



Analisis Kinerja Guru Dalam Meningkatkan Dasar Literasi dan Steam Pada Pembelajaran Anak Usia Dini di Yayasan RA Al-Mahir Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang

Ria Santika^{1*}, Ahmad Syukri Sitorus², Enny Nazrah Pulungan³

¹⁻³Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,
Medan, Indonesia

riasantika114@gmail.com^{1*}, ahmadsyukrisitorus@uinsu.ac.id², pulunganennynazrah@gmail.com³

Alamat: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: riasantika114@gmail.com*

Abstract. Teachers in education play a significant role in the quality of classroom learning. Although teachers are not the only factor influencing educational success, they are an essential component of the overall educational process. This study aims to assist teachers in improving basic literacy and STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) skills in early childhood education at the RA Al-Mahir Foundation. The research seeks to explore the improvement of basic literacy and STEAM in early childhood learning, the stages and implementation of these improvements, and the challenges teachers face in enhancing literacy and STEAM at the foundation. The subjects of this study were classroom teachers and school principals. This research adopts a descriptive qualitative approach, collecting data through observation, interviews, and documentation. The results show that there are two key aspects: first, teacher performance in improving basic literacy and STEAM at the RA Al-Mahir Foundation has been excellent, particularly through the use of methods like reading, singing, and experimental play. Second, the activities aimed at improving literacy and STEAM have been effective and well implemented. The learning process at the RA Al-Mahir Foundation is running smoothly, with teachers successfully increasing children's interest in literacy and STEAM. This includes improved reading interest, focus during reading and experimental activities, politeness in the learning process, and good behavior, all contributing to a positive learning environment.

Keywords: Gurus Performance, Kindergarten, Literacy, Steam

Abstrak. Guru dalam pendidikan memainkan peran penting dalam kualitas pembelajaran di kelas. Meskipun guru bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan, mereka merupakan komponen penting dalam proses pendidikan secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam meningkatkan literasi dasar dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) pada pendidikan anak usia dini di Yayasan RA Al-Mahir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan literasi dasar dan STEAM dalam pembelajaran anak usia dini, tahapan dan pelaksanaan perbaikan tersebut, serta kendala yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan literasi dasar dan STEAM di yayasan tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan kepala sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan dua aspek utama: pertama, kinerja guru dalam meningkatkan literasi dasar dan STEAM di Yayasan RA Al-Mahir sudah sangat baik, terutama melalui metode membaca, bernyanyi, dan eksperimen bermain. Kedua, kegiatan untuk meningkatkan literasi dasar dan STEAM yang dilakukan oleh guru telah efektif dan terlaksana dengan baik. Proses pembelajaran di Yayasan RA Al-Mahir berjalan lancar, dengan guru berhasil meningkatkan minat anak terhadap literasi dan STEAM. Hal ini termasuk peningkatan minat membaca, konsentrasi selama kegiatan membaca dan eksperimen, kesopanan dalam proses pembelajaran, dan perilaku yang baik, yang semuanya berkontribusi pada lingkungan pembelajaran yang positif.

Kata kunci: Kinerja Gurus, Liteasi, Steam, Taman Kanak-kanak

1. LATAR BELAKANG

Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami perubahan dan perkembangan yang sangat pesat atau sering juga disebut (golden age) (Khadijah, 2016a). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 14 Menyatakan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujuhan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan. Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang di selenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD dapat diselenggarakan melalui pendidikan formal, nonformal atau informal.

Dalam perubahan kurikulum di PAUD atau RA kegiatan pembelajaran lebih ke arah bermain dan kegiatan berbasis buku bacaan. Lingkup capaian pembelajaran pada dasar literasi dan steam yakni kemampaun anak memahami informasi, berkomunikasi serta berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca, kemampuan dasar berfikir steam untuk membangun anak yang kreatif dan mampu memecahkan suatu masalah. Dengan pembaharuan ini guru juga memberikan area terbuka untuk bermain dan membaca, serta guru atau pendidik yang membangun komunikasi stimulative akan memberikan kebebasan pada anak dan dapat mengotimalkan potensi perkembangannya.

Proses kegiatan belajar berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) menjadi salah satu pendekatan dengan mengkombinasikan berbagai bidang keilmuan seperti sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika secara terintegrasi yang didesain untuk siswa pra-sekolah hingga sekolah menengah atas. Kegiatan belajar berbasis STEAM merupakan pembelajaran yang merujuk pada pendekatan yang terhubung permasalahan di kehidupan sehari – hari. Pembelajaran berbasis STEAM tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk menghafal teori atau menghayal saja, pembelajaran berbasis STEAM mendorong peran aktif peserta didik untuk menerapkan teori tersebut untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan. Dengan terlibatnya peserta didik secara aktif dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari- hari akan membuat keterampilannya semakin terasah, terutama dalam berpikir kritis.

Hal tersebut karena anak usia dini memiliki perkembangan otak, kecerdasan, kepribadian, memori, dan elemen perkembangan lainnya yang sangat penting untuk perkembangan selanjutnya.(Anizal & Hartati, 2022, p. 35). Dengan demikian, pendidikan

Anak Usia Dini menjadi landasan untuk mengadopsi proses kegiatan belajar berbasis STEAM guna mengembangkan generasi yang kreatif, inventif, pemikir kritis, mampu berkomunikasi, serta berkolaborasi.

Berdasarkan observasi awal di Yayasan Al-Mahir, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang yaitu dalam Integrasi Literasi Guru secara efektif mengintegrasikan literasi dalam pembelajaran STEAM dengan membacakan cerita yang relevan dan memberikan kesempatan anak-anak untuk berbicara dan menulis tentang proyek-proyek mereka sedangkan guru juga telah berhasil merancang dan mengimplementasikan pembelajaran STEAM yang menarik dan memberikan anak-anak peluang untuk eksplorasi, bertanya, dan berkolaborasi dalam berbagai proyek STEAM.

Berdasarkan wawancara awal ini memberikan gambaran tentang upaya guru dalam meningkatkan literasi dan STEM pada anak usia dini, serta dukungan dari orang tua dan sekolah dalam mencapai tujuan ini. Sedangkan dalam laporan kegiatan awal yaitu dapat disimpulkan bahwa analisis kinerja guru dalam meningkatkan dasar literasi dan STEAM pada pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan langkah penting untuk memperbaiki kualitas pendidikan, serta di RA ini mempunyai target 3 bulan bisa membaca. Implementasi rekomendasi yang sudah penulis jelaskan semoga pembelajaran anak usia dini di Yayasan Al-Mahir Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang akan semakin berkualitas, mempersiapkan anak-anak untuk masa depan yang lebih cerdas dan berdaya saing.

2. KAJIAN TEORITIS

Literasi adalah penyerapan informasi melalui apa yang dirasakan lewat panca indera anak, untuk kemudian dijadikan pengetahuan awal bagi mereka. Pembelajaran literasi sangat penting dan sangat tepat jika diajarkan pada Anak Usia Dini (AUD). Perkembangan literasi pada anak prasekolah berada pada tahap literasi paling dasar (Arsa et al., 2019).

Menurut Douglas B. Fisher dan Nancy Frey adalah dua ahli pendidikan yang terkenal karena kontribusi mereka dalam bidang literasi dan pembelajaran. Dalam buku mereka, "Developing Literate Humans: Comprehensive Instruction for All Students", Fisher dan Frey memperluas konsep literasi dengan menekankan pentingnya literasi yang komprehensif, yang melibatkan berbagai aspek pembelajaran bahasa dan komunikasi.

Menurut Fisher dan Frey, literasi bukan hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami informasi, dan berkomunikasi secara efektif. Mereka menggarisbawahi bahwa literasi melibatkan serangkaian keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan individu untuk memahami,

menginterpretasikan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efisien dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan literasi awal adalah pengetahuan, sikap dan keterampilan seorang anak usia dini yang berkaitan dengan membaca dan menulis sebelum menguasai kemampuan formal pada usia sekolah. Komponen-komponen literasi awal, yaitu minat membaca, kemampuan bahasa, kesadaran fonologis, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis (Hapsari et al., 2017). Pendidikan literasi yang efektif harus memperhitungkan aspek-aspek ini untuk mempersiapkan individu agar dapat berfungsi dan berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat. Program literasi mencakup upaya untuk meningkatkan kognitif, sosial, emosional dan yang paling utama adalah bahasa. Program literasi banyak mencakup sasaran anak-anak, siswa pendidik dan sebagainya.

Menurut Clay dan Ferguson yang dikutip oleh Kementerian Pendidikan menjelaskan bahwa literasi informasi memiliki komponen berupa literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Pembelajaran literasi disekolah ditujukan untuk mencapai kompetensi-kompetensi, diantaranya. Lancar serta paham membaca dan menulis. Tertarik pada buku dan menikmati kegiatan membaca. Mengembangkan kosakata. Lancar dan terbiasa menulis.

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. 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.

Model pembelajaran STEAM mengintegrasikan Science (Sains), Technology (Teknologi), Engineering (Rekayasa), Arts (Seni), dan Mathematics (Matematika) dalam proses pendidikan. Beberapa model pembelajaran STEAM yang umum digunakan meliputi: Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*), Model *Inquiry-Based Learning*, Model Integrasi Disiplin Ilmu (*Integrated Disciplinary Approach*), Model *Design Thinking*,.

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 (Pratiwi, 2021).

Media yang digunakan untuk pendekatan STEAM Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat untuk belajar (Khadijah, 2016).

Menurut Whitmore merupakan pengertian yang menuntut kebutuhan paling minim untuk berhasil. Oleh karena itu, Whitmore mengemukakan pengertian kinerja yang dianggap *representative*, maka tergambarnya tanggung jawab yang besar dari pekerjaan seseorang (John Withmore, 1997). Kinerja pengajar atau guru adalah perilaku atau respons yang memberi hasil yang mengacu kepada apa yang mereka kerjakan ketika dia menghadapi suatu tugas (Martinis Yamin & Maisah, 2010). Menurut Anwar Prabu Mangkunegara, faktor yang mempengaruhi kinerja guru adalah faktor kemampuan (*ability*) dan faktor motivasi (*motivation*).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif menggunakan data non-numerik, seperti wawancara mendalam, observasi, dokumen, dan rekaman audio/video, untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pandangan, perilaku, dan pengalaman individu atau kelompok. (Creswell, J.W. 2014).

Proses pengumpulan dilaksanakan secara observasi, wawancara dan studi dokumen. Tempat dan waktu penelitian dilakukan di Di Yayasan RA Al-Mahir Dusun I Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang . Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Agustus, pada subjek penelitian ini adalah Guru yang berada di Di Yayasan RA Al-Mahir,. Teknik analisis data penelitian ini dimulai dari lapangan, yakni dengan terjun ke lapangan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kinerja Guru dalam Meningkatkan Literasi dan STEAM anak usia dini

Kegiatan peneliti mencari jawaban dari rumusan masalah yang pertama bagaimana guru meningkatkan Dasar Lierasi dan Steam pada pembelajaran Anak Usia Dini di Yayasan RA Al-Mahir dengan melakukan observasi dan wawancara. Dengan secara rinci peneliti memberikan informasi yang didapat selama kegiatan di lapangan sesuai dengan judul di atas sebagai berikut :

Kegiatan Harian membaca Iqro

Berdasarkan Hasil wawancara yang peneliti lakukan pada hari kamis, 02 November 2023, kegiatan harian ini disampaikan oleh kepala sekolah Yayasan RA Al- Mahir yaitu umi Rasti purnamasari S.pd:

“Kegiatan membaca iqro dilakukan setiap hari sesuai dengan Visi misi dan tujuan Yayasan RA Al-Mahir mewujudkan generasi Al-Qur’an serta mendidik santri dan santriwati atau peserta didik yang cinta akan Al-Qur’an dengan Tujuan Melahirkan alumni pendidikan anak usia dini yang cerdas dan berakhlak mulia. Melalui membaca iqro anak dapat membaca mengenal huruf di dalam Al-Qur’an yang merupakan Wahyu Allah SWT yang diturunkan kepada nabi Muhammad sebagai kitab suci agama islam”.

Dari pernyataan diatas, sebagai guru kelas Yayasan RA Al-Mahira yaitu umi Nuraini S.pd.i pada hari Kamis, 02 November 2023 Pukul 09.30 wib beliau menjawab :

“Kegiatan literasi melauai membaca Iqro merupakan kegiatan awal untuk anak mengenal Al-Quran sangat penting bagi anak dan berguna untuk ilmu agama nantinya. Jadi kegiatan ini kami lakukan setiap hari sebelum pelajaran dimulai ada beberapa permainan puzzle huruf anak untuk mereka susun sehingga kegiatan literasi membaca iqro dilakukan secara bersama-sama”.

Berdasarkan Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 November 2023 memang benar adanya kegiatan literasi membaca iqro dilakukan setiap hari sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, guru-guru membagi 3 (tiga) Kelompok peserta didik untuk membaca iqro sesuai kelompok yang ditentukan dan anak diajarkan menunggu giliran ketika anak yang lain selesai membaca. Ada alat permainan yang sebelumnya dikenalkan orang guru kepada anak melalui media balok huruf hijaiyah dibacakan sambil bernyanyi agar anak dengan mudah melihat bentuk dan mengucapkan huruf balok yang di tunjukan didepan kelas.



Sumber : Penelitian

“Lagu Abatasa”

Alif ba’ ta’ tsa jim ha’ kha’
Dal dzal ra’ za sin’ syin shad
Dhad tha’ zha’ ‘ain ghain
Fa’ qaf kaf lam mim nun haa
wau lam alif hamzah ya’

Kegiatan Menyusun puzzle balok kata

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada hari kamis, 2 November 2023 yang disampaikan oleh umi Rani purnamasari S.pd mejelaskan bahwa:

“ Kegiatan literasi yang kami gunakan di Yayasan RA Al-Mahir salah satunya menyusun balok kata, anak akan menyusun kata benda dengan menggunakan metode balok anak akan lebih banyak mengkreasikan kalimat sehingga anak mudah berfikir melalui daya ingat huruf yang akan di susun. Kegiatan ini cukup efektif untuk menambah kemampuan pola bahasa anak.

Dari kegiatan diatas, selaku guru di Yayasan RA Al-Mahir yaitu umi Sukarti S.pd pada hari kamis, 2 November 2023 pukul 10.30 wib menyampaikan :

“Kami langsung memberikan puzzle balok kata, kemudian memberikan beberapa clue huruf yang akan disusun sehingga anak akan mulai menyusun perkata sepeti nama hewan”.



Kegiatan mencari jejak sidik jari

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 4 November 2023 yang disampaikan oleh umi Nur Azizah Batubara ;

“Kegiatan literasi mencari jejak yang dilakukan menggunakan bahan-bahan baking soda makanan, alcohol, bubuk kunyit. Ini dilakukan untuk mengasah literasi pola pikir anak, untuk mengetahui proses terjadinya perubahan dalam eksperimen mencari jejak pada alcohol dan bubuk kunyit”.



Kegiatan 1 :



Kegiatan ini menunjukkan guru menjelaskan experimen mencari jejak menggunakan kertas . ada beberapa bahan dan tempat yang digunakan. Anak-anak terlihat semangat dan rasa ingin tahu untuk melihat dan proses percampuran dari bahan-bahan yang digunakan.

Kegiatan 2 :



Pada kegiatan ini anak akan menempelkan tangan di air alcohol kemudian mengecapkan jarinya di bagian kertas yang disediakan. Anak-anak turut semangat dalam kegiatan ini.

Kegiatan 3 :



Pada kegiatan ini anak akan memberi arsiran padda jejak tangan yang telah dibuat menggunakan bubuk kunyit yang dicampur air. Kegiatan ini anak-anak sangat senang sekali karna dari jejak tangan itu bisa terlihat jelas hasil dari experimen mencari jejak ini. Ada

beberapa anak yang terus bertanya dan kagum karna hanya dari cap tangan mereka bisa menjadi karya anak.

Kegiatan ini dapat menstimulasi otot dan daya ingat anak . Pada kegiatan ini dapat meningkatkan Literasi Dan Steam anak usia dini.

Kegiatan 4 :



Hasil dari kegiatan belajar melalui experiment mencari jejak yang dilakukan anak-anak di Yayasan RA Al-Mahir Kec. Pecut Sei Tuan Kab. Deli Sedang.

Pembahasan

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dapat memberikan beberapa penjelasan bahwa benar penjelasan yang diberikan oleh kepala sekolah sesuai dengan saat peneliti melihat langsung bagaimana guru-guru memberikan pembelajaran literasi membaca dengan metode balok. Pada kegiatan ini metode penyusunan balok huruf sangatla menyenangkan bagi anak karna ada gambar di setiap balok yang akan disusun.

Meningkatkan literasi dan Steam pada pembelajaran Anak Usia Dini di kelas pada kelompok B

Pada kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan literasi dan steam di kelompok B sudah mulai berkembang, hal ini terlihat dari anak ketika melakukan kegiatan eksperimen mencari jejak. Dapat terlihat dari kemampuan anak yang bisa menyelesaikan eksperimen tersebut. Peneliti dapat melihat kemampuan anak yang berbeda-beda Ketika menyelesaikan eksperimen mencari jejak.

Hal ini dapat dijelaskan dari teori pembelajaran sosial menurut Albert Bandura, anak-anak belajar melalui observasi, imitasi, dan modeling. Eksperimen yang melibatkan kolaborasi antara anak-anak yang memungkinkan mereka belajar satu sama lain. Pada aplikasi dan steam melibatkan anak-anak dalam proyek kelompok dimana mereka harus bekerjasama untuk memecahkan masalah atau melakukan eksperimen yang dapat meningkatkan kemampuan steam dan literasi.

Tahapan dan pelaksanaan untuk meningkatkan Dasar Literasi dan Steam pada pembelajaran Anak Usia Dini pada kelompok B

Tahap dan pelaksanaan untuk meningkatkan dasar literasi dan steam pada pembelajaran anak usia dini, sudah dilakukan oleh guru pada awal pembelajaran. Tahap dan pelaksanaan untuk meningkatkan dasar literasi dan steam menggunakan metode membaca dan bernyanyi agar anak mudah mengingat dan memahami apa yang dibaca. Melalui bermain lego, membaca iqra, dan kartu huruf.

Hal ini berkaitan dengan teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, yang memiliki empat tahapan perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah tahap praoperasional (2-7 tahun). Ciri-ciri pada tahap ini mulai mengenal simbolik, seperti menggunakan kata-kata dan gambar sesuai objektif. Pelaksanaan literasi menggunakan cerita, permainan dan gambar untuk memperkenalkan kata-kata dan huruf. Pelaksanaan steam melibatkan anak melibatkan permainan balok atau pasir yang memungkinkan mereka untuk bereksperimen dengan konsep dasar seperti bentuk, ukuran dan jumlah. (Berk, L. E. 2013).

Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam meningkatkan Dasar Literasi dan Steam pada proses pembelajaran anak usia dini usia 5-6 tahun.

Ada beberapa kendala yang terjadi pada proses kegiatan dalam meningkatkan dasar literasi dan steam seperti ada beberapa anak yang masih belum menghargai temannya belajar, berargumen dan karna ada satu anak yang memiliki kebutuhan khusus yang sulit untuk di arahkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan literasi dasar dan STEAM pada pembelajaran anak usia 5-6 tahun di Yayasan RA Al-Mahir sudah mulai menunjukkan perkembangan yang positif. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam menyelesaikan eksperimen seperti mencari jejak, yang menunjukkan perbedaan kemampuan antar anak. Guru telah menerapkan metode yang efektif, seperti eksperimen untuk melatih pengucapan kata, memperkaya kosa kata, serta mengajarkan keterampilan berpikir cepat dan memanfaatkan informasi sebagai media literasi. Selain itu, tahap dan pelaksanaan untuk meningkatkan literasi dasar dan STEAM dimulai dengan menggunakan metode membaca dan bernyanyi, serta kegiatan seperti bermain lego, membaca iqra, dan kartu huruf, yang membantu anak memahami simbolik dan mengenal kata dan gambar sesuai objektif pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak di yayasan

ini sangat memahami arahan, fokus, dan aktif bertanya selama kegiatan berlangsung. Namun, meskipun sudah ada kemajuan, rendahnya pemahaman literasi sains dan keterampilan berpikir kritis pada guru PAUD menjadi kendala dalam mengoptimalkan pembelajaran STEAM. Kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan konsep STEAM serta keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi juga mempengaruhi efektivitas pengajaran literasi STEAM di PAUD.

DAFTAR REFERENSI

- A.A. Anwar Prabu Mangkunegara. (2014). Manajemen sumber data perusahaan. PT. Refieka Aditema.
- Agus Wibowo. (2012). Pendidikan karakter usia dini. Pustaka Pelajar.
- Anderson, R. (1983). Selecting and developing media for instruction. Van Nostrand Reinhold Company.
- Anizal, D. R., & Hartati, S. (2022). The application of STEAM learning (Science, Technology, Engineering, Art & Math) in Hang Tuah Padang Kindergarten. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 9(1), 34.
- Arsa, D., Atmazaki, A., & Juita, N. (2019). Literasi awal pada anak usia dini suku anak dalam Dharmasraya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 127. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.159>
- Cahyani, I. R. (2016). Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan literasi dini (early literacy) di Kabupaten Sidoarjo. *Libri-Net*, 5(3), 68-70.
- Departemen Agama RI. (2014). Al-Qur'an terjemahannya. Halim Publishing.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Hapsari, W., Ruhaena, L., & Pratisti, W. D. (2017). Peningkatan kemampuan literasi awal anak prasekolah melalui program stimulasi. *Jurnal Psikologi*, 44(3), 177. <https://doi.org/10.22146/jpsi.16929>
- Inti Farhati. (2020). Ide perencanaan pembelajaran berbasis STEAM. Bastari.
- John Withmore, C. F. P. (1997). Seni mengarahkan untuk mendongkrak kinerja (D. H. Purnomo & L. Novianto, Trans.). Gramedia Pustaka Utama.
- Kartono Kartini. (1985). Menyiapkan dan memadukan karir. CV Rajawali.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Desain induk gerakan literasi sekolah. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khadijah. (2016a). Pendidikan prasekolah. Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016b). Pengembangan kognitif anak usia dini. Perdana Publishing.

- Kurniawan. (2020). Pengaruh pembelajaran daring (online) di masa pandemi Covid-19 terhadap tingkat minat belajar mahasiswa. *PGRY Yogyakarta*, 9(2), 47-51.
- Lexy J. Moleong. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif (XXXV)*. Remaja Rosdakarya.
- M. Hari Wijaya. (2009). *PAUD melejitkan potensi anak dengan pendidikan anak sejak dini*. Mahardika Publishing.
- M. Khalilullah. (2010). *Media pembelajaran bahasa Arab*. Aswaja Presindo.
- Martinis Yamin & Maisah. (2010). *Standarisasi kinerja guru*. Persada Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif*. Universitas Indonesia Press.
- Muhammad Fathurrohman. (2015). *Budaya religius dalam peningkatan mutu pendidikan*. Kalimedia.
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi berbahasa Indonesia usia prasekolah: Ancangan metode Dia Tampan dalam membaca permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>
- Nana Sudjana. (1987). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Nur Azizah. (2019). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan bahasa siswa melalui kegiatan literasi di kelas I SD Tara Salvia tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(1).
- Pratiwi, L. (2021). Penggunaan pendekatan STEAM pada kegiatan pendidikan anak usia dini (PAUD) untuk melatih kreativitas anak usia 5-6 tahun di pendidikan anak usia dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu. Penerapan pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) pada anak usia 3-4 tahun di KB Al-Amar Ngoro Jombang dalam masa pandemi Covid-19, 1-112.
- Sugiono, P. D. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (Ke-19)*. ALFABETA.
- Sugiono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiono. (2018). *Metode penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT INDEKS Kelompok GRAMEDIA.
- Susanto. (2015). *Pemikiran pendidikan Islam*. Amzah.
- Tia Dwi Yunita. (2017). *Pengetahuan mnemonik guru dalam stimulasi literasi anak taman kanak-kanak di Kota Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yulianti Siantajani. (2010). *Konsep dan praktek STEAM di PAUD*. PT Sarang Seratus Aksara.
- Yulianti Siantajani. (2020). *Konsep dan praktek STEAM di PAUD*. PT Sarang Seratus Aksara.