

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam menerapkan pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) di TK ABA 03 Kabupaten Jember. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran STEAM. Guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai motivator dan evaluator. Pembelajaran STEAM di TK ABA 03 dilaksanakan melalui kegiatan berbasis proyek yang menggabungkan unsur sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dalam satu kegiatan utuh dan menyenangkan. Tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran STEAM antara lain keterbatasan sarana prasarana, kurangnya pemahaman orang tua, serta tingkat konsentrasi anak yang bervariasi. Namun demikian, guru mampu menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan perlunya pelatihan berkelanjutan untuk guru dan dukungan fasilitas dari pihak sekolah maupun pemerintah.

Kata Kunci: Peran Guru, Pembelajaran STEAM, Pendidikan Anak Usia Dini

