

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM
DENGAN MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK B1 DI TK MASYITHOH
PALBAPANG BANTUL**



SKRIPSI

**Diajukan Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun Oleh:

Zain Arifah

18104030053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lampiran : -

Kepada.

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum. Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberikan petunjuk, dan mengoreksi, serta mengadakan bimbingan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Zain Arifah

NIM : 18104030053

Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Media *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B1 di TK Masyithoh Palbapang Bantul

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 November 2022

Pembimbing

Eko Suhendro, M. Pd

NIP. 1989100720190310

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zain Arifah
NIM : 18104030053
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "*Implementasi Model Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B1 di TK Masyithoh Palbapang Bantul*" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari hasil karya orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk sumbernya dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Yogyakarta, 18 November 2022

Yang menyatakan,



NIM. 18104030053

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zain Arifah
NIM : 18104030053
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut suatu lembaga atau instansi yang mengeluarkan ijazah berkenaan dengan past foto yang ada didalamnya. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Yogyakarta, 18 November 2022

Yang menyatakan,



Zain Arifah

NIM. 18104030053



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3424/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA
LOOSE PARTS DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK
B1 TK MASYITHOH PALBAPANG BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ZAIN ARIFAH
Nomor Induk Mahasiswa : 18104030053
Telah diujikan pada : Jumat, 25 November 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta


TIM UJIAN TUGAS AKHIR


Ketua Sidang
Eko Suhendro, M.Pd.
SIGNED
Valid ID: 63a3c0f6a6b5b3


Penguji I
Dr. Rohinah, S.Pd.L., M.A.
SIGNED
Valid ID: 63a3e00993559


Penguji II
Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd.
SIGNED
Valid ID: 63a3bb6066ab6




Yogyakarta, 25 November 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED
Valid ID: 63a397215181

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ

وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۖ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.

(QS. An-Nahl : 78)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Al-Quran dan Terjemahnya (Semarang: Menara Kudus, 2006), hlm. 275.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Zain Arifah (18104030053). “*Implementasi Model Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B1 di TK Masyithoh Palbapang Bantul*”. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2022.

Permasalahan pembelajaran dalam menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi 4c (creativity, communication, collaboration, critical thinking) masih sangat terbatas terutama di PAUD. Permasalahan itu terlihat dengan capaian perkembangan anak ketika proses pembelajaran berlangsung kreativitas terbatas, anak memiliki kemampuan komunikasi rendah serta mengemukakan pendapat dari hasil berkelompok atau berkolaborasi masih rendah. Hal ini diakibatkan adanya masih dominan peran guru dalam pembelajaran dan membatasi kreativitas anak dengan menyediakan media pembelajaran kurang bervariasi karena menggunakan lembar kegiatan yang tersedia di sekolah saja. Pemilihan penggunaan pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic) menggunakan media loose parts dipilih dengan alasannya adalah selaras dengan pendidikan abad 21 dimana keterampilan berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan berkomunikasi terasah dengan bermain. Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini Kepala Sekolah, dan Guru Kelompok B1. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan menggunakan triangulasi.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak di kelompok B1 usia 4-5 tahun TK Masyithoh Palbapang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi kemudian dianalisis secara kualitatif menganalisis capaian perkembangan anak secara obyektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa STEAM merupakan inovasi baru di era disrupsi pada dunia pendidikan. yang merupakan pembelajaran tematik integrative, pendekatan saintifik serta berbasis teknologi, Metode STEAM merupakan satu kesatuan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir secara kritis dan kreatif yang dapat dilakukan oleh semua jejang pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini, serta metode pembelajaran STEAM ini menggunakan media- media berbasis loose parts yang mana digunakan untuk menstimulus kreaktivitas anak. Pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media loose parts secara efektif meningkatkan kemampuan 4c anak usia 4-5 tahun sehingga direkomendasikan pembelajaran ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk melihat capaian kemampuan di aspek yang lainnya.

Kata Kunci: *STEAM, Loose Parts, Meningkatkan Kreativitas*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَامِدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَا بَعْدُ

Alhamdulillahilalrahbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat taufik dan hidayah-Nya serta memberikan kesehatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, keluarga, sahabat-sahabat, tabi'in-tabi'in hingga yaumul akhir nanti.

Skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Media *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B1 di TK Masyithoh Palbapang Bantul” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selain itu, skripsi ini disusun dalam rangka menerapkan ilmu serta gagasan-gagasan yang diperoleh sewaktu menempuh pendidikan di program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Peneliti menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, do'a, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sebagai wujud tulus dan hormat kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang telah memberikan tempat untuk menuntut ilmu.

2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang telah menginspirasi.
3. Bapak Dr. Sigit Purnama, S.Ag., M.Pd. dan Ibu Rohinah, S.Pd.I., M.A., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberikan semangat agar skripsi ini cepat terselesaikan.
4. Bapak Eko Suhendro, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi ini.
5. Ibu Rohinah, S.Pd.I., M.A, selaku Dosen Pembimbing Akademik atas saran dan motivasinya kepada peneliti.
6. Ibu Siriniatun, S.Pd.AUD., selaku kepala sekolah TK Masyithoh Palbapang Bantul yang telah memberikan izin, fasilitas dalam penelitian skripsi ini di TK Masyithoh Palbapang Bantul.
7. Ibu Ika Vitriani, S.Pd., Ibu Isti Rahayuningsih, S.Pd.AUD., selaku guru kelompok B1 dan B2 TK Masyithoh Palbapang Bantul yang telah bersedia membantu memberikan informasi dan dukungan dalam penelitian ini.
8. Kedua orang tua dan saudaraku tercinta Bapak Samsudin dan Ibu Murjilah, Arif Zainudin, dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa yang tiada henti demi kelancaran dan terselesainya skripsi ini.
9. Sahabat-sahabatku yang saya sayangi terkhusus kepada Wulan Eldasari dan seluruh member grup masa depan cerah Fitri Fatonah, Vivin Mualifah, Af'idati Hanifah, serta teman-teman seperbimbinganku, keluarga besar PIAUD'18 yang telah memberikan dukungan, doa dan semangatnya.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah berkenan membantu, memberikan motivasi, doa dan dukungan serta bantuan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan menjadi amal yang baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 18 November 2022

Peneliti



Zain Arifah

NIM. 18104030053



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN BERJILBAB	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	8
A. Kajian yang Relevan	8
B. Landasan Teori.....	14
1. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis STEAM	14
a. Pengertian Implementasi	14

b. Model Pembelajaran	15
c. Pembelajaran Berbasis STEAM.....	19
d. Prinsip-prinsip Pembelajaran STEAM	24
2. <i>Loose Parts</i>	27
a. Pengertian <i>Loose Parts</i>	27
b. Karakteristik Media <i>Loose Parts</i>	29
c. Manfaat <i>Loose Parts</i>	30
3. Kreativitas	31
a. Pengertian Kreativitas	31
b. Ciri-ciri Kreativitas	33
c. Pentingnya Kreativitas	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	36
D. Metode Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	39
F. Teknik Ujia Keabsahan.....	40
HASIL IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	42
1. Sejarah Singkat TK Masyithoh Palbapang.....	42
2. Visi, Misi, dan Tujuan TK Masyithoh Palbapang.....	44
3. Struktur Kepengurusan TK Masyithoh Palbapang.....	46
4. Keadaan Guru dan Peserta Didik	46
5. Sarana dan Prasarana TK Masyithoh Palbapang.....	46

BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Struktur Kepengurusan TK Masyithoh Palbapang	46
Bagan 4.1 Perencanaan Kegiatan	56
Bagan 4.2 Pelaksanaan Pembelajaran	58
Bagan 4.3 Evaluasi Pembelajaran	60
Bagan 4.4 Pelaksanaan Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran56



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Contoh RPPH58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Panduan Observasi.....	82
Lampiran 2 Pedoman Wawancara.....	83
Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi.....	85
Lampiran 4 Transkrip wawancara	86
Lampiran 5 Catatan Lapangan	95
Lampiran 6 Hasil Dokumentasi.....	102
Lampiran 7 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing.....	106
Lampiran 8 Bukti Seminar Proposal	107
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing.....	109
Lampiran 11 Sertifikat TOEC	110
Lampiran 12 Sertifikat PKTQ.....	111
Lampiran 13 Sertifikat ICT	112
Lampiran 14 Sertifikat PBAK	113
Lampiran 15 Sertifikat SOSPEM.....	114
Lampiran 16 Sertifikat PLP-KKN INTEGRATIF.....	115
Lampiran 17 Sertifikat IJAZAH	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini anak tidak cukup untuk mahir dalam menghitung, membaca, menulis, namun sebagai pendidik guru dan orangtua hendaknya membekali anakanak berbagai keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kecakapan yang lain, atau biasa disebut dengan keterampilan abad 21.² Keterampilan abad ke-21 membekali anak dengan kemampuan yang diharapkan mempunyai kapasitas untuk berinovasi dan bertahan dalam pembelajaran sepanjang hayat. Sehingga anak-anak dalam mengikuti perkembangan zaman akan lebih responsif. Dalam hal ini, salah satu yang harus dikuasai oleh anak dalam menghadapi revolusi 4.0 adalah kreativitas.³

Pendidikan anak usia dini pada prakteknya hanya mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Menggambar dan mewarnai memang berperan dalam mengembangkan sebagian kecil kreativitas anak usia dini. kreativitas tidak hanya berkutat dengan warna. Siswa atau anak juga diharapkan dapat mengembangkan dan memperoleh kecakapan atau keterampilan hidup, yang mana tidak hanya mencakup keterampilan motorik semata, namun juga meliputi afektif dan motivasi untuk terampil menangani berbagai persoalan kehidupan.⁴ Kreativitas dirasa cukup dikembangkan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai, karena kreativitas hanya seputar warna dan kreasi. Padahal kreativitas mencakup hal yang lebih luas dari itu. Hal-hal tersebut yang terkadang diabaikan dan akhirnya tidak berkembang. Untuk mengembangkan berbagai cakupan kreativitas, dibutuhkan media dan strategi yang berbeda

² Iik Nurhikmayati, "Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika", *Jurnal Didactical Mathematics*, Vol. 1, No. 2, 2019, hlm.90.

³ Ziadatul Maghfiruh, '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', 2021

⁴ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), Cet. 3, h. 174.

di luar menggambar serta mewarnai agar anak-anak mampu menghasilkan berbagai karya sendiri yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai material atau media yang ada di lingkungan sekelilingnya.

Setyowati mengatakan bahwa pada proses pembelajaran, didalamnya harus membekali anak dengan kemampuan dasar yang sesuai dengan kemampuan kecakapan hidup yang perlu disesuaikan dengan lingkungan anak dan kebutuhan individual pada anak, sehingga jalannya pembelajaran dapat memberikan manfaat serta tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien.⁵

Kreativitas adalah kemampuan paling unggul dalam aspek perkembangan kognitif. Kreativitas dapat menginspirasi anak untuk berkreasi dan menggabungkan suatu hal yang sebelumnya sudah ada dengan hal yang baru. Kreativitas dapat berkembang setiap hari melalui adanya kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan dramatis, dan seni.

Sebagai orang-orang yang beriman, Allah mendorong agar hamba-Nya memiliki kompetensi perubahan yang kreatif dan inovatif. Sebagaimana telah diinspirasi pada manusia dan masyarakat untuk turut melakukan perubahan. Seperti dalam Firman-Nya :

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya: Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada

⁵ Setyowati, I. (2011), "Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Outdoor Study Pada Mata Pelajaran IPS". Universitas Negeri Semarang.

yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (QS. Ar-Ra'd, Ayat 11).⁶

Manusia didorong untuk selalu berpikir, karena dengan berpikirlah hal yang baru dapat tercipta. Dalam sumber lain banyak wahyu Allah yang menganjurkan untuk berfikir secara kreatif dan inovatif dengan menggunakan kalimat "afalaa ta'qiluun, atau kalimat afala tatafakaruun..." dan lebih banyak lagi.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (An Nahl:78).⁷

Ayat-ayat diatas mendorong serta menginspirasi untuk kreativitas dan inovasi. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah sebuah ketekunan, kerajinan, dan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menemukan dan menciptakan hal-hal baru. Dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya banyak sekali contoh perilaku kreatif, namun masih banyak yang belum sadar akan hal tersebut sehingga jarang sekali *terexplore* secara lebih luas. Maka dari itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menggunakan benda-benda hasil dari alam atau lingkungan sekitar yang pada saat ini disebut dengan *loose parts*.

Loose parts adalah media pembelajaran yang digunakan untuk bermain dan belajar dengan bahan dasar yang mudah dipindahkan, dipasang dan juga dibongkar. Penggunaan *loose parts* ini menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, sehingga apapun bisa digunakan

⁶ Al-Qur'an dan Terjemahnya (Semarang: Menara Kudus, 2006), hlm. 250.

⁷ Al-Qur'an dan Terjemahnya (Semarang: Menara Kudus, 2006), hlm. 275.

anak untuk bermain, karena *loose parts* tidak memiliki ramuan khusus sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas.⁸ Anak usia dini memiliki pemikiran unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat, dan dengar. Berbagai karya yang disesuaikan dengan imajinasi anak dapat dibuat.

Model Pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad sekarang adalah berbasis Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM). Karena STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) yang dapat mengembangkan anak untuk berpikir tingkat tinggi dan dapat menemukan. Melalui pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* ini anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatifnya serta mengkonkretkannya atau membuatnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk bereksresi dan berkreasi sesuai kemampuannya.

Loose Parts tidak digunakan begitu saja. Diperlukan adanya pendampingan dari guru dengan strategi tertentu agar *loose parts* bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan media *loose parts* perlu didukung dengan manajemen kelas yang baik. Mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pengajaran. Strategi serta pengelolaan manajemen kelas yang baik mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Pendidik perlu melakukan pengarahannya yang mendukung anak usia dini untuk dapat membuat imajinasi anak menjadi sebuah karya, sehingga proses pembelajaran memberikan banyak pengalaman bermain yang bermakna pada anak dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui kegiatan bermain. Namun masih terdapat beberapa sekolah yang

⁸ Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), hlm.9.

memang masih belum bisa mengarahkan penggunaan loose parts sebagai media pembelajaran yang baik.

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Masyithoh Palbapang Bantul, diketahui bahwa 10 dari 15 anak di kelompok B1 dalam paktek pembelajarannya masih terlalu mengikuti dengan apa yang dicontohkan oleh guru, mereka belum dapat mengeksplorasi sesuai dengan ide dan kreativitasnya sendiri.⁹ Dari hasil observasi awal tersebut lembaga berupaya dalam mengembangkan kreativitas anak dengan berbagai barang yang ada di lingkungan sekitar anak melalui penerapan model pembelajaran baru yaitu model pembelajaran berbasis STEAM dengan menggunakan media *loose parts* sejak awal tahun pelajaran 2021/2022.

Mengetahui permasalahan yang ada, maka dalam pendidikan anak usia dini memerlukan pembelajaran yang inovatif dan tentunya menyenangkan bagi anak. Maka sangat diperlukan metode pembelajaran yang dapat membangun sikap kreatif anak dan memicu anak untuk dapat berpikir kritis. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembalikan hakikat belajar anak yaitu menggunakan pembelajaran dengan berbasis STEAM yang menggunakan media *Loose Parts*.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ziadatul Maghfiroh pada tahun 2021 yang menghasilkan bahwa melalui penerapan pembelajaran STEAM berhasil mendorong anak untuk mampu mengikuti pembelajaran dengan baik pada masa pandemic *covid-19*. Penelitian yang berbeda dilakukan oleh Nilatus Sa'adah pada tahun 2020 yang meneliti tentang pembelajaran STEAM untuk meningkatkan konsentrasi anak berhasil membuat anak berkembang dalam imajinasi dan kreativitasnya sesuai kemampuan melalui media *loose parts*. Dengan demikian peneliti

⁹ Hasil wawancara dan observasi dengan Ibu Siriniatun pada tanggal 6 Agustus 2022.

tertarik untuk meneliti dengan topik yang sama namun pada objek di TK Masyithoh Palbapang Bantul. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Media *Loose Parts* Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B1 Di Tk Masyithoh Palbapang Bantul”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* pada anak kelompok B1 di TK Masyithoh Palbapang Bantul?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi model pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B1 di TK Masyithoh Palbapang Bantul?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* pada anak kelompok B1 di TK Masyithoh Palbapang Bantul
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi model pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B1 di TK Masyithoh Palbapang Bantul

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Setelah diadakannya mengenai penelitian ini, harapan dari peneliti adalah supaya dapat menambah pengetahuan juga referensi mengenai pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam meningkatkan kreativitas anak, selain itu juga untuk dijadikan acuan dan juga referensi pada penelitian yang sama dimasa mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaatnya untuk peneliti adalah dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan mengenai implementasi model pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam meningkatkan kreativitas pada anak.

b. Manfaat Bagi Lembaga

Manfaat untuk lembaga dengan adanya penelitian ini adalah agar dapat menjadi referensi tambahan tentang implementasi model pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam meningkatkan kreativitas pada anak.

c. Manfaat Bagi Masyarakat Luas

Manfaat bagi masyarakat luas atas penelitian ini adalah untuk dijadikan sebagai informasi mengenai tentang implementasi model pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* dalam meningkatkan kreativitas pada anak.

3. Manfaat bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

4. Manfaat bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian ini dapat menjadi bekal bagi peneliti ketika terjun langsung dalam dunia pendidikan khususnya yang berkaitan dengan meningkatkan kreativitas anak

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan tentang model pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*, seperti yang telah dijelaskan diatas dan berdasarkan rumusan masalah yang disusun peneliti serta berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas dilakukan dengan 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menentukan tema pembelajaran sesuai dengan RPPM dan RPPH yang telah disiapkan. Selanjutnya tahap pelaksanaan implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*, pembelajaran dimulai dengan pengondisian awal sebagai kegiatan awal seperti berbaris, kegiatan fisik motorik, minum air putih dan toilet training. Sebelum masuk kegiatan inti guru membuka dengan salam, mengabsen anak, menanyakan kabar anak. pada kegiatan inti guru terlebih dulu menyampaikan tema pembelajaran, kemudian mengajak diskusi, tanya jawab dengan anak. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Pada tahap kegiatan inti merupakan tahap kegiatan untuk anak bermain bebas menggunakan media *loose parts*, membuat hasil karya sesuai imajinasi, kreativitas mereka namun tetap sesuai tema pembelajaran. Tahap yang terakhir yaitu evaluasi, kegiatan evaluasi dilakukan dengan menanyakan perasaan anak pada hari itu, *mereview* kembali materi yang sudah dijelaskan oleh guru, pemberian apresiasi, dan ditutup dengan berdoa sesudah belajar ditutup dengan salam.
2. Faktor pendukung implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah factor

lingkungan yang memadai, guru yang kreatif dalam menyiapkan dan menyampaikan pembelajaran, kompetensi guru dan administrasi.

3. Faktor penghambat implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah keadaan ruang kelas yang sempit, pemahaman tentang pembelajaran STEAM yang masih minim, anak belum terbiasa dalam menggunakan pembelajaran STEAM, media *loose parts* yang masih belum lengkap.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Media Loose Parts dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B1 Di TK Masyithoh Palbapang Bantul”, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

Peneliti mengharapkan TK Masyithoh Palbapang agar terus bekerja sama dan selalu melakukan evaluasi bersama kepala sekolah dan guru terkait implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Selain itu agar menambah komponen-komponen *loose parts* dengan melibatkan anak untuk mengumpulkannya, agar anak dapat mengetahui bagaimana menemukan komponen *loose parts* dalam keadaan yang masih kotor ketika mereka menemukan di lingkungan sekitarnya.

2. Bagi Guru

Peneliti mengharapkan guru agar lebih memberikan motivasi dan dorongan kepada anak ketika anak masih suka melamun atau sibuk dengan kegiatannya sendiri. Kemudian agar lebih kreatif, inovatif dalam penataan dan pemilihan benda-benda yang dipajang di kelas yang akan digunakan untuk pembelajaran pada hari tersebut agar dapat menarik anak untuk memainkan dan menyentuhnya.

3. Bagi Orang Tua

Peneliti berharap orang tua juga berperan dalam proses peningkatan kreativitas anak dengan penggunaan media loose parts ini, karena ketika anak berada di rumah, orang tua dapat mengajak anak membuat hasil karya dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar rumah. Dengan begitu anak akan bebas mengeksplorasi benda-benda tersebut.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu diharapkan agar bisa lebih mendalam dan mengembangkan kajian literature dalam penelitian mengenai implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfirda Dewi Nugraheni, '*Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui*', Universitas Negeri Semarang, 2019, 512–18.
- Annisa, Meida Afina Putri Cahyorini Wulandari, and Rizky Febriastuti, '*Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Ketrampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini*', ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education, 2.2 (2021), 118–30.
- Asmawati, Luluk, '*Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak*', JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini, 11.1 (2017), 148 <<https://doi.org/10.21009/jpud.111.10>>
- Beatrica Aulia Rahmawati, '*Implementasi Pembelajaran Berbasis Steam Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sd My Litle Island Malang (Fakultas Ilmu Taribyah Dan Keguruan (Fitk) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, (2020)*' <<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>>
- Damayanti, Anita, Sriyanti Rachmatunnisa, Universitas Muhammadiyah Jakarta, '*Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam*', Jurnal Buah Hati. 7.2 (2020), 74–90
- Dewi Sri Shima Suci, '*Pelaksanaan Model Pembelajaran Sentra Di Paud Amar Margodadi Lampung Selatan, Industry And Higher Education (Fakultas Tarbiyah Dan Kkeguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021),III*' <<http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>>
- Dr. H. Salim, M.Pd & Dr. Haidir, S.Ag. M.Pd, '*Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis*' (Jakarta: Kencana, 2019)
- Dr. Sigit Hermawan, S.E. M.Si, Amirullah, S.E., M.M., '*Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*' (Malang: Media Nusa Creative, 2015)
- Fadhilah, Amaliya Nurul, '*Pembelajaran Biologi Berbasis Steam Di Era Society*

- 5.0', Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022, 2022, 182–90.
- Fakhriyani, Diana Vidya, '*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*', *Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4.2 (2016).
- H. Darmadi, '*Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*' (Yogyakarta: Deepublish, 2017), p. 69.
- Hadiyanti, Siti Maryam, and Taopik Rahman, '*Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*', 5.2 (2021), 237.
- Hani Subakti, dkk, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yayasan Kita Menulis, 2021)
- Helaluddin & Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, 2019.
- Himawan Putranta, *Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku: Belajar Tuntas, Berprogram, Langsung, Stimulasi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018).
- Husnatul Hamidiyyah Siregar, Ulfah Nurfadhila, Wildana Wargadinata, '*Women ' S Participation In The Terrorist Network In The*', 15.2 (2020).
- Ikaningtyas Purnamasaria, Dr. SS. Dewanti Handayania, Ali Formen., M. Pd, Ph.D, '*Stimulasi Keterampilan HOTs dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM*', Prosiding Seminar, 3.1 (2020), 507–16
<<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/614/533>>
- M. Andi Setiawan, M.Pd, *Belajar Dan Pembelajaran* (Uwais Inspirasi Indonesia).
- M. Fadillah, M.Pd.I., dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menak, Kreatif, Dan Menyenangkan* (Jakarta: Kencana Prenadameida Group, 2014).
- Maghfiruh, Ziadatul, '*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*', 2021
<[http://digilib.uinsby.ac.id/48740/2/Ziadatul Maghfiroh_D99217054.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/48740/2/Ziadatul%20Maghfiroh_D99217054.pdf)>
- Mastuinda, Zulkifli, Febrialismanto, '*Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose*

- Parts Dalam Pembelajaran Di Paud Se- Kecamatan Tampan Kota*’, Review Pendidikan Dan Pengajaran, 3 (2020), 90–96.
- Misni, Rohimatul, "*Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics) Berbasis Loose Parts Anak Usia 4-5 Tahun di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung*". Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022.
- Muh. Fitrah, S.Pd & Dr. Luthfiyah, M.Ag, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Study Kasus* (Sukabumi: CV. Jejak, 2017).
- Muniroh Munawar, Fenny Roshayanti, Sugiyanti, ‘*Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*’, Jurnal Ceria, 2.5 (2019) <<https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3400/pdf>>
- Nurfadillah, Rahmah Rizkia, and Anita Rakhman, ‘*Implementasi Metode Steam Berbasis Media Film Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Pada Pendidikan Anak Usia Dini*’, 3.3 (2020), 266–74.
- Prameswari, Titania Widya, Anik Lestarinigrum, Universitas Nusantara, and PGRI Kediri, ‘*STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*’, 7.1 (2020), 24–34
- Pratiwi, Lire, ‘*Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (Iain) 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*, 2021, 1–112.
- Prof. Dr. H. Djali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2020).
- Qomariyah, Nurul, and Zahratul Qalbi, ‘*Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan*’, JECED : Journal of Early Childhood Education and Development, 3.1 (2021), 47–52 <<https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>>

- Rahmat, Diding, '*Implementasi Kebijakan Program Bantuan Hukum Bagi Masyarakat Tidak Mampu Di Kabupaten Kuningan*', UNIFIKASI: Jurnal Ilmu Hukum, 4.1 (2017), 35–42
<<https://doi.org/10.25134/unifikasi.v4i1.478>>
- Rohmatun, Siti, Dewi Fitamaya, and Erika Lilik Setiyani, '*Penerapan Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah*', 2.2 (2021), 129–36.
- Rosad, Ali Miftakhu, '*Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Manajemen Sekolah*', Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 5.02 (2019), 173
<<https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>>
- Sa'adah, Nilatus, '*Penerapan Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan Magic Puffer Ball Di Tk Talenta Semarang*', Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Suhendro, Eko, '*Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19*', *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang AUD*, 5.(3) (2020), 135
<<https://doi.org/10.56444/pengabdian45.v1i1.14>>
- Syafi'i, Imam, and Nur Da'iyah Dianah, '*Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini*', AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak, III.1 (2021), 105–14.