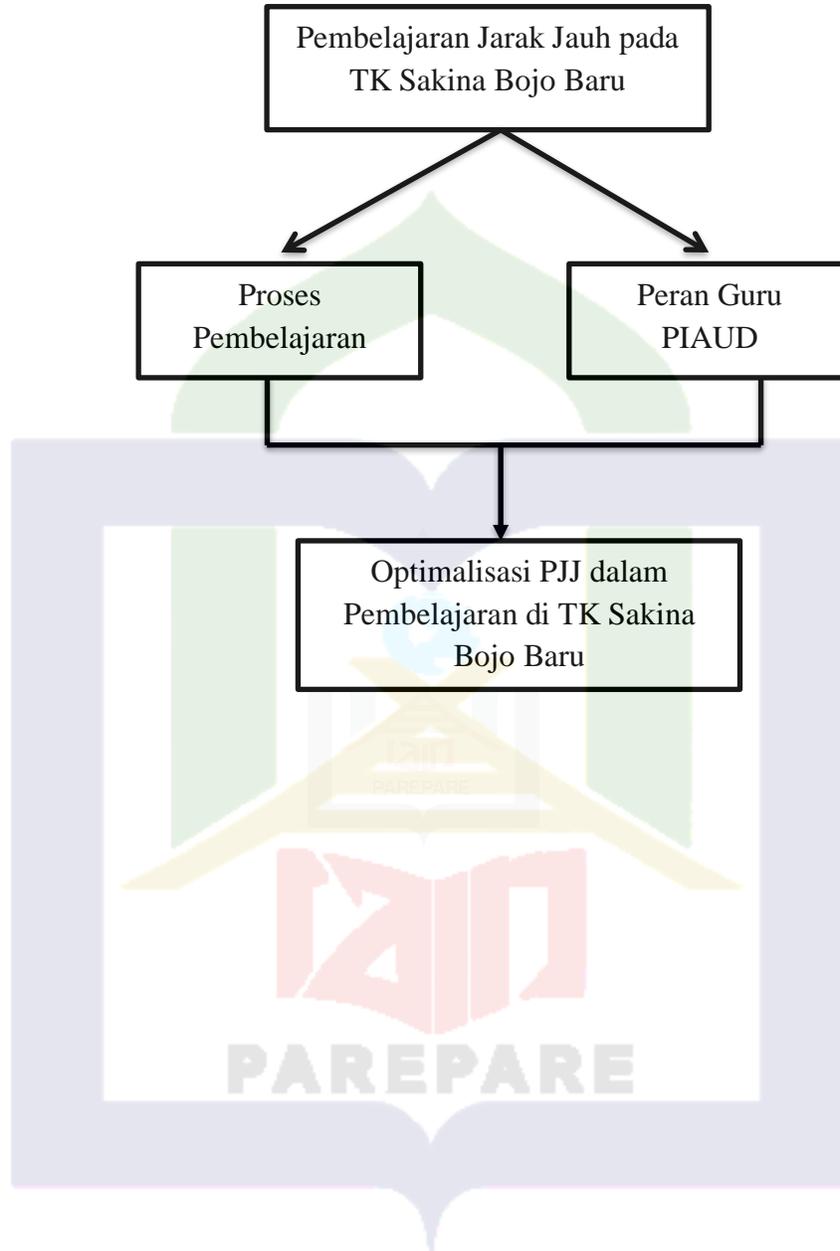
Guru dituntut untuk menjadi seorang evaluator yang baik dan jujur, dengan memberikan penilaian yang menyentuh pada aspek kepribadian anak didik, yaitu aspek nilai (*values*). Berdasarkan hal ini, guru harus dapat memberikan penilaian dalam dimensi yang luas. Penilaian terhadap kepribadian anak didik tentu lebih diutamakan daripada penilaian terhadap jawaban anak didik ketika diberikan tes. Jadi, penilaian itu pada hakikatnya diarahkan pada perubahan kepribadian anak didik agar menjadi manusia susila yang cakap. Pada peran ini, guru tidak hanya menilai produk dari (hasil pengajaran), tetapi juga menilai proses (jalannya pengajaran). Kedua kegiatan ini, akan mendapatkan umpan balik (*feedback*) tentang pelaksanaan interaksi edukatif yang telah dilakukan.⁵⁰

C. Kerangka Pikir

Untuk memberi gambaran kepada pembaca dalam memahami hubungan antara variable dengan konsep lainnya maka perlu dibuatkan bagan kerangka pikir yang bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada peneliti. Adapun bagan kerangka pikir yang dimaksud adalah sebagai berikut:

⁵⁰Muhamad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017)

Kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini akan menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian ini bermaksud untuk menyajikan data secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta dan fenomena yang ada di Lapangan.⁵¹ Penelitian ini bermaksud untuk menelaah hal-hal yang berhubungan dengan peranan guru PAUD dalam mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh menggunakan pendekatan STEAM di TK Sakina Bojo Baru.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Sakina Bojo Baru, Alamat : Banrongge. Kode Pos : 90753. Desa/Kelurahan : Bojo Baru. Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana Peran Guru PAUD dalam mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh menggunakan pendekatan STEAM di TK Sakina Bojo Baru.

C. Fokus Penelitian

Penulis membagi fokus penelitian merujuk pada rumusan masalah diantaranya yaitu proses pembelajaran jarak jauh dan peranan guru PAUD dalam pengoptimalisasian pembelajaran jarak jauh menggunakan pendekatan STEAM di TK Sakina Bojo Baru.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer

⁵¹Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 4.

Sumber data Primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, baik melalui wawancara mendalam dan observasi secara langsung ke pihak sekolah di TK Sakina Bojo Baru.

2. Data sekunder

Sumber data sekunder yaitu data yang diperoleh dari bahan tertulis dari sumber yang sudah ada seperti dokumentasi instansi dan data yang diperoleh dari beberapa guru serta kepala sekolah TK Sakina Bojo Baru, beberapa dokumen seperti rencana pembelajaran dan dokumentasi pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan terhadap sebuah objek secara langsung dan mendetail guna untuk menemukan informasi mengenai objek tersebut. Pada umumnya, metode dalam melakukan kegiatan observasi haruslah tersistematis serta dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Selain itu, objek yang diamati dalam kegiatan observasi haruslah nyata dan diamati secara langsung.

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan terhadap sebuah objek secara langsung dan mendetail guna untuk menemukan informasi mengenai objek tersebut. Pada umumnya, metode dalam melakukan kegiatan observasi haruslah tersistematis serta dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Selain itu, objek yang diamati dalam kegiatan observasi haruslah nyata dan diamati secara langsung.⁵²

⁵²Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*, (Jakarta : PT Rajagrafindo Perseda, 2011), h. 3

2. Wawancara

Langkah kedua dalam tehnik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah wawancara. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interview*) sebagai pengaju/pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara akan dilakukan dengan cara *face to face* atau berhadapan langsung dengan informan yang akan diwawancarai.⁵³

3. Dokumentasi

Langkah ketiga dalam teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah dokumentasi. Dokumentasi adalah pengumpulan data-data yang diperoleh dari dokumen-dokumen dan pustaka sebagai bahan analisis dalam penelitian ini. Tehnik yang digunakan untuk mencatat data-data sekunder yang tersedia dalam bentuk arsip atau dokumen-dokumen. Teknik ini dipergunakan untuk mengetahui data dokumentasi yang berkaitan dengan hal-hal yang akan penulis teliti.⁵⁴ Data berupa dokumen seperti ini dapat dipakai untuk mengenali informasi yang terjadi di masa silam atau di masa lampau.

F. Uji Keabsahan Data

Pengolahan data data dalam penelitian ini melalui triangulasi. Triangulasi merupakan bentuk upaya menjaga validitas data yang digunakan pada penelitian kualitatif. Triangulasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Pengujian keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini menggunakan:

⁵³Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*,(Jakarta : PT Rajagrafindo Perseda, 2011), h. 37.

1. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan yang dimaksud adalah penulis memperoleh data, akan tetapi data yang diperoleh belum lengkap dan belum mendalam maka peneliti kembali kelapangan dengan melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun sumber data yang baru. Melalui perpanjangan pengamatan diharapkan sumber data lebih terbuka, sehingga data akan memberikan informasi tanpa ada dirahasiakan. Hal tersebut peneliti lakukan sebagai bentuk pengecekan kembali data yang telah diperoleh sebelumnya pada sumber data bahwa informasi yang diperoleh benar dan tidak berunah.

Berapa lama perpanjangan pengamatan ini dilakukan, akan sangat tergantung pada kedalaman, keluasan dan kepastian data. Kedalaman artinya apakah peneliti ingin menggali data sampai pada tingkat makna, makna berarti data di balik yang tampak. Keluasan berarti, banyak sedikitnya informasi yang diperoleh. Dalam hal ini setelah peneliti memperpanjang pengamatan, apakah akan menambah fokus penelitian, sehingga memerlukan tambahan informasi baru lagi. Kepastian data adalah yang valid yang sesuai dengan apa yang terjadi.

2. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan itu, maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan salah atau tidak. Demikian juga

dengan meningkatkan ketekunan maka peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati. Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi yang berkaitan dengan temuan yang diteliti.

3. Triangulasi

Triangulasi dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber data, menggunakan berbagai cara (seperti observasi, wawancara, dokumentasi), dan melalui berbagai waktu. Ada beberapa triangulasi yaitu:

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber data yang memberikan informasi tersebut, tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan sumber data tersebut.⁵⁵ *Member check* adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data, tujuannya agar informasi yang diperoleh akan digunakan dalam penulis laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.⁵⁶

Menguji kredibilitas data tentang peran guru dalam membentuk karakter peserta didik, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Cet. X; Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018), h. 370.

⁵⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, h. 127-129.

diperoleh dilakukan ke peserta didik yang diajar dan para pendidik yang merupakan kelompok kerjasama dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk mengujidata. Misalnya data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau orang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandang yang berbeda-beda.⁵⁷

c. Triangulasi Waktu

Penelitian yang ingin menghasilkan kredibilitas sebuah data juga dipengaruhi oleh waktu. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu dan situasi yang berbeda. Sampai menghasilkan data yang valid

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif. Artinya data yang diperoleh dari penelitian disajikan apa adanya kemudian dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai fakta yang ada di lapangan. Analisis

⁵⁷Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, h .274.

dilakukan pada seluruh data yang telah diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi-dokumentasi. Adapun tahap-tahap analisis tersebut dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

1. Reduksi Data

Reduksi data merujuk pada pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian “data mentah” yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan yang tertulis. Sebagaimana kita ketahui, reduksi data terjadi secara kontinu, melalui kehidupan suatu proyek yang diorientasikan secara kualitatif. Faktanya, bahkan “sebelum” data secara aktual dikumpulkan.⁵⁸

Reduksi data bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis. Reduksi data merupakan bagian dari analisis, pilihan-pilihan peneliti potongan-potongan data untuk diberi kode, untuk ditarik ke luar, dan rangkuman pola-pola sejumlah potongan, apa pengembangan ceritanya, semua merupakan pilihan-pilihan analitis. Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara di mana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan.

2. Model Data/Penyajian Data

Penyajian data adalah suatu kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun. Seperti yang disebut Emzir dengan melihat sebuah tayangan membantu kita memahami apa yang terjadi dan melakukan suatu analisis lanjutan atau tindakan yang didasarkan pada pemahaman tersebut.

Tujuan dari model tersebut adalah suatu jalan masuk utama untuk

⁵⁸Emzir, *Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : PT Rajagrafindo Perseda, 2011), h.129

analisis kualitatif valid. Model tersebut mencakup berbagai jenis matrix, grafik, jaringan kerja dan bagan. Semua dirancang untuk merakit informasi tersusun dalam suatu yang dapat diakses secara langsung, bentuk yang praktis dengan demikian peneliti dapat melihat dengan baik apa yang terjadi dan dapat memberi gambar atau kesimpulan yang dijustifikasikan maupun bergerak ke analisis tahap berikutnya. Merancang kolom dan baris dari suatu matrix untuk data kualitatif dan menentukan data yang mana, dalam bentuk yang apa, harus dimasukkan dalam sel yang analisis.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dari aktivitas analisis adalah penarikan data verifikasi kesimpulan. Dari permulaan pengumpulan data, penulis kualitatif mulai memutuskan “makna” sesuatu mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur kausal, dan proporsi-proporsi. Penulis yang kompeten dapat menangani kesimpulan-kesimpulan ini secara jelas, memelihara kejujuran, kecurigaandan lainnya. Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari suatu proses analisis data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

TK Sakinah Bojo Baru dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang berwibawa tinggi. Beliau adalah Ibu Santy Bahar. Adapun wakil kepala sekolah berjumlah 1 orang sesuai dengan bidang yang ada. Sekolah ini merupakan status sekolah swasta dan merupakan yayasan sebagai status kepemilikannya.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang akan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara professional.

Tabel 3.1 Data Sekolah TK Sakinah Bojo Baru

Nama	TK Sakinah Bojo Baru
NPSN	69766248
Alamat	Bojo Baru
Bentuk Pendidikan	TK
Sk Pendirian Sekolah	No 71
Tanggal SK Pendirian	2011-05-31
Izin Operasional	009/IOP-PAUD/DPMPTSPTK/VI/2020
Status Sekolah	Swasta

Waktu Penyelenggaraan	8 / Pagi hari
Jenjang Pendidikan	TK

Proses belajar mengajar di TK Sakina Bojo Baru dimulai pada pukul 08.00 – 10.00 sebagai waktu operasional pembelajaran. Salah satu aspek yang seharusnya mendapat perhatian utama oleh setiap pengelola pendidikan adalah mengenai fasilitas pendidikan. Sarana pendidikan umumnya mencakup semua fasilitas yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, seperti gedung, ruangan belajar atau kelas, alat-alat atau media pendidikan, meja, kursi, dan sebagainya. Sedangkan yang dimaksud dengan prasarana adalah yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan, seperti halaman, kebun, taman, maupun jalan menuju ke sekolah.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Proses Pembelajaran jarak jauh di TK Sakinah Bojo Baru

Penelitian ini merujuk pada proses pembelajaran jarak jauh di TK Sakinah Bojo Baru, tahapan pertama pada penelitian ini dilakukan melalui tahapan pengamatan terhadap proses pembelajaran di TK Sakinah Bojo Baru.

Proses pembelajaran yang dilakukan di TK Sakinah Bojo Baru menggunakan pendekatan STEAM yaitu sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan kemampuan anak di TK Sakinah Bojo Baru.

Pendekatan pembelajaran STEAM dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran abad 21, dimana anak diharapkan memiliki kemampuan berpikira analitis, kreatif, komunikatif, dan mampu berkolaborasi

dengan orang lain. Dalam pendekatan ini, anak didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengajukan pertanyaan, sehingga anak bisa membangun pengetahuan di sekitar dunianya, dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana sesuatu bekerja.

Pendekatan STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang *Science* (sains), *Technology* (teknologi), *Engineering*, *Art* (seni), dan *Mathematic* (matematika) untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi. Pembelajaran berbasis pendekatan STEAM berdasar pada proses ketika anak mengajukan pertanyaan, yang berbentuk pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), inkuiri, maupun kegiatan yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif dan inovatif.

STEAM digunakan untuk fokus pada pemahaman tentang sifat terintegrasi dari disiplin sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika serta pentingnya mereka dalam keberhasilan akademik jangka panjang anak-anak, kesejahteraan ekonomi dan pengembangan masyarakat. Pendidikan STEAM mencakup nilai dari prasekolah hingga tingkat pasca-doktoral dan pengaturan pembelajaran formal (misal ruang kelas) dan pendidikan informal (misal Program afterschool). Sebagai gambaran, pendidikan STEAM telah diakui di AS sebagai reformasi pendidikan yang penting dan digambarkan sebagai pendekatan instruksional untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi ekonomi global abad ini.

Pada TK Sakinah Bojo Baru, pendekatan STEAM ini telah digunakan sejak lama oleh guru yang mengajarkan berbagai materi kepada anak, pendekatan tersebut dinilai sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak baik itu kemampuan berfikir, kemampuan berkreasi dan kemampuan lainnya. Pengembangan keterampilan berfikir kreatif harus dimulai sejak anak duduk dibangku taman kanak-kanak, dimana pada tahap ini anak perlu didorong untuk membayangkan, menciptakan, mengenali berbagai pengetahuan dan praktik. Penting bagi fasilitator dalam membangun sudut pandang perseptual, konseptual dan analitis anak sejak usia dini, karena pada tahap ini mereka memasuki akar kreativitas diri yang akan mempengaruhi masa depan mereka.

Educational Playcare menjelaskan bahwa dengan pendekatan STEAM anak dapat membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran di masa depan dengan mengeksplorasi keterampilan dan konsep STEAM melalui permainan atau berbagai kegiatan.

Lebih lanjut, Educational Playcare menjelaskan bagaimana integrasi STEAM untuk anak usia dini yaitu: (1) Sains mendorong anak untuk mencari tahu, menjawab pertanyaan dan seringkali anak dapat melakukan eksperimen. (2) Teknologi mengacu pada penggunaan alat – alat sederhana seperti : gunting, crayon, spidol, penggaris, dan lain – lain. (3) Teknik/engineering yang mengacu pada proses ketika anak bekerja atau menguji sesuatu. (4) Seni mendorong kreativitas anak dan memungkinkan anak dapat mendeskripsikan konsep yang mereka dapati. (5) Matematika berhubungan dengan angka, pola dan bentuk – bentuk.

Pada pengamatan peneliti, beberapa materi yang kemudian menjadi fokus pembelajaran anak yaitu dalam mengembangkan kemampuan inkuiri, anak dapat didukung dengan dorongan dari guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dapat melatih kreativitas yang dikembangkan melalui pertanyaan terbuka, seperti: bagaimana cara merawat tanaman ? bagaimana buga bisa tumbuh dan tidak mati ? apa manfaat kita merawat tanaman? dan beberapa pertanyaan dasar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan inkuiri anak.

Secara pengamatan peneliti bahwa guru mengajak anak untuk melakukan tantangan. Tantangan yang terbuka agar anak memecahkan masalah dengan material yang ada. Guru memberi kesempatan pada anak untuk menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi dan berkreasi dengan berbagai bahan yang disediakan oleh guru.

Hal ini sesuai dengan pendapat Helen bahwa pembelajaran berbasis STEAM membuat anak berpikir kritis, komprehensif, dan dapat menstimulasi anak agar dapat memecahkan masalah. Pembelajaran STEAM tanpa disadari dapat terjadi secara alamiah setiap hari saat anak melakukan kegiatan bermain, baik di sekolah maupun di rumah. Dengan mencoba hal-hal baru, anak terus bereksplorasi mencari tahu dengan cara pandangnya sendiri.

Hasil wawancara Guru menyebutkan bahwa:

“Penggunaan pendekatan STEAM anak dapat berperan aktif, karena pada dasarnya pendekatan STEAM ini sendiri menekankan pada pembelajaran aktif, dapat menstimulasi cara memecahkan masalah dan mencari solusi dalam sebuah pembelajaran, yang dimana pembelajarannya ini dikemas dengan semenarik mungkin”.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa guru terus mengajak anak untuk terlibat dalam pengalaman belajar, mengaitkan minat anak dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, sehingga tampak anak-anak konsentrasi, tekun, energik dan kreatif dalam kegiatan main. Sedangkan dalam kegiatan penutup, guru menyediakan waktu untuk refleksi, baik refleksi untuk anak maupun untuk guru.

Selama pengamatan peneliti bahwa guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi hal-hal yang memiliki potensi STEAM. Mendorong anak untuk berani berkreasi dan berinovasi. Memberikan pertanyaan supaya memancing keaktifan anak untuk berpendapat. Menyediakan sumber-sumber yang berkaitan dengan STEAM seperti alat-alat teknologi sederhana, bahan-bahan yang dapat di kembangkan oleh guru itu sendiri.

Pendekatan STEAM memiliki kandungan Sains, Teknologi dan Matematika yang akan mendorong anak untuk bereksplorasi dan mencari solusi atas apa yang terjadi, kemudian orang tua akan membantu anak untuk berkreasi dengan menghargai apa yang dihasilkan anak, dengan begitu anak akan pede dengan apa yang dilakukan dan menambah tingkat kreativitas anak

Secara umum beberapa tahapan yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran yaitu:

a. Sains

Pembelajaran *science* di sekolah untuk anak usia dini difokuskan pada pembelajaran mengenai diri sendiri, alam sekitar dan gejala alam,

beberapa anak diarahkan untuk menjelaskan diri sendiri menggunakan Hpnya sendiri, maupun secara langsung jika sistem pembelajaran offline. Jika pembelajaran sistem online, guru mengarahkan orang tua siswa untuk mengarahkan anak menjelaskannya secara mandiri.

Berdasarkan penjelasan guru bahwa:

“Belajar melakukan mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam. Belajar mengembangkan ketrampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan. Belajar mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang dan mau melakukan inkuiri atau penemuan. Belajar memahami pengetahuan tentang berbagai benda baik ciri, struktur maupun fungsinya”.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa salah satu unsur yang penting dan menarik dari pendekatan STEAM adalah penggunaan *loose-parts*. *Loose-parts* merupakan barang – barang yang mudah ditemukan sehari – hari di lingkungan sekitar anak, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Alam penuh dengan barang yang dapat digunakan sebagai *loose-parts*, seperti ranting, biji pinus, kancing, kerang, daun, bunga dan benda alam lainnya. Dengan demikian, orangtua dan guru dapat mengumpulkan barang *loose-parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. Barang *loose-parts* ini tidak hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Ketika anak menggunakan benda-benda di alam, ia dapat menggunakannya untuk apapun sesuai dengan ide anak. Ini akan mengembangkan imajinasi, kreativitas, bahasa dan pengetahuan anak. Hal ini menunjukkan pendekatan STEAM efektif digunakan dalam

pembelajaran di rumah. Maka dari itu, guru senantiasa mengajarkan anak untuk mampu memahami diri sendiri, alam dan kejadian lainnya.

b. Teknologi

Pada pendekatan kedua, yaitu teknologi dimana aktivitas pembelajaran teknologi tidak hanya yang berkaitan dengan komputer, melainkan dalam pembelajaran anak usia dini, teknologi mengacu pada penggunaan peralatan dan mengembangkan motorik kasar atau motorik halus anak.

Jika mengamati beberapa aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahwa anak mengetahui cara menggunakan alat-alat teknologi sederhana, origami, seperti kap plastik. Kegunaan kap plastik disini nantinya digunakan untuk menampung kapas. Sedangkan pada saat pembelajaran online dilakukan, guru mengarahkan orang tua untuk menyiapkan beberapa alat dan bahan tersebut.

“Selama pembelajaran online dilakukan, semua media yang digunakan itu diarahkan untuk disiapkan oleh orang tua anak, hal tersebut sebagai bentuk partisipasi orang tua pada pendidikan anaknya”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, bahwa orang tua dinilai sangat berperan penting dalam proses pembelajaran anak, media yang digunakan juga disediakan agar tidak merepotkan pihak orang tua.

c. Teknik

Pada bagian selanjutnya yaitu model pengetahuan untuk mengoprasikan atau mendesain sebuah prosedur untuk menyelesaikan sebuah masalah, atau bisa disebut keterampilan yang dimiliki seseorang

anak usia dini merangkai (mengoperasikan), membangun sesuatu bentuk tertentu menggunakan berbagai media.

Pada pengamatan peneliti selama pembelajaran di TK Sakina Bojo Baru terlihat beberapa arahan guru dalam mengasa keterampilan anak. Sebagaimana dijelaskan bahwa:

“Keterampilan anak perlu untuk diasah, keterampilan ini yang susah didapatkan anak pada lingkungannya baik di rumah maupun lingkungan lainnya, jadi memang aktivitas kreatifitasnya itu akan terdorong jika diberikan media yang dapat mendorong kreatifitasnya”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa anak di TK Sakina Bojo Baru senantiasa diasah kreatifitasnya oleh guru di TK Sakina Bojo Baru.

d. Seni

Kemampuan seni pada anak usia dini di TK Sakina Bojo Baru meliputi mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni, seperti menggambar, melukis dengan kuas, melukis dengan jari, mencap, melipat, meronce, bermain musik, ekspresi gerak sesuai irama, mendesain sebuah hasil karya. Bernyanyi, bercerita, menari, dan eksplorasi dengan benda-benda yang dapat digunakan.

“Aktivitas bernyanyi dan bermain yang perlu untuk dikembangkan dan ditanamkan kepada anak di TK ini, jadi memang perlu untuk dikembangkan seni dan kreatifitas anak, apakah dengan materi bernyanyi ataupun cara lainnya”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pendekatan pengembangan seni yang digunakan oleh guru sangat bermanfaat untuk pengembangan kualitas anak di TK Sakina Bojo Baru.

Beberapa media yang digunakan selama pembelajaran di TK Sakina Bojo Baru yaitu:

a. Buku Cerita

Salah satu media yang digunakan selama penelitian ini yaitu cerita anak yang digunakan pada beberapa pertemuan, cerita anak adalah cerita yang menceritakan tentang gambar-gambar dan hewan-hewan maupun manusia dengan lingkungan. Cerita anak memiliki banyak gambar yang menarik agar anak tertarik untuk membacanya. Pada cerita anak biasanya terdapat penuturan yang menuturkan pengalaman, kejadian dan sebagainya yang dikemas dalam bentuk cerita sederhana. Cerita mampu menggelitik imajinasi anak saat mereka berpura-pura menjadi tokoh-tokoh dan menceritakan kembali ceritanya.

Sebagaimana disampaikan oleh guru PAUD bahwa:

“Bahan ajar (media) yang digunakan PAUD termasuk aman, karena sebelum dijadikan bahan ajar (media) untuk anak, guru terlebih dahulu telah memilah bahan ajar apakah sudah sesuai dengan karakter anak dan kebutuhan anak”.

Berdasarkan penjelasan narasumber di atas bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran di TK Sakinah Bojo Baru ini ialah Buku cerita yang juga media-media yang ada yang mana yang

paling efektif untuk digunakan dalam pendekatan STEAM untuk melatih kreativitas seorang anak.

Sebagai kesimpulan bahwa usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya karena rasa ingin tahu anak usia dini berada pada posisi puncak. Satu hal yang perlu mendapatkan perhatian, bahwa orientasi belajar anak usia dini bukan terfokus pada presentasi, seperti kemampuan membaca, menulis, berhitung dan penguasaan pengetahuan lain yang bersifat akademis. Pendekatan STEAM hadir sebagai sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang *Science, Technology* (teknologi), *Eingeneering, Art* (seni) untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi.

2. Peran Guru PAUD dalam mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh di TK Sakina Bojo Baru

Pada penelitian rumusan masalah kedua, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru PAUD di TK Sakina Bojo Baru selama pembelajaran Online dengan pendekatan STEAM yang telah dijelaskan pada penjelasan hasil peneltian pertama. Secara umum bahwa peran guru baik itu pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran online. Perbedaan keduanya hanya terdapat pada sistem pembelajaran saja.

Terdapat 2 Informan yang dijadikan sebagai responden utama dalam penelitian ini, pertanyaan terkait dengan peran guru. Peran guru masih

menjadi hal yang sangat penting untuk anak agar tetap bersemangat mengerjakan kewajiban belajarnya walau tidak di sekolah. Guru harus memiliki berbagai cara supaya pembelajaran tetap berlangsung dengan baik dan anak tetap termotivasi. Berikut adalah peran guru untuk melakukan program pendidikan yakni pembelajaran jarak jauh terhadap anak selama pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru Sebagai Fasilitator

Pada penelitian ini membahas terkait dengan peran sebagai fasilitator dimana peran guru sebagai fasilitator ini tentu tidak bisa dilepaskan dari peran dalam mencapai tujuan pembelajaran secara jarak jauh, fasilitator yang dimaksudkan ialah guru memberikan beberapa arahan dan fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran selama pembelajaran baik itu secara langsung maupun secara pembelajaran jarak jauh.

Sebagaimana dijelaskan bahwa:

“Sebagai fasilitator, guru berperan penting, termasuk memfasilitasi proses pembelajaran.” Jadi sebenarnya dapat disimpulkan bahwa guru memainkan peran penting selama pembelajaran jarak jauh saat pandemi kemarin. Fasilitator ini diharapkan guru untuk mendorong pembelajaran dengan memaksimalkan metode, strategi, struktur dan sumber pengajaran lainnya berdasarkan situasi saat ini”.

Peran guru sebagai fasilitator harus menghadapi kendala karena tidak semuanya dilakukan sesuai dengan keinginan dan rencana guru, terutama pembelajaran jarak jauh, yang hanya beberapa bulan setelah pandemi virus corona pembelajaran jarak jauh muncul, beberapa kendala

dalam sistem lingkungan belajar adalah ketidakstabilan jaringan yang membuat suara guru tidak jelas dan materi yang mudah diakses tidak efektif. Sehingga tantangan pembelajaran jarak jauh adalah lambatnya jaringan yang mengaburkan materi yang disampaikan dan tidak memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran. Jelas bahwa keterbatasan sistem pembelajaran jarak jauh menghambat peran guru sebagai fasilitator.

Berdasarkan penjelasan narasumber bahwa:

“Menurut saya peran guru sebagai seorang fasilitator itu sangat penting jadi guru sendiri sebenarnya tidak dapat digantikan oleh teknologi karena pembelajaran jarak jauh kemarin, karena teknologi tidak memiliki semua keterampilan guru. Pembelajaran jarak jauh itu semacam penyampaian hasil belajar secara otomatis kepada anak melalui aplikasi *Whatsapp*. Problematikanya kalau pembelajaran jarak jauh itu ialah tidak semua guru memiliki banyak memori di ponsel mereka bahkan guru juga agak kewalahan kalau pembelajaran jarak jauh”.

Salah satu informan juga menyebutkan bahwa:

“Beberapa kendala guru untuk belajar jarak jauh adalah masalah sinyal di rumah. Setiap video yang dikirim oleh wali/orang tua siswa perlu didownload terlebih dahulu jadi saya harus segera mendownload lalu mnevaluasi pekerjaan. Selain itu, waktu untuk pekerjaan sekolah anak di rumah adalah 24 jam karena keterbatasan pekerjaan orang tua anak juga”.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa kendala terbesar yang dihadapi guru selama pembelajaran jarak jauh yaitu sinyal, sebagai peranannya, maka guru sebagai fasilitator tersebut diuntut untuk memberikan fasilitas yang optimal kepada anak.

Peranan sebagai fasilitator memberikan tanggung jawab yang besar kepada guru, seorang guru dituntut untuk membuat dan menyediakan media ajar yang dapat digunakan baik itu dalam pembelajaran online maupun pembelajaran secara *offline*.

Peranan sebagai seorang fasilitator juga perlu untuk difahami oleh wali anak, selama pembelajaran online maka anak akan mendapatkan pengawasan langsung oleh orang tua masing masing, sehingga selain guru maka orang tua juga perlu untuk memahami perannya sebagai seorang fasilitator terhadap anak mereka.

2. Guru Sebagai Pengarah

Peranan guru selama pembelajaran jarak jauh ialah sebagai pengarah atau pemandu, peran tersebut menjadi sangat penting, selain fasilitator, pemandu atau pengarah perlu untuk di berikan kepada anak selama pembelajaran jarak jauh.

Penulis menganalisis berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas. Beliau mengatakan bahwa:

“Supaya anak-anak jelas dengan tugasnya dan termotivasi untuk belajar secara jarak jauh, maka guru membuatkan selebar kertas yang berisikan perintah tugas dan halaman mana saja yang dikerjakan. Karena kalau hanya bicara saja anak pasti kurang paham dan lupa. Saya juga menyampaikan kembali melalui di grup whatsapp supaya orang tua dapat mengetahui tugas yang diberikan untuk anak”.

Beberapa pengarahan yang diberikan kepada anak dan orang tua terkait dengan mekanisme pembelajaran jarak jauh yang digunakan selama pandemi sebelumnya, arahan yang diberikan oleh guru tentunya sangat membantu anak dan orang tua dalam proses pembelajarannya.

Dari hasil observasi peran guru pada pembelajaran jarak jauh di TK Sakina Bojo Baru ialah sebagai berikut:

- a) Guru selalu memimpin dan mengajak seluruh anak untuk berdoa sebelum memberikan tugas pada saat pembelajaran *drawing*.
- b) Guru selalu memberikan penguatan sebelum anak mengerjakan tugasnya serta memberikan pujian kepada anak pada saat mereka telah mengumpulkan tugasnya.
- c) Guru selalu memberikan pengarahan kepada anak walaupun tidak bertatap muka namun guru memberikannya dengan cara seperti video call, telepon dan berkunjung kerumah anak.
- d) Guru memberikan selalu memudahkan anak dalam belajar, seperti menyediakan sumber belajar dan juga memberikan bantuan bagi anak yang merasa kesulitan.

Berdasarkan deskripsi diatas secara singkat deskripsi dari tahapan dan tindakan yang dilakukan oleh guru selama proses pebelajaran jarak jauh. Beberapa aktivitas tambahan juga disampaikan oleh narasumber dalam proses pengajaran pembelajaran jarak jauh yaitu guru memberikan pujian kepada anak di TK Sakina Bojo Baru.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini membahas tentang peranan guru PAUD dalam pembelajaran jarak jauh, pembelajaran yang dilakukan pada TK Sakinah Bojo Baru dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran secara *offline* (Normal).

Pembelajaran yang dilakukan di TK Sakina Bojo Baru dilakukan secara jarak jauh oleh guru PAUD, peran tersebut dijelaskan sebagai suatu hasil penelitian ini.

Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan di TK Sakina Bojo Baru berbeda dengan pembelajaran pada umumnya. Dengan mempertimbangkan kenyamanan dan kebugaran siswa di rumah, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh telah disederhanakan. Saat menggunakan media di lingkungan rumah siswa, pelaksanaan pembelajaran darurat tidak menjadi beban pembimbing siswa. Selain itu, orang tua siswa saat ini sedang aktif bekerja di luar rumah, alat bantu teknologi seperti *Whatsapp* digunakan kemungkinan masih minim dimiliki oleh siswa, solusinya mungkin dengan mencari formatnya di internet.

Beberapa pendekatan dalam pengajaran anak usia dini yang salah satunya digunakan yaitu pendekatan STEAM di TK Sakina Bojo Baru dapat melatih kreativitas anak karena di kegiatan pendekatan STEAM ini anak diajarkan cara berproses, kegiatan mengamati, memecahkan masalah, sehingga dengan adanya ini anak dapat berpikir kreatif dan kritis terhadap hal-hal baru yang diterima oleh anak. Melatih kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreatifitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Hal tersebut yang kemudian digunakan oleh guru di TK Sakina Bojo Baru.

Maka dengan begitu STEAM dapat mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterbukaan pengalaman dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki sesuatu yang ada di sekitar. STEAM juga mengajarkan anak untuk berproses melalui kegiatan mengamati, bermain, mengagali pola dan melatih keterampilan berfikir kreatif serta keterampilan kerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Salah satu strategi yang digunakan yaitu media dimana juga sangat efektif, secara umum bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Media adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas anak didik dan meningkatkan perhatian anak didik dalam proses pembelajaran. Seluruh guru di TK Sakina Bojo Baru dianjurkan untuk menggunakan media dalam proses pembelajarannya.

Upaya yang ditawarkan dalam pembelajaran terkait dengan tujuan yang sudah diuraikan di atas berupa penggunaan STEAM menggunakan media cerita dengan alasan pembelajaran STEAM sangat cocok untuk mengembangkan kreatifitas dan kemampuan berfikir kritis anak mulai dari mereka berstatus pra-sekolah, pendidikan STEAM diakui sebagai reformasi pendidikan. Pemilihan media buku cerita dianggap tepat karena anak akan mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan menuangkan ide dan imajinasinya dalam suatu permainan.

Pembelajaran berbasis STEAM yang digunakan di TK Sakina Bojo Baru merupakan pembelajaran yang menarik bagi anak. Melalui pembelajaran

STEAM guru akan mengajak anak untuk mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan baru, mengajak anak untuk memecahkan masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut, sehingga kemampuan berfikir kritis anak dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat. Agar pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art* dapat diterapkan perlu adanya buku media pembelajaran yang sesuai dimana salah satunya buku cerita. Buku cerita adalah barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain Penggunaan pendekatan STEAM dalam kegiatan PAUD menggunakan media buku cerita merupakan pembelajaran yang memiliki keterkaitan dan juga kebermaknaan untuk anak usia dini karena dengan menggunakan buku cerita anak akan memiliki keterampilan sebagai tujuan penguasaan keterampilan meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi dimana keterampilan tersebut dikolaborasikan dengan pembelajaran kreatif berpusat pada anak didik.

Pada pendekatan STEAM yang digunakan yaitu media Buku Cerita, cerita mampu menggelitik imajinasi anak saat mereka berpura-pura menjadi tokoh-tokoh dan menceritakan kembali ceritanya. Melalui Buku Cerita, kreativitas anak akan terpancing, seperti saat dibacakan Buku Cerita tentang pahlawan maka anak akan berfantasi menjadi pahlawan seperti seorang supermen yang tengah asyik menaklukkan penjahat. Guru menggunakan buku cerita sesuai tema atau topik yang dibicarakan.

Rasa ingin tahu tersebut dapat menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam kegiatan inti. Pada kegiatan inti peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan metode ilmiah, agar kegiatan

pembelajaran inti dapat menjadi terarah dan bermakna. Guru memanfaatkan cerita tersebut atau pun pembahasan tema untuk membangun konsep pengetahuan pada anak menggunakan buku-buku cerita non-fiksi yang mengandung pendekatan STEAM ataupun alat peraga.

Secara pengamatan peneliti bahwa guru bercakap-cakap dengan anak dan mengajak anak berpikir dengan bertanya “apa”, “mengapa”, “bagaimana”, dan sebagainya. Open ended questions terus berusaha dikembangkan dalam story times.

Buku cerita ini merupakan salah satu bentuk media edukasi untuk penyelenggaraan perlindungan anak, dengan membaca Buku Cerita ini benar-benar dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa media pembelajaran akan memudahkan interaksi antara guru dan anak, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar serta dapat merangsang perasaan, perhatian, pikiran, dan kemauan anak sehingga dapat mendukung terjadinya proses belajar dalam diri individu.

Penulis kemudian mengaitkan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Pembelajaran dapat lebih menarik, yaitu dengan media yang digunakan pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dengan warna-warna yang beragam dari media yang kita gunakan.

- 2) Pembelajaran lebih interaktif, yaitu dengan media yang menarik dan berwarna, peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 3) Waktu pelaksanaan pembelajaran, akan lebih pendek dengan menggunakan media pembelajaran waktu pembelajaran dapat lebih singkat lagi karena kita tidak perlu menjelaskan terlalu panjang.
- 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 5) Tidak terlalu terpaku ke guru, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber untuk mendapatkan pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa media yang digunakan mampu menjelaskan secara detail struktur atau urutan proses pembelajaran yang akan dilakaun dalam satu hari. Memberikan kerangka sistematis secara baik. Memudahkan kembali pengajaran terhadap materi pembelajaran. Memberikan keringan pada guru dalam mengajar. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak di TK Sakina Bojo Baru.

Pembahasan lain terkait dengan peran guru yaitu bagian dari strategis yang sangat penting karena keberadaannya sangat penting dan berkaitan dengan keberhasilan dan mutu pendidikan. Guru memiliki tugas berbeda yang diwujudkan dalam bentuk komitmen. Seorang ahli bernama Prey Katz mengatakan bahwa peran seorang guru adalah menjadi komunikator, seorang teman yang dapat memberikan nasihat, inspirasi sebagai panduan untuk mengembangkan sikap, perilaku dan nilai-nilai, dan orang yang telah menguasai materi yang harus diajarkan.

Pendapat ahli lain, James W. Brown, mengemukakan bahwa peran dan tanggung jawab pendidik meliputi pengembangan dan penguasaan mata pelajaran, perencanaan dan penyusunan kursus harian, serta pemantauan dan evaluasi kegiatan siswa.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa anak dapat mencapai keberhasilan dengan dorongan atau dukungan guru, memungkinkan anak untuk menyadari potensi mereka dan menumbuhkan orang-orang sukses di kelas di bawah bimbingan dan bimbingan pendidik dari guru yang sesuai. Dia tahu anak lebih baik dan membuat lebih banyak keputusan, dan sering tidak ingin kehilangan anak. Untuk memperkuat penguatan pembelajaran di rumah maka diperlukan strategi atau pendekatan pembelajaran yang ramah anak dan mudah untuk dipraktikkan, guru merasa bahwa tugas mereka sebagai guru untuk mengajar anak dan kemudian menilai apakah anak memahami materi yang disajikan. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan pendekatan STEAM, dan peran yang dilakukan oleh guru yaitu sebagai fasilitator dan pengarah pembelajaran baik itu pembelajaran secara online maupun *offline* di TK Sakina Bojo Baru..

PAREPARE

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Peran Guru PAUD dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Pendekatan Steam Di Tk Sakina Bojo Baru dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran jarak jauh di TK Sakinah Bojo Baru yaitu menggunakan pendekatan STEAM, pembelajaran yang dilakukan dengan sistem pembelajaran online (jarak jauh) dan pembelajaran normal, pembelajaran jarak jauh dilakukan secara online memanfaatkan aplikasi online *Whatsapp* dan media video belajar serta lembar evaluasi. Pembelajaran secara normal dilakukan dengan pendekatan yang sama dengan merujuk pada; sains, teknologi, teknik dan seni dengan pemanfaatan buku cerita.
2. Peran Guru PAUD dengan sistem pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran normal di TK Sakina Bojo Baru yaitu sebagai fasilitator yaitu guru dituntut untuk memfasilitasi anak media ajar yang dapat meningkatkan kemampuannya merujuk pada pendekatan STEAM yang digunakan. Guru PAUD diharapkan mampu menyusun rancangan kegiatan pembelajaran STEAM yang inovatif, kreatif dan berteknologi, sekaligus menarik dan mendorong rasa ingin tahu anak untuk mempelajari lingkungan sekitarnya. Sementara itu, peran sebagai pengarah yaitu guru memberikan arahan baik itu kepada anak maupun kepada wali anak saat pembelajaran jarak jauh agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, saran dari penulis yaitu diharapkan guru dan kepala sekolah lebih maksimal dalam mendukung setiap proses pembelajaran di TK Sakinah Bojo Baru agar mampu beradaptasi pada sistem pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran secara normal.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Abidin, Z., dkk. "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19." *Research and Development Journal of Education* 1(1): 131. 2020.
- Ahmad, I. "Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Indonesia." *Jurnal Pedagogik* 7(1): 195–222. 2020.
- Ahmadi. "Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) di Indonesia." *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 7(1): 195–222. <https://doi.org>. 2020.
- Aisyah Siti, dkk., "Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini" . Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Anjani, D. "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19." *Research and Development Journal of Education* 1(1): 131. 2020.
- Atmoko Nugroho yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar Citra Buana
- Crawford, M. C. *Teaching contextually: research, rationale, and techniques for improving student motivation and achievement in mathematics and science.* (Wako, Texas: CCI Publishing, Inc. 2021)
- Davar, Monika. *Teaching of science.* (New Delhi: Asoke K. Ghosh. 2019)
- Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children From Birth through Age 8. National Association for the Education of Young Children.* (Washington, DC:1992)
- Dewi, W. A. F. "Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan.* 2020.
- Djamarah, S. B. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif.* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2011).
- Ely Shovrotul Khoiriyah. "Strategi dan Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi." *Inovasi Pendidikan di Era Milenial.*
- Emzir, *Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Jakarta : PT Rajagrafindo Perseda, 2011)
- Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data,* (Jakarta : PT Rajagrafindo Perseda, 2011)
- Fauzi, M. "Strategi Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam* 2. Retrieved from <http://ejournal.stital.ac>. 2020.

- Hakim. *Belajar secara Efektif: Panduan Menemukan Teknik Belajar, Memilih Jurusan, dan Menentukan Cita-cita*. Jakarta: Puspa Swara. 2012.
- Hannani, Sari andi nurindah, *et al*, "Pedoman Karya Tulis Ilmiah" Parepare : IAIN Parepare Nusantara Press, 2023
- Hayati, dkk. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. (Depok: PT Grafindo Persada, 2019).
- Iklil Mokhammad dkk "Model Perkuliahan jarak jauh (daring) Sebagai Upaya maksimaln kualitas Lembaga pendidikan dasar" (Disertasi. Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Semarang)
- Ina, M. "Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Pasanggrahan II." *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia* 1(2): 141-145. 2020.
- Irham Muhamad dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017)
- Karmila, M. "Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid-19." *Jurnal MAPPESONA* (1). 2020.
- Kilcher, A. *Teaching for student learning: becoming an accomplished teacher*. (New York: Taylor & Francis. 2020)
- Kurniasari, A., dkk. "Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*. 2020.
- Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007)
- Maulidi, A. "Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*. 2021.
- Mega Berliana. "Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020." Skripsi. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Nike, M. T. "Penalaran Deduktif Dan Induktif Siswa Dalam Pemecahan Masalah Trigonometri Ditinjau Dari Tingkat IQ." 1(2): 117. 2015.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 "tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini." Jakarta

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 119 Tahun 2014 “tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.” Jakarta
- Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. "Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(01): 94–101. 2020.
- Simanjuntak, S. Y., dan K. "Respon Pendidikan Dasar Terhadap Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 2020.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2009).
- Sunarsi, D. "Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa." *Kharisma Dan Denok* 4(3): 51–58. 2020.
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 “tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)”. Jakarta
- Syarifudin yang berjudul “Pengembangan Sistem Pembelajaran Online Di TK Dharma Wanita Skripsi. Fakultas Teknologi dan Komunikasi, Universitas Semarang
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, dan permainan: untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2005)
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 “Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” Jakarta
- Yulianti, B. "Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran Ditinjau dari Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Wabah." 5(1): 27–39. 2020.
- Zainal, dkk. "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19." *Research and Development Journal Of Education*. 2020





LAMPIRAN



INSTRUMEN PENELITIAN:

PEDOMAN WAWANCARA GURU

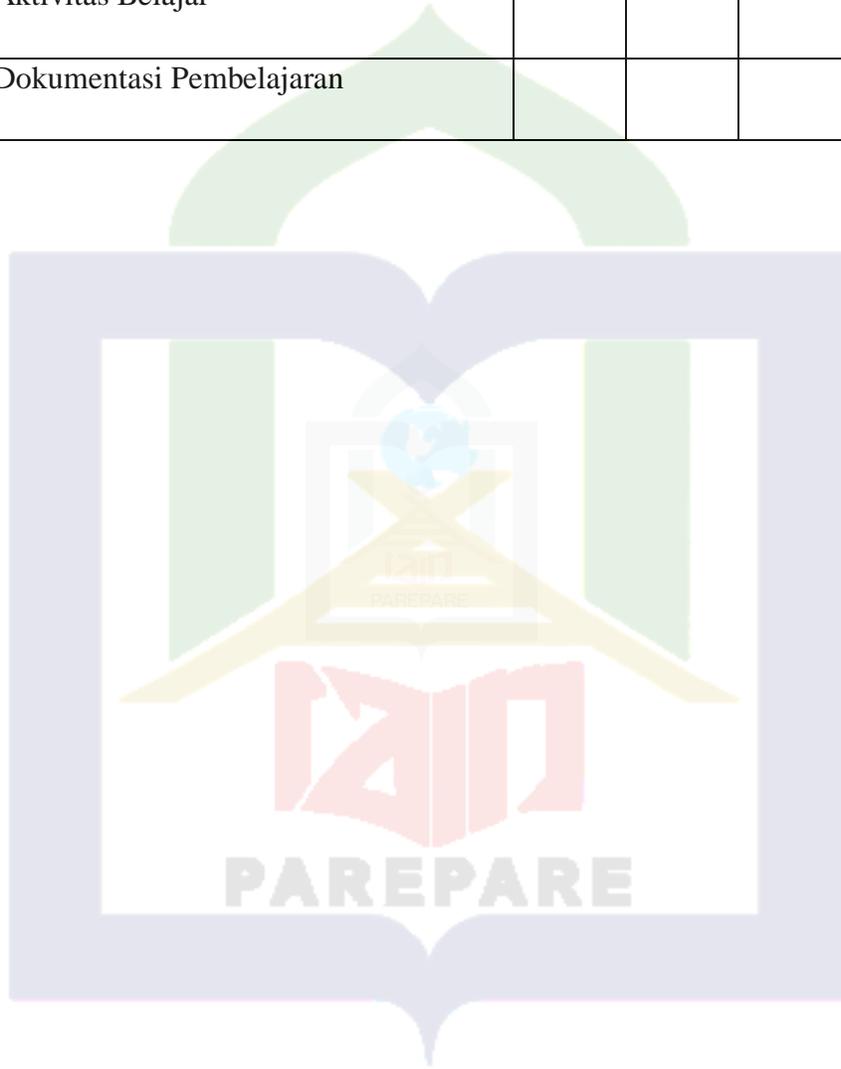
1. Menurut pendapat ibu, apa yang ibu ketahui tentang peran guru dalam proses pembelajaran?
2. Apakah ibu menemukan kendala/hambatan dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh?
3. Bagaimana peran ibu dalam menyikapi hambatan/kendala yang terjadi pada siswa saat pembelajaran jarak jauh?
4. Bagaimana peran ibu sebagai fasilitator dalam mengatasi siswa yang kesulitan memahami materi pembelajaran, siswa terlambat dalam mengumpulkan tugas dan akses jaringan yang kurang baik?
5. Bagaimana cara ibu untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran?
6. Media apa saja yang ibu gunakan untuk menunjang proses pembelajaran jarak jauh?
7. Bagaimana cara ibu memberikan dorongan terhadap siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran?
8. Bagaimana cara ibu menumbuhkan minat siswa dalam belajar pada pembelajaran jarak jauh?
9. Bagaimana cara ibu dalam memberikan motivasi kepada siswa pada pembelajaran jarak jauh?

10. Bagaimana ibu melaksanakan peran guru sebagai pengajar dalam mengatasi hambatan yang terjadi?



Lampiran 3. Dokumentasi

No	Objek Dokumentasi	Hasil		Keterangan
		Ada	Tidak	
1	Aktivitas Belajar			
2	Dokumentasi Pembelajaran			



Lampiran 4. Surat Rekomendasi Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Sorong Parepare 91132 telp. 0421) 21307 Fax:24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.4415/In.39/FTAR.01/PP.00.9/ /11/2022 04 November 2022
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Barru
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di,
Kab. Barru

Assalamu Alaikum Wr. Wb.
Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: Fadillah
Tempat/Tgl. Lahir	: Lero Minralo, 4 Maret 1999
NIM	: 17.1800.027
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: XI (Sebelas)
Alamat	: Bojo 1, Desa Bojo, Kec. Mallusetasi, Kab. Barru

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Barru dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Peran Guru PIAUD Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Pendekatan Steam Di TK Sakina Bojo Baru**". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan November sampai bulan Desember Tahun 2022. Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.


Wakil Dekan I,
M. A.

Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan

**PEMERINTAH KABUPATEN BARRU**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Mal Pelayanan Publik Masiga Lt. 1-3 Jl. Iskandar Unru Telp. (0427) 21662, Fax (0427) 21410
<http://izinonline.barrukab.go.id> : e-mail : barrudpmtsp@gmail.com Kode Pos 90711

Barru, 17 November 2022

Nomor : 571/IP/DPMPTSP/X/2022
Lampiran :
Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian

Kepada
Yth. Kepala TK Sakinah Bojo Baru Kab. Barru
di-
Tempat

Berdasarkan Surat Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN ParePare Nomor : B.4415/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2022 tanggal 04 November 2022 perihal tersebut di atas, maka Mahasiswa / Peneliti / Dosen / Pegawai di bawah ini :

Nama : FADILLAH
Nomor Pokok : 17.1800.027
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Perguruan Tinggi : IAIN Pare-Pare
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Banrongge Kel. Bojo Baru Kec. Mallusetasi Kab. Barru

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 18 November 2022 s/d 19 Desember 2022, dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

PERAN GURU PAUD DALAM MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN PENDEKATAN STEAM DI TK SAKINA BOJO BARU

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara (i) untuk memberikan bantuan fasilitas seperlunya.
Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

a.n. Kepala Dinas,
Kabid. Penyelenggaraan Pelayanan
Perizinan,

FATMAWATI LEBU, SE
Pangkat : Pembina, IV/a
NIP. 19720910 199803 2 008

TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.
1. Bapak Bupati (sebagai laporan);
2. Kepala Bappelitbangda Kab. Barru;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Barru;
4. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare;
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Pertinggal.

Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN BARRU**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAMAN KANAK-KANAK SAKINAH BOJO BARU
Alamat : Lingk. Banrongnge, Kel. Bojo Baru, Kec. Mallusetasi, Kab. Barru

SURAT KETERANGAN
Nomor: /TK-SBB/1/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK SAKINA BOJO BARU, menerangkan bahwa:

Nama : FADILLAH
Nim : 17.1800.027
Fakultas : TARBIYAH
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul skripsi : PERAN GURU DALAM MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN PENDEKATAN STEAM DI TK SAKINAH BOJOBARU

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di TK SAKINAH BOJO BARU pada tanggal 18 November 2022 s/d 19 Desember 2022
Surat keterangan ini di berikan agar dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bojo Baru
Pada Tanggal : 19 Desember 2022
Kepala TK SAKINAH BOJO BARU


SANTY BAHAR, S.Pd
KABUPATEN BARRU



DOKUMENTASI WAWANCARA







PAREPARE

BIODATA PENULIS



Nama Fadillah, nama panggilan Dillah Lahir di Lero Minralo 04 Maret 1999. Anak sulung yang lahir dari pasangan bapak Muh. Abduh dan Ibu Nurlindah. Saat ini penulis tinggal di kelurahan Bojo Baru, Desa Bojo, Kec. Mallusetasi, Kab. Barru. Pendidikan yang di tempuh penulis yaitu SD Negeri 103 Kec. Suppa Kab. Pinrang Lulus tahun 2011, SMP 5 Parepare lulus tahun 2014, dan SMKN 3 Parepare lulus tahun 2017. Kemudian melanjutkan studi ke jenjang S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dan memilih program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dengan judul penelitian “PERAN GURU PAUD DALAM MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN PENDEKATAN STEAM DI TK SAKINA BOJO BARU”.

