

Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar Kota Depok

Hulailah Istiqlaliyah¹, Nur Aini Zaida², Kharissa Azzahra³

Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta, Indonesia

¹hulailah@iiq.ac.id, ²nurainizaida@iiq.ac.id, ³fillah1309@gmail.com

OPEN  ACCESS

Dikirim : 23 Mei 2026

Diterima : 26 Mei 2026

Terbit : 31 Mei 2026

Koresponden: Hulailah Istiqlaliyah

Email: hulailah@iiq.ac.id

Cara sitasi: Istiqlaliyah, H. dkk. (2026). Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar Kota Depok. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 27-40.



Karya ini bekerja di bawah

lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

License <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Abstract

Early childhood social-emotional development is an important process in which learners learn to recognize and understand themselves, build relationships with those around them, and manage and express their feelings and emotions. This development includes the ability to interact positively, cooperate, and show empathy and concern for others. Therefore, strengthening social-emotional aspects plays an important role in shaping children's character and readiness to face the next stage of development. The purpose of this study is to describe the teacher's strategy in improving early childhood social emotional development through STEAM learning at Al-Fajar Kindergarten. This study uses a type of qualitative research, using observation, interview, and documentation methods, and using data analysis techniques, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. This study focused on four teachers in kindergarten B classes, namely groups B1 and B2, which had two teachers in each class. The

results of this study show that the STEAM approach is proven to be an appropriate and relevant approach in supporting teachers' strategies at Al-Fajar Kindergarten. This approach allows teachers to design learning activities that are fun, contextualized, and combine various scientific fields. The implementation of STEAM learning contributes positively to learners' socio-emotional development. Through STEAM learning, learners learn to interact, cooperate, wait for their turn,

Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan...

sare, and help friends, giving rise to prosocial behavior. In addition, learners also begin to be able to recognize their abilities, ask for help in an appropriate way, and take responsibility for keeping the atmosphere of play and learning conducive.

Keyword: Teacher strategies; Social Emotional; STEAM; Early Childhood Education

Abstrak

Perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan proses penting di mana peserta didik belajar mengenal dan memahami dirinya sendiri, membangun hubungan dengan orang-orang di sekitarnya, serta mengelola dan mengekspresikan berbagai perasaan serta emosi yang mereka rasakan. Perkembangan ini mencakup kemampuan untuk berinteraksi secara positif, bekerja sama, serta menunjukkan empati dan kepedulian terhadap orang lain. Oleh karena itu, penguatan aspek sosial emosional memegang peran penting dalam membentuk karakter dan kesiapan anak untuk menghadapi tahap perkembangan selanjutnya. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan strategi guru dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta menggunakan teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini memiliki subjek pada empat guru di kelas kelompok TK b, yaitu kelompok B1 dan B2 yang memiliki dua guru pada setiap kelasnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan STEAM terbukti menjadi pendekatan yang tepat dan relevan dalam mendukung strategi guru di TK Al-Fajar. Pendekatan ini memungkinkan guru merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan menggabungkan berbagai bidang keilmuan. Penerapan pembelajaran STEAM berkontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik. Melalui pembelajaran STEAM, peserta didik belajar berinteraksi, bekerjasama, menunggu giliran, berbagi, serta membantu teman, sehingga memunculkan perilaku prososial. Selain itu, peserta didik juga mulai mampu mengenali kemampuan diri, meminta bantuan dengan cara yang tepat, serta ikut bertanggung jawab menjaga suasana bermain dan belajar tetap kondusif.

Kata Kunci: Strategi Guru; Sosial Emosional; STEAM; Pendidikan Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Manusia merupakan subjek yang secara teori berpotensi dalam mengembangkan pola kehidupan. Didalam islam, manusia dilahirkan dengan fitrahnya. Imam Ghazali berpendapat bahwa sejak kecil anak bisa terpengaruh dan menerima secara langsung baik dan buruk dari lingkungannya. Padahal pada usia tersebut anak belum mampu membedakan antara hal baik dan hal buruk. Maka dari itu, orang tua adalah pendidik pertama bagi anak yang mampu membimbing dan mengontrol pengaruh yang didapat si anak dari lingkungan (Muhtarom, 2020).

Orang tua dalam menempatkan anak pada sekolah perlu

memperhatikan sarana dan prasarana, serta pedoman pembelajaran yang digunakan sekolah yakni kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat perencanaan dan pengaturan terkait isi, tujuan, dan bahan pembelajaran, serta model pembelajaran yang digunakan untuk pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Silmi Nurul utami, 2022).

Pada kehidupan abad ke-21 ilmu pengetahuan, teknologi, komunikasi berkembang dengan cepat. Beberapa keterampilan yang harus dimiliki pada abad ke-21 yaitu 4C, meliputi: *critical thinking* (kemampuan berpikir kritis), *collaboration* (kemampuan berkolaborasi), *creativity* (kemampuan kreativitas) dan *communication* (kemampuan berkomunikasi). Teori tersebut dikemukakan dari teori Bloom terkait kemampuan berpikir anak yang berupa kognitif, psikomotorik, dan afektif (Prameswari dkk, 2020).

Aspek perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan kemampuan anak dimana prosesnya berupa belajar tentang dirinya, hubungan dengan orang sekitarnya, juga cara dan memberikan reaksi terhadap perasaan dan emosi yang dirasakan mereka. Sosial emosional merupakan aspek penting dalam perkembangan holistik anak usia dini, dengan melibatkan interaksi secara kompleks antara aspek emosional dan sosial anak (Haryono, 2020).

Strategi adalah suatu rencana yang menghubungkan segala unsur yang mempunyai tujuan dalam waktu yang panjang untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan, menurut Miller strategi akan mudah diterapkan untuk guru dan mengarahkan kemana guru dalam mencapai tujuan. Wheelen dan Hunger menyebutkan, strategi adalah rangkaian tindakan dan keputusan yang menentukan kualitas sekolah untuk masa yang panjang (Putri, 2024).

Menurut Sopian, dalam proses mendidik dan mengajar sekolah membutuhkan guru yang memiliki kualitas, artinya selain menguasai mata pelajaran dan metode belajar guru juga harus mengetahui dan memahami dasar-dasar pendidikan (Sulistiani dkk, 2023).

Menurut Nawman dan Logan, strategi dasar dari setiap usaha meliputi empat masalah, yaitu: mendeskripsikan dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian yang diharapkan dari peserta didik, memilih cara pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat yang dianggap paling efektif dan tetap untuk mencapai sasaran, memilih atau menentukan prosedur metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling efektif dan efisien sehingga dapat dijadikan pegangan oleh para guru dalam melaksanakan kegiatan mengajarnya, menetapkan norma-norma batas minimal keberhasilan kriteria atau standar

keberhasilan, sehingga guru mempunyai pegangan yang dijadikan ukuran untuk memilih sejauh mana keberhasilan tugas yang telah dilaksanakan (Moh Uzer Usman dkk, 2001).

Menurut Santrock menjelaskan perkembangan adalah “development is the pattern of change that begins at conception and continues through the life span” yang berarti perkembangan adalah sebuah pola berupa perubahan yang dilihat sejak masa konsepsi dan berkelanjutan sepanjang kehidupan seseorang. Hal ini sependapat dengan Werner, dikatakan bahwa perkembangan dilihat dari perubahan yang bersifat tidak dapat terulang dan tetap. Namun menurut Soemantri, perkembangan adalah perubahan kualitatif dengan adanya proses, teratur, dan koheren (Muh Daud dkk, 2014).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan beberapa kriteria yang harus dicapai untuk anak usia dini sesuai klasifikasi umur yang telah ditentukan. Adapun capaian sosial emosional anak usia dini pada tingkat 5-6 tahun dikelompokkan sebagai berikut: Kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, perilaku prososial. Pendekatan STEAM merupakan singkatan dari Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic. STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong peserta 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 (Anita Damayanti dkk, 2020).

Prinsip pembelajaran STEAM ialah inkuiri, faktual, eksplorasi investigasi, eksperimen, bermain, bahasa spesifik, memecahkan masalah. Inkuiri adalah rasa ingin tahu yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan melakukan berbagai macam cara. Faktual adalah hal yang nyata pada kehidupan sehari-hari yang dirasakan oleh peserta didik dan hal tersebut terlihat wujud bendanya bagi peserta didik. Eksplorasi, investigasi, dan eksperimen yaitu proses dalam menjawab rasa ingin tahu peserta didik. Peserta didik akan melakukan berbagai macam percobaan, analisa, dan mengenal lebih dalam pada suatu hal yang sedang dipelajari. Bermain adalah prinsip belajar anak usia dini, berupa pembelajaran dengan cara bermain. Melalui kegiatan ini peserta didik dapat menggunakan berbagai benda dan bereksplorasi memanfaatkan macam-macam benda. Yaitu menstimulasi bahasa peserta didik dengan menambah berbagai kosakata dalam pembelajaran. Peserta didik dapat mendengar dari orang sekitar dan menstimulasinya untuk dapat berpikir dengan kritis dan kreatif.

Melalui proses berpikir peserta didik dengan menggunakan teknologi, hal ini dapat menstimulasi mereka dalam menyelesaikan berbagai permasalahan (Yuliati Siantajani, 2020).

Anak usia dini adalah seseorang yang mengalami loncatan perkembangan, dilihat dengan terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan secara pesat. Menurut beberapa ahli anak, diketahui bahwa usia dikatakan anak usia dini adalah usia 0-6 tahun yang biasa disebut usia keemasan (*golden age*) (winarti dkk, 2024).

Ahmad menjelaskan karakteristik anak usia dini ahli meniru, dunia bermain merupakan dunia, proses berkembang, anak-anak tetaplah anak-anak, anak adalah kreatif, dan anak merupakan seseorang yang polos. Beliau juga menjelaskan secara psikologis karakteristik anak usia dini memiliki ciri khas dan berbeda dengan anak pada usia 8 tahun ke atas (Ernawati Harahap, 2022).

Selain itu, penelitian mengenai perkembangan sosial emosional anak usia dini menjadi penting dilakukan karena masih ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi, bekerja sama, menunggu giliran, serta berinteraksi secara positif dengan teman sebaya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aspek sosial emosional memerlukan stimulasi yang tepat sejak dini agar anak mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Di sisi lain, penerapan pembelajaran STEAM pada pendidikan anak usia dini masih lebih banyak difokuskan pada pengembangan aspek kognitif dan kreativitas, sementara kajian mengenai kontribusinya terhadap perkembangan sosial emosional anak masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai strategi guru dalam menerapkan pembelajaran STEAM yang tidak hanya mendukung kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional peserta didik secara optimal. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran yang lebih holistik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini (Handayani & Jumiatin, 2022; Sudarti & Diana, 2023; Purwaningsih dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Al-Fajar, masih ditemukan beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam aspek sosial emosional, seperti kurang mampu menunggu giliran, mudah berebut saat bermain, belum mampu mengendalikan emosi ketika menghadapi kegagalan, serta kurang optimal dalam bekerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini perlu mampu mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan secara menyeluruh, khususnya perkembangan sosial emosional yang menjadi fondasi penting

dalam kehidupan anak. Pendekatan STEAM dinilai memiliki potensi untuk membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan kolaboratif, eksploratif, dan berbasis pengalaman langsung. Namun, implementasi strategi guru dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar belum diketahui secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui bagaimana strategi guru dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar Pancoran Mas Depok (Handayani & Jumiatin, 2022; Purwaningsih dkk., 2022; Sudarti & Diana, 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di TK Al-Fajar Pancoran Mas, kota Depok dan dilaksanakan pada April-Juni 2025. Subjek penelitian ini ialah anak usia 5-6 tahun dengan informan yaitu 4 guru TK B di dua kelas TK Al-Fajar. Data dikumpulkan dengan observasi terhadap perilaku anak dan sekolah, wawancara dengan para informan, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara dari beberapa informan, yaitu guru kelompok B1 dan B2, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang valid dan konsisten. Penggunaan triangulasi bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas data penelitian sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2019).

C. Hasil dan Pembahasan

Perkembangan sosial emosional anak usia dini memiliki beberapa indikator yang menjadi acuan dalam melihat capaian perkembangan anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, indikator perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun meliputi tiga aspek utama, yaitu kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, serta perilaku prososial. Kesadaran diri ditunjukkan melalui kemampuan anak mengenali perasaan, memahami kemampuan diri, dan menunjukkan rasa percaya diri. Rasa tanggung jawab

terlihat dari kemampuan anak menaati aturan, menjaga diri dan lingkungan, serta menyelesaikan tugas sederhana. Adapun perilaku prososial tampak pada kemampuan anak bekerja sama, berbagi, menolong teman, menghargai orang lain, serta mampu menunggu giliran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Hurlock menjelaskan bahwa perkembangan sosial emosional anak ditandai dengan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, mengendalikan emosi, membangun hubungan interpersonal, dan menunjukkan perilaku yang dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, perkembangan sosial emosional menjadi aspek penting yang perlu distimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna, salah satunya melalui pendekatan STEAM (Haryono, 2020; Handayani & Jumiatin, 2022).

Pendekatan STEAM pada pembelajaran anak usia dini terbukti menjadi pendekatan yang tepat dan relevan dalam mendukung strategi guru pada kelompok TK B1 dan B2 di TK Al-Fajar. Hal tersebut dibuktikan melalui pelaksanaan identifikasi kepribadian dan karakteristik setiap peserta didik secara sistematis, yang dimulai sejak kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS).” Pada masa tersebut, guru mengamati berbagai aspek seperti kemampuan berkomunikasi, gaya belajar, interaksi sosial, Tingkat kemandirian, dan respon emosi setiap peserta didik terhadap lingkungan baru. Selanjutnya, proses identifikasi ini dilanjutkan secara berkelanjutan dalam setiap kegiatan pembelajaran, seperti saat setiap peserta didik terlibat dalam proyek. Informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan tersebut kemudian digunakan oleh guru untuk pembagian kelas dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat, baik dari sisi metode penyampaian, bentuk kegiatan, hingga pendekatan individual, agar sesuai dengan kebutuhan dan karakter masing-masing anak.

Pemilihan metode dan pendekatan pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan secara mendalam kepribadian, minat, dan bakat setiap peserta didik. Guru melakukan observasi sejak awal tahun ajaran, termasuk melalui kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) dan aktivitas harian di kelas, untuk mengenali tipe belajar peserta didik, serta ketertarikan mereka terhadap kegiatan tertentu. Seperti bercerita, bereksperimen, atau bermain peran. Informasi ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam menyusun rancangan pembelajaran dengan menyesuaikan tujuan, media, serta jenis kegiatan yang relevan dan menantang sesuai kemampuan anak. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, guru menetapkan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) sebagai pendekatan utama, karena mampu

mengintegrasikan berbagai bidang keilmuan dan mengakomodasi kebutuhan belajar anak secara menyeluruh. Pendekatan ini dinilai efektif dalam mendorong perkembangan kognitif, motorik, terutama sosial-emosional, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif anak sejak usia dini.

Pemilihan metode berdasarkan tema yang disesuaikan oleh karakter peserta didik. metode yang digunakan antara lain: bercerita, eksperimen, bermain peran, dan eksplorasi individu dan kelompok. Kolaborasi dari metode ini diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan terutama sosial emosional. Dalam menerapkan teknik, guru memberikan pembiasaan belajar yang baik melalui nyanyian dan senam. Hal ini menghasilkan semangat belajar dengan tertib serta meningkatkan konsentrasi anak. Pada prosedur pembelajaran, guru merancang pembelajaran yang berisi capaian atau tujuan pembelajaran, alat dan bahan yang digunakan, dan sarana yang menjadi tempat pelaksanaan kegiatan tersebut. Instruksi yang diberikan di kelas, sebagian peserta didik tidak memahami instruksi dalam sekali guru menjelaskan. Sehingga guru memberikan instruksi berulang dan bantuan visual.

Pada TK Al-Fajar, evaluasi perkembangan peserta didik dilakukan secara berkala melalui penyusunan dan pembagian rapor yang diberikan setiap akhir semester. Rapor ini tidak hanya memuat angka atau nilai, tetapi disusun sebagai rangkuman narasi tentang perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran. Isi rapor dirancang untuk memberikan gambaran utuh kepada orang tua mengenai capaian peserta didik di berbagai aspek perkembangan.

Secara lebih rinci, rapor di TK Al-Fajar memuat beberapa komponen penting, antara lain: Aspek nilai agama dan moral, yang menggambarkan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, seperti sikap menghormati guru dan teman, doa sebelum dan sesudah kegiatan, serta penerapan nilai-nilai kebaikan. Aspek jati diri, yang memuat perkembangan karakter dan keunikan peserta didik, termasuk kemandirian, rasa ingin tahu, keberanian mencoba hal baru, dan percaya diri. Komponen pembelajaran STEAM, yang mendeskripsikan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan berbasis Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics, seperti eksplorasi, percobaan sederhana, atau proyek kolaboratif. Refleksi guru, berupa catatan narasi guru yang menjelaskan kelebihan peserta didik, hal-hal yang sudah berkembang baik, serta area yang masih memerlukan pendampingan. Refleksi orang tua, yang memberi ruang bagi orang tua untuk mencatat pengamatan mereka terhadap perkembangan anak di

rumah, sehingga menjadi umpan balik yang mendukung kesinambungan pendidikan. Data kehadiran peserta didik, sebagai informasi pendukung untuk melihat konsistensi keterlibatan peserta didik di sekolah.

Dapat disimpulkan bahwa guru telah menerapkan empat strategi dasar dalam pembelajaran, yaitu: mengidentifikasi karakter peserta didik, menentukan metode pembelajaran yang sesuai, menyusun prosedur pembelajaran, serta melakukan evaluasi perkembangan melalui rapor naratif. Evaluasi ini dilakukan setiap akhir semester dan berisi informasi menyeluruh mengenai capaian peserta didik, meliputi aspek nilai agama dan moral, jati diri, penerapan pembelajaran STEAM, refleksi guru, refleksi orang tua, serta data kehadiran peserta didik. Selain itu, pendekatan STEAM terbukti menjadi pendekatan yang tepat dan relevan dalam mendukung strategi guru di TK Al-Fajar. Pendekatan ini memungkinkan guru merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan menggabungkan berbagai bidang keilmuan, seperti Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics. Melalui penerapan STEAM, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih holistik dan terintegrasi, sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman nyata dan proyek kolaboratif. Dengan demikian, penerapan strategi dasar guru yang dikombinasikan dengan pendekatan STEAM mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sesuai kurikulum merdeka, serta menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif di TK Al-Fajar.

Hasil penelitian pada perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar menunjukkan bahwa kegiatan menanam tidak hanya menjadi sarana belajar kognitif, tetapi juga menjadi media penting untuk membangun kesadaran diri peserta didik. Melalui kegiatan ini, anak belajar mengenali kekuatan dan kelemahannya, mengelola emosi saat menghadapi keberhasilan maupun kegagalan, serta mengembangkan rasa tanggung jawab, kesabaran, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya. mampu mengelola emosi saat menemukan kesulitan, dan tetap terlibat aktif dalam kegiatan kelompok sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Proses ini mendukung terbentuknya rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kepedulian, yang kesemuanya merupakan fondasi utama perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Maka, aspek kesadaran diri dalam mengembangkan sosial emosional peserta didik melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar menunjukkan perkembangan yang signifikan. Hal ini telah dibuktikan pada analisis salah satu kegiatan pembelajaran STEAM di atas, dimana peserta didik mengaplikasikan sikap-sikap yang terbentuk dari kegiatan

pembelajaran tersebut di kehidupan sehari-harinya.

Hasil observasi perilaku di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik belajar untuk memperhatikan kenyamanan dan keselamatan teman, misalnya dengan bergiliran menangkap ikan, mengingatkan teman untuk berhati-hati, atau menahan diri agar tidak mendorong dan memercikkan air terlalu banyak. Anak-anak juga tampak mulai mampu mengendalikan keinginan untuk selalu menjadi yang pertama, dan lebih mengutamakan kerjasama serta suasana bermain yang menyenangkan bagi semua.

Meskipun masih terlihat perilaku seperti saling berebut atau sesekali mengejek teman yang tidak berhasil menangkap ikan, namun secara keseluruhan kegiatan ini telah membantu anak menyadari bahwa tindakan mereka memiliki dampak pada orang lain. Anak belajar meminta maaf saat membuat teman merasa tidak nyaman, dan secara bertahap muncul rasa empati dan kepedulian terhadap teman yang belum mendapat ikan.

Hasil observasi selama kegiatan market day menunjukkan perkembangan positif: peserta didik mulai lebih sering memperlihatkan perilaku prososial, seperti saling mengingatkan agar antre, menawarkan diri membantu teman yang tampak kebingungan, serta menghibur teman yang dagangannya habis lebih cepat. Peserta didik juga mulai memahami bahwa keberhasilan kelompok dalam market day tidak hanya bergantung pada usaha pribadi, tetapi juga memerlukan kerjasama, komunikasi, dan saling mendukung antar teman. Proses ini mendukung perkembangan aspek prososial sebagai bagian penting dari perkembangan sosial emosional peserta didik, sehingga mereka dapat berperilaku lebih empatik dan bertanggung jawab dalam konteks kehidupan bersama. Penerapan pembelajaran STEAM berkontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik. Pembelajaran STEAM yang diterapkan melalui berbagai kegiatan kontekstual dan menyenangkan, seperti menanam bibit, market day, serta menangkap ikan hias di kolam buatan, mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa melalui pembelajaran STEAM, peserta didik belajar berinteraksi, bekerjasama, menunggu giliran, berbagi, serta membantu teman, sehingga memunculkan perilaku prososial. Selain itu, peserta didik juga mulai mampu mengenali kemampuan diri, meminta bantuan dengan cara yang tepat, serta ikut bertanggung jawab menjaga suasana bermain dan belajar tetap kondusif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar merupakan pendekatan yang tepat dan efektif dalam mendukung tercapainya tujuan perkembangan sosial emosional

peserta didik, melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

D. Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian mengenai strategi guru dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui pembelajaran STEAM di TK Al-Fajar Pancoran Mas Depok, dapat disimpulkan bahwa guru kelompok B1 dan B2 telah menerapkan strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial emosional peserta didik melalui pendekatan STEAM. Strategi tersebut dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik peserta didik, memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, menyusun prosedur pembelajaran yang terstruktur, serta melakukan evaluasi perkembangan melalui rapor naratif setiap semester. Pendekatan STEAM diterapkan melalui berbagai kegiatan kontekstual dan kolaboratif yang mampu menstimulasi kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, serta menunjukkan perilaku prososial lainnya.

Penerapan Pembelajaran STEAM juga terbukti memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik karena anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan menanam bibit, market day, dan menangkap ikan hias. Kegiatan tersebut membantu peserta didik mengembangkan rasa percaya diri, tanggung jawab, kemampuan mengelola emosi, serta kepedulian terhadap teman dan lingkungan sekitar. Dengan demikian, strategi guru melalui pembelajaran STEAM menjadi pendekatan yang efektif dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Al-Fajar.

Daftar Pustaka

- Alam, Z. B. (2023). Strategi guru PAI dalam menanamkan nilai-nilai multikultural di SMP Negeri 5 Kota Bogor (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah).
- Alfatih, A. (2019). Buku pedoman mudah melaksanakan penelitian kualitatif.
- Arsad, M. (2020). Pelaksanaan pembelajaran PAI dalam meningkatkan akhlak siswa di MAN 2 Tanjung Jabung Timur Nipah Panjang. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(2), 88–

101. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.vli2.167>
- Damayanti, A., Rachmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5–6 tahun melalui pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM. *Jurnal Buah Hati Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 7(2), 13.
- Departemen Agama RI. (1980). *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Harahap, E. (2022). *Pendidikan anak usia dini dalam perspektif Islam*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Handayani, T., & Jumiatin, D. (2022). Stimulasi kecerdasan sosial emosional anak melalui pendekatan STEAM di Kober Al Bana. *CERIA*, 5(2), 195. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10318>
- Haryono, M. (2020). Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan puzzle angka pada anak usia 4–5 tahun. *Journal of Dehasen Educational Review*, 1(1). <https://doi.org/10.33258/jder.v1i1.972>
- Hurlock, E. B. (1997). *Perkembangan Anak (Edisi ke-6)*. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Maharani, C., & Zulminiati, Z. (2021). Implementasi metode STEAM di taman kanak-kanak. *Jurnal Family Education*, 1(3). <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i3.12>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi metode pembelajaran STEAM pada kurikulum merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y. (2020). Implementasi STEAM dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Bio Educatio*, 5(1), 14.
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme anak pada perkembangan kognitif tahap praoperasional. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 18.
- Nurul Hikmah, M. C. C. N. (2022). *Pendidikan Islam anak usia dini berbasis Al-Qur'an*. Bait Qur'an Multimedia.
- Prameswari, T. W., et al. (2020). STEAM-based learning strategies by playing loose parts for the achievement of 4C skills in children aged 4–5 years. *Efektor*, 7(1), 24–34.
- Purwaningsih, P., Munawar, M., & Hariyanti, D. P. (2022). Analisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM pada anak usia dini.

Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 13–23.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.68>

Sudarti, & Diana. (2023). Penerapan STEAM untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi anak usia dini. Jurnal Usia Dini, 9(2), 293.
<https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52533>

