

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS (STEAM) SCIENCE,  
TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATIC DARI BAHAN  
LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN**



**OLEH : SEFRIYANTI  
NIM : 20204032018**

**TESIS**

Diajukan Kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk Memperoleh Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

**SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA  
DINI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN  
KALIJAGA YOGYAKARTA  
2022/2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sefriyanti, S.Pd  
NIM : 20204032018  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 10 November 2022  
Saya yang menyatakan,



Sefriyanti, S.Pd  
NIM : 20204032018

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

## **PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sefriyanti, S.Pd

NIM : 20204032018

Jenjang : (S2)

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 November 2022

Saya yang menyatakan



**Sefriyanti, S.Pd**

**NIM : 20204032018**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI**  
**UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ( STEAM) SAINS, TECHNOLOGI, ENGINEERING, ARTS, MATHEMATIC DARI BAHAN LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN  
Nama : Sefriyanti  
NIM : 20204032018  
Prodi : PIAUD  
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Dr. Winarti, S.Pd., M.Pd.Si

Penguji I : Dr. Hj. Hibana, M.Pd.

Penguji II : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

(  )  
(  )  
(  )

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 18 November 2022

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 96/A

IPK : 3,94

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian



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-3103/Un.02/DT/PP.00.9/11/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ( STEAM) SAINS, TECHNOLOGI, ENGINEERING, ARTS, MATHEMATIC DARI BAHAN LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SEFRIYANTI, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 20204032018  
Telah diujikan pada : Jumat, 18 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

Dr. Winarti, S.Pd., M.Pd.Si  
SIGNED

Valid ID: 6388852f265a9



Pengaji I

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63863114c7960



Pengaji II

Dr. H. Khamim Zarkash Putro, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 63894d7d3e2b0



Yogyakarta, 18 November 2022

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63899adffbea7

## **NOTA DINAS PEMBIMBING**

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr.wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis  
yang berjudul :

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS (STEAM)  
*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATIC*  
DARI BAHAN LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Yang ditulis oleh :

Nama	:	Sefriyanti, S.Pd
NIM	:	20204032018
Jenjang	:	Magister (S2)
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa teisi tersebut sudah dapat diajukan kepada Program  
Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruab UIN Sunan Kalijaga  
Untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam  
Anak Usia Dini (M.Pd.).

*Wassalamu'alaikum wr.wb.*

Yogyakarta, 01 November 2022  
Pembimbing



**Dr. Winarti, S.Pd., M.Pd. Si**  
**NIP. 198303152009012010**

## MOTTO

بِيَارِيْهَا الَّذِينَ ءامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَلِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَتٍ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَيْرٌ

Artinya :

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti Apa Yang Kamu Kerjakan (Q.S Al mujadalah 11)”.



## ABSTRAK

**Sefriyanti**, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis (STEAM) *Science, Technology, Egineering, Art, Mathematic* dari Bahan *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun, Program Magister (S2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2022.

Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang rendahnya kemampuan kreativitas anak dikarenakan faktor kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat *teacher center* dan kegiatan pembelajaran mayoritas menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan sampel 20 anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal (RA) Azzahra Way Jepara Lampung Timur. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen *design one grup pretest-posttest*. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif dan Uji N-gain dengan bantuan IBM SPSS versi 22.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan dibuktikan adanya peningkatan kemampuan kreativitas dengan nilai rata-rata yang diperoleh saat *pretest* 59,55 dan *posttest* 67,65. Selanjutnya besar pengaruh kemampuan kreativitas anak dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *loose parts* dari hasil perhitungan N-gain nilai rata-rata *pretest-posttest* yaitu 0,4025 berada pada kategori sedang. Sehingga penerapan media tersebut dapat dikatakan efektif digunakan dalam pengembangan kreativitas anak.

Kata kunci : media pembelajaran, STEAM, bahan *loose parts*, kreativitas, anak usia 5-6

## **ABSTRACT**

*Sefriyanti, The Influence of Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics Based Learning Media (STEAM) from Loose Parts Materials on the Creativity of Children Aged 5-6 Years, Masters Program (S2) of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University Sunan Kalijaga State, 2022.*

*This research was conducted against a background of low children's creative abilities due to the learning activities in a teacher center manner. The majority of learning activities used Children's Worksheets (LKA). The purpose of this study was to determine the effect of STEAM-based learning media made of loose parts on the creativity of children aged 5-6 years.*

*This study used descriptive quantitative research methods with 20 children aged 5-6 years at Raudhatul Athfal (RA) Azzahra Way Jepara, East Lampung. This research method uses the design one-group pretest-posttest experimental method. The data analysis technique uses descriptive quantitative analysis and an N-gain test with the help of IBM SPSS version 22.*

*The study's results concluded that STEAM-based learning media made from loose parts materials affected the creativity of children aged 5-6 years, with evidence of an increase in creativity with an average score obtained during the pretest of 59.55 and posttest of 67.65. Furthermore, the significant influence of children's creative abilities with the application of STEAM-based learning media from loose parts material from the results of the N-gain calculation, the pretest-posttest average value of 0.4025, is in the medium category so that the application of these media can be said to be effectively used in the development of children's creativity.*

*Keywords: learning media, STEAM, loose parts materials, creativity, children aged 5-6*

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/ U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	be
ت	ta'	T	te
س	sa'	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ه	ha'	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	de
ذ	zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	er
ز	zai	Z	zet
س	sin	S	es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	sad	S	es (dengan titik di bawah)

ض	dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	t} }	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	gain	G	ge
ف	fa	F	ef
ق	qaf	Q	qi
ك	kaf	K	ka
ل	lam	L	'el
م	mim	M	'em
ن	nun	N	'en
و	waw	W	w
ه	ha'	H	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya	Y	ye

## B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

مُتَعَدِّدَةٌ	ditulis	muta'addidah
عَدَّةٌ	ditulis	'iddah

## C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هَبَةٌ	ditulis	hibbah
جِزْيَةٌ	ditulis	jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya). **Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu** terpisah, maka ditulis dengan h.

كَرَامَةُ الْأُولِيَاءِ	Ditulis	karamah al-auliya'
-------------------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah, dan dammeh ditulis t.

زَكَاةُ الْفِطْرِ	Ditulis	zakatul fitr
-------------------	---------	--------------

## D. Vokal Pendek

ـ	fathah	a
---	--------	---

ـ	kasrah	i
ـ	damah	u

### E. Vokal Panjang

fathah + alif	جا هلية	ditulis ditulis	a jahiliyyah
fathah + ya' mati	شس	ditulis ditulis	a tansa

asrah + ya' mati	کرم	ditulis ditulis	i karim
dammah + wawu mati	نروض	ditulis ditulis	u furud

### F. Vokal Rangkap

fathah + ya mati	بینکم	ditulis ditulis	ai bainakum
fathah + wawu mati	نیول	ditulis ditulis	au qaul

## G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

الْأَنْتَ اعْدَتْ	ditulis ditulis	a'antum u'idat
لَنْ شَكَرْ تَمْ	ditulis	la'in syakartum

## H. Kata Sandang Alif + Lam

- a. Bila diikuti Huruf Qamariyah

الْقُرْآن	ditulis	al-Qur'an
الْقِيَاس	ditulis	al-Qiyas

- b. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el)- nya.

السَّمَاء	ditulis	al-Sama'
الشَّمْس	ditulis	al-Syams

## I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذُو الْفُرُوض	ditulis	zawi al-furudahl
اَهْلُ السَّنَة	ditulis	al-sunnah

## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini peneliti persembahkan untuk

Almamater Tercinta  
Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamien*, segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam atas limpahan rahmat, barokah dan inayah-Nya. Sholawat teriring salam kepada baginda RosulAllah SAW semoga syafaat beliau tercurahkan kepada seluruh ummat-Nya hingga akhir zaman.

Tesis ini merupakan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, MA., selaku Rektor dan para Wakil Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan serta motivasi yang bermanfaat selama peneliti menempuh studi.
3. Dr. Suyadi, S.Ag., M.A., selaku Ketua Program Studi Magister PIAUD FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan arahan serta dukungan kepada peneliti selama menempuh studi.
4. Dr. Hj. Nai'mah, M.Hum., selaku Sekretaris Program Studi Magister PIAUD FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pembinaan, arahan, motivasi selama peneliti menempuh studi Magister PIAUD.
5. Dr. Winarti, S.Pd., M.Pd. Si selaku Pembimbing tesis yang telah sabar dan memberikan banyak ilmu, arahan serta masukan demi terselesaikan penulisan tesis ini.
6. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan banyak pengalaman serta ilmu yang bermanfaat.

7. Segenap karyawan Program Magister yang telah membantu mempermudah dalam berbagai hal demi kelancaran studi.
  8. Segenap civitas STAI Darussalam Lampung yang telah mensupport baik moril maupun materil demi kelancaran selama menempuh studi.
  9. Segenap civitas PAUD Azzahra Way Jepara Lampung Timur yang selalu mendoakan, mensupport, memotivasi hingga terselesaikan studi ini.
  10. Suami dan anak-anak tercinta yang selalu mendoakan, mensupport baik moril maupun materil dan memberikan kesempatan dalam menyelesaikan studi ini.
  11. Orang tua yang telah tulus ikhlas mendo'akan demi kelancaran studi ini.
  12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah mendo'akan, mendukung dan memotivasi atas kelancaran dan terselesaikan studi hingga saat ini. Semoga Alah SWT senantiasa memberikan rahmat dan keberkahan untuk kita semua
- Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih banyak sekali kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan demi perbaikan lebih lanjut. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 18 November 2022

Penulis

  
SEFRİYANTI, S.Pd  
20204032018

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	vi
MOTTO .....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	x
PERSEMBERAHAN .....	xv
KATA PENGANTAR .....	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR .....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	9
D. Sistematika Pembahasan.....	10

### BAB II KAJIAN KEPUSTKAAN

A. Kajian Penelitian yang Relevan.....	12
B. Landasan Teori .....	14
C. Hipotesis Penelitian .....	44

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	46
B. Desain Penelitian .....	46
C. Responden Penelitian.....	49
D. Variabel Penelitian.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrume Penelitian.....	50
F. Analisis Uji Instrumen Penelitian .....	54
G. Teknik Analisis Data .....	56

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	58
B. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis STEAM dari bahan <i>Loose parts</i> Terhadap Kreativitas Anak .....	61
C. Gambaran Kemampuan Kreativitas Anak dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis STEAM dari Bahan <i>Loose Parts</i> .....	64

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	98
B. Saran .....	98
C. Penutup .....	99

**DAFTAR PUSTAKA.....101**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Nilai Indikator Kemampuan Kreativitas Anak .....	51
Tabel 3.2 Indikator Instrumen STEAM .....	52
Tabel 3.3 Indikator Instrumen Kreativitas .....	53
Tabel 3.4 Interpensi Kolerasi Reliabilitas .....	56
Tabel 3.5 Klasifikasi N-Gain .....	57
Tabel 4.1 Output Validitas Instrumen .....	59
Tabel 4.2 Output Reliabilitas Instrumen .....	60
Tabel 4.3 Hasil Nilai Anak.....	61
Tabel 4.4 Ukuran Tendensi Sentral.....	62
Tabel 4.5 Ukuran Dispersi/ Penyebaran.....	62
Tabel 4.6 Perubahan Ukuran Letak.....	63
Tabel 4.7 Hasil Nilai N-Gain .....	64

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Standar Isi Pembelajaran STEAM .....	30
Gambar 2.2 <i>Loose Parts</i> .....	32
Gambar 2.3 Komponen <i>Loose parts</i> .....	36
Gambar 2.4 Tujuan <i>Loose parts</i> .....	37
Gambar 2.5 Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini .....	44
Gambar 3.1 Model Ekspeimen Desain <i>One Grup Pretest-Posttest</i> .....	46
Gambar 3.2 Eksperimen Pembelajaran .....	47
Gambar 4.1 Alat Dan Bahan Main Kegiatan Pembelajaran <i>Loose Parts</i> Bahan Alam .....	66
Gambar 4.2 Alat Dan Bahan Main Membedakan Bentuk, Warna Dan Ukuran .....	66
Gambar 4.3 Alat Dan Bahan Kegiatan Eksperimen Sains .....	67
Gambar 4.4 Alat Dan Bahan Kegiatan Kreativitas <i>Loose Parts</i> .....	68
Gambar 4.5 Alat Dan Bahan Kegiatan Keaksaraan .....	68
Gambar 4.6 Alat Dan Bahan Kegiatan Kreativitas <i>Playdough</i> .....	69
Gambar 4.7 Alat Dan Bahan Kreativitas Pelepas Pisang .....	69
Gambar 4.8 Kegiatan Pembukaan .....	71
Gambar 4.9 Proses KBM Mengembangkan Imajinasi Anak Membentuk Pola.....	73
Gambar 4.10 Proses KBM Mengembangkan Imajinasi Dari Playdough .....	75
Gambar 4.11 Proses KBM Eksperimen Sains.....	79
Gambar 4.12 Proses KBM Membedakan Bentuk, Warna Dan Ukuran.....	84

Gambar 4.13 Proses KBM Pengembangan Bahasa .....	86
Gambar 4.14 Proses KBM Menciptakan Hasil Karya .....	91
Gambar 4.15 Hasil Karya Anak .....	93



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen .....	112
Lampiran 2 Instrumen Penelitian .....	121
Lampiran 3 Hasil Analisis N-Gain.....	122
Lampiran 4 Hasil <i>Pretest</i> .....	123
Lampiran 5 Hasil <i>Posttest</i> .....	130
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	137
Lampiran 7 Dokumentasi Hasil Belajar Anak .....	143
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	146
Lampiran 9 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	147
Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup.....	148



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan hasil riset di *Global Creativity Index* (GCI) 2015 diketahui bahwa posisi di negara Indonesia sangat rendah, yaitu peringkat ke-67. Indonesia masih kalah dari negara-negara satu kawasan di Asia Tenggara seperti Singapura (7) dan Malaysia (24). Indonesia bahkan jauh tertinggal dari dua negara 'bungsu' di Asia Tenggara, yaitu Vietnam (45) dan Thailand (38). Negara-negara dengan indek GCI tertinggi ialah Korea Selatan (1), Jepang (2), Israel (3), dan AS (4).<sup>1</sup>

Rendahnya indeks GCI mengisyaratkan ada yang keliru dalam proses pendidikan kita. Semua pakar pendidikan sepakat bahwa pendidikan idealnya tidak sekadar transfer pengetahuan dari guru ke anak didik, akan tetapi pendidikan menginspirasi sehingga memunculkan kreativitas dan inovasi anak didik khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini yakni masa *golden age*.<sup>2</sup> Stimulasi masa *Golden Age* harus mampu membekali *life skill* pada anak, agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan kebutuhan zaman secara individual.<sup>3</sup> Karena tantangan yang dihadapi anak pada kehidupan selanjutnya akan semakin kompleks yakni perkembangan abad 21 dimana anak harus memiliki keterampilan 4C yaitu berpikir kritis

---

<sup>1</sup> Agus Wibowo, "Kreativitas Dan Pendidikan Kita," media indonesia. com, 2016.

<sup>2</sup> Yuhanin Zamrodah, "Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)," *Jurnal Pedagogy* 9, no. 2 (2022).

<sup>3</sup> Titana Widya Prameswari and Anik Lestarineringrum, "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years," *Jurnal Efektor* 7, no. 1 (2020), <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e>.

dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), kreatif (*Creativity*), komunikatif (*Communication*) dan kolaboratif (*Collaboration*).<sup>4</sup> Penanaman 4C pada anak sejak dini diharapkan menjadikan bekal menjalani kehidupan dalam menghadapi tantangan-tantangan semakin kompleks yang akan dihadapi di masa akan datang.<sup>5</sup> Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan kreativitas anak yang optimal agar mampu menjalani kehidupan sehari-hari secara kompetitif dan beradaptasi dengan lingkungan.

Kreativitas anak usia dini penting untuk dikembangkan karena rentang usia 3-6 tahun perkembangan imajinasi anak berkembang sangat pesat. Apabila kreativitas anak dikembangkan sejak dini akan berpengaruh terhadap kecerdasan dan kelancaran berfikir. Oleh karena itu, untuk menciptakan bakat membutuhkan kecerdasan yang tinggi.<sup>6</sup> Pada usia ini anak banyak melakukan kegiatan bermain seperti halnya anak bermain manipulatif.

Pada usia ini juga anak mampu menciptakan permainan sesuai imajinasinya dengan menggunakan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Anak kreatif akan sering bertanya, bereksperimen dan selalu mengeksplor kemampuan dirinya.<sup>7</sup> Hal tersebut merupakan bentuk

---

<sup>4</sup> Evi Maulidah, “Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *Childhood Education* 2, no. 1 (2021).

<sup>5</sup> Maulidah.

<sup>6</sup> Ni’matuz Zuhroh, “Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Media Loose Part (Study Naratif) Di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan” (Universitas Islam Lamongan, 2021).

<sup>7</sup> Dini Anggraeni and Hibana, “Redesain Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bercerita,” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 1 (2021), <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/kinder>

perkembangan jiwa kreatif anak melalui imajinasinya dan akan berkurang sejalan dengan bertambahnya usia, terutama mulai memasuki jenjang sekolah.<sup>8</sup> Dengan kegiatan pengembangan kreativitas, anak akan mampu menghadapi pemecahan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupannya.<sup>9</sup> Namun, pendidikan saat ini mayoritas mengajarkan kepada anak pola manufaktur, sedangkan kreativitas tidak dapat dibatasi antara benar atau salah.

Berdasarkan temuan di lapangan pembelajaran yang dilakukan oleh kelompok B usia 5-6 tahun di RA Azzahra Way Jepara Lampung Timur, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih bersifat *teacher center* atau berpusat pada guru, anak melakukan pembelajaran sesuai arahan dan contoh dari guru saja. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan STEAM dari bahan *loose parts* dilakukan dalam setiap minggunya hanya 2x pertemuan saja, selebihnya Lembar Kerja Anak (LKA) masih menjadi kegiatan yang utama, sehingga anak tidak mampu mengeksplor kemampuan dirinya dan dampak yang didapatkan capaian perkembangan kreativitas anak belum mampu tercapai secara optimal. Sejalan dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa ketika guru lebih sering menggunakan LKA sebagai media pembelajaran, maka akan berdampak pada perkembangan anak yaitu

---

[suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12196](http://suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12196).

<sup>8</sup> Elsa Mutiah Nasution and Sardiah Srikandi, "Konsep Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021).

<sup>9</sup> Achmad Deza Nugeraha et al., "Sosialisasi Pentingnya Kreativitas Dan Cara Meningkatkan Kreativitas Di PAUD Nur Ilahi Buaran," *Jurnal Jatimika* 2 (2021).

daya kritis dan kreativitas anak tidak berkembang.<sup>10</sup>

Pada dasarnya setiap individu mempunyai potensi sikap kreatif, tergantung stimulasi yang diasah pada diri manusia. Oleh karena itu, kreativitas dapat diasah sejak dini.<sup>11</sup> Kemampuan berpikir kreatif (kreativitas) anak dapat berkembang secara optimal tergantung bagaimana cara pengajaran yang diterapkan oleh guru.<sup>12</sup> Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat sehingga kreativitas anak mampu berkembang dengan baik.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena media pembelajaran sebagai perantara dalam proses belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran anak akan antusias, konsentrasi dan tidak cepat bosan dibandingkan dengan tidak menggunakan media tersebut.<sup>13</sup> Media pembelajaran sebagai bahan dan alat yang digunakan untuk bermain agar anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap dalam hal ini media yang digunakan dengan Alat Permainan Edukatif (APE).<sup>14</sup> Media yang baik ialah dengan

---

<sup>10</sup> Hapsah Rahayu, Elindra Yetti, and Yetti Supriyatni, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak Dan Lagu,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>.

<sup>11</sup> Fuji Astuti, “Menggali Dan Mengembangkan Potensi Kreativitas Seni Pada Anak Usia Dini,” *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni* 14, no. 1 (2013), <https://doi.org/10.24036/komposisi.v14i1.3950>.

<sup>12</sup> Murhima A Kau, “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar,” in *Proceding Seminar Dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium Dan Jurnal Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling* (Malang-Jawa Timur, 2017), <http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1281/655>.

<sup>13</sup> Kurnia Dewi, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.

<sup>14</sup> Made Dwiana Mustawan, “Media Pembelajaran Sebagai Penguat Sikap Ketrampilan Anak Usia Dini Bhakti Persada Pada Yayasan Tri Murti Dusun Jamuran, Sukodadi, Malang,” *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2019).

menggunakan media tersebut anak dapat memanipulasi dalam rangka bereksplorasi dan bereksperimen.<sup>15</sup> Guru berkewajiban untuk menyiapkan media semenarik mungkin sehingga anak memahami maksud dari aktifitas yang akan dilaksanakan,<sup>16</sup> dengan memanfaatkan media tersebut dengan tepat.

Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan menggunakan media berbasis *Science, Technology, Art, Engineering and Mathematics* (STEAM). Pembelajaran STEAM yang mengkombinasikan kegiatan pembelajaran antara sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.<sup>17</sup> Pembelajaran STEAM mendorong keterampilan abad 21 terintegrasi dengan beberapa ilmu yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran berbasis proyek atau masalah.<sup>18</sup>

Pembelajaran STEAM anak usia dini bertujuan untuk melatih anak agar dapat mengembangkan kemampuan diri dan keterampilannya untuk menghadapi kehidupan yang akan datang dengan berbagai karya nyata.<sup>19</sup>

---

<sup>15</sup> Husen Windayana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini,” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>.

<sup>16</sup> Sita Husnul Khotimah, Titin Sunaryati, and Sri Suhartini, “Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>.

<sup>17</sup> Dewi Agustina, Ronny Mugara, and Rohmalina, “Pembelajaran Steam Pada Pembuatan Instalasi PenJernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 3, no. 4 (2020).

<sup>18</sup> Niken Eka Priyani and Nawawi, “Analisis Pembelajaran STEM Di Daerah Terluar Tertinggal Terdepan Indonesia Selama Masa Pandemi,” *Pancasakti Science Education Journal* 6, no. 1 (2021).

<sup>19</sup> sitti Muliya Rizka, Dara Rosita, And Maya Safhida, “Penerapan Pembelajaran Stem Untuk Anak Usia Dini,” *Jurnal Bahasa Dan Sastra* 15, no. 2 (2021).

Hasil penelitian sebelumnya menjelaskan implikasi pembelajaran STEAM yang dihasilkan yaitu mampu mengembangkan *soft skill* anak, yaitu sikap bekerja sama, berfikir kritis, tanggung jawab, peduli lingkungan, keterampilan menyesuaikan diri dan berfikir kreatif.<sup>20</sup> Seperti halnya yang dijelaskan oleh Quigley dan Herro, pendekatan STEAM mampu mempersiapkan anak didik untuk memecahkan masalah, inovasi, kreativitas, kritis, berpikir, komunikasi efektif, kolaborasi dan menciptakan pengetahuan baru.<sup>21</sup> Pendekatan STEAM menstimulasi anak dalam mengidentifikasi kebutuhan, menemukan masalah, menetapkan tujuan, menguji solusi, berkolaborasi antara satu sama lain dan saling berbagi ide, baik dari segi tempilan desain ataupun fungsionalitas, dengan demikian proses ini mendukung kreativitas anak.<sup>22</sup>

Bahan ajar yang tepat perlu digunakan dalam pembelajaran berbasis STEAM salah satunya ialah bahan *Loose part*.<sup>23</sup> Bahan *loose part* merupakan bahan yang dapat dibawa, dipindahkan, digabung, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai

<sup>20</sup> Esti Dewi Riyanti, Fenny Roshayati, and Veryliana Purnamasari, “The Profile of Elementary Teachers ’ Understanding in STEAM ( Science , Technology , Engineering , Art , and Mathematics ) Approach,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 4 (2020).

<sup>21</sup> Jairo Ortiz-Revilla, Ileana M. Greca, and Jesús Ángel Meneses-Villagrá, “Effects of an Integrated STEAM Approach on the Development of Competence in Primary Education Students (Efectos de Una Propuesta STEAM Integrada En El Desarrollo Competencial Del Alumnado de Educación Primaria),” *Infancia y Aprendizaje* 44, no. 4 (2021), <https://doi.org/10.1080/02103702.2021.1925473>.

<sup>22</sup> Aytül Üret and Remziye Ceylan, “Exploring the Effectiveness of STEM Education on the Creativity of 5-Year-Old Kindergarten Children,” *European Early Childhood Education Research Journal* 29, no. 6 (2021), <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1913204>.

<sup>23</sup> Prameswari and Lestariningsrum, “STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years.”

ragam cara.<sup>24</sup> Anggard dalam Caileigh Flannigan memaparkan bahwa dalam *Loose Parts*, anak diberikan kebebasan mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang mereka miliki sendiri.<sup>25</sup> *Loose parts* merupakan benda manipulatif. Benda manipulatif merupakan bahan yang anak dapat menyortir, mengatur, mengambil dan mengumpulkan. *Loose parts* merupakan kumpulan benda buatan atau benda alam yang dapat digunakan untuk memancing ide dalam permainan anak.<sup>26</sup> *Loose parts* dapat meningkatkan aktivitas bermain anak yang bervariasi.<sup>27</sup>

Pemilihan penggunaan pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media *loose parts* dipilih dengan alasan selaras dengan pembelajaran abad 21 dimana kompetensi 4C (*creativity, communication, collaboration, critical thinking*) harus berkembang.<sup>28</sup> Melalui pembelajaran STEAM dan *loose parts* anak akan merasa lebih senang ketika diajak bermain melalui mengamati, bertanya dan menyelidiki sehingga tingkat kreativitas anak akan berkembang.<sup>29</sup> Pendekatan STEAM dari bahan *loose Parts* untuk mengembangkan kemampuan berfikir, berkreasi dan inovasi kepada anak dengan memberikan kesempatan belajar, pengalaman bermain secara

---

<sup>24</sup> Ratna dkk Farwati, *STEM Education Dukung Merdeka Belajar* (Riau: DOTPLUS Publisher, 2021).

<sup>25</sup> Caileigh Flannigan and Beverlie Dietze, “Children, Outdoor Play, and Loose Parts,” *Journal of Childhood Studies* 42, no. 4 (2018), <https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>.

<sup>26</sup> Siti Wahyuningsih et al., “The Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood,” *Early Childhood Education and Development Journal* 2, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>.

<sup>27</sup> Flannigan and Dietze, “Children, Outdoor Play, and Loose Parts.”

<sup>28</sup> Prameswari and Lestariningsrum, “STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years.”

<sup>29</sup> I Syafi'i and N D Dianah, “Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini,” *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan ...*, 2021, <https://ejournal.ikhac.ac.id/index.php/aulada/article/view/1203>.

langsung untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan menggunakan berbagai indra yang dimiliki.<sup>30</sup>

Penerapan pembelajaran berbasis STEAM dengan menggunakan *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak ditandai dengan anak mampu memecahkan masalah dan mampu membuat hubungan dengan lingkungan sekitar.<sup>31</sup> Pendekatan berbasis STEAM dari bahan *loose parts* dalam pembelajaran, anak diberikan kebebasan untuk mengkreasikan hasil karya berdasarkan keinginan anak sesuai dengan material yang ada, sehingga nilai estetis akan muncul dari hasil karya tersebut.<sup>32</sup> Metode pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *loose parts* mampu mengembangkan cara berfikir kritis dan kreativitas anak, dapat dilihat dari kemampuan bereksplorasi, keterampilan berfikir kreatif dan lancar.<sup>33</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM dengan menggunakan bahan *loose parts* mampu mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kegiatan pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan menginovasikan kegiatan yang anak mampu mengeksplor kemampuan dirinya, berfikir kreatif dan

---

<sup>30</sup> Lire Pratiwi, “Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu” (IAIN Bengkulu, 2021).

<sup>31</sup> Siti Wahyuningsih et al., “Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>.

<sup>32</sup> Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, and Nani Nurjanah, “Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 5, no. 02 (2021).

<sup>33</sup> Zakiyatul Imamah and Muqowim Muqowim, “Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Motode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part,” *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* 15, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>.

imajinatif. Maka, peneliti tertarik untuk mencoba melakukan eksperimen tentang penerapan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis STEAM dari bahan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

## B. Rumusan Masalah

Penelitian ini akan mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *Loose Parts* terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *Loose Parts* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun?
2. Seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *Loose Parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini ialah :

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *Loose Parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *Loose Parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun

Adapun secara umum manfaat penelitian ini ialah :

1. Memberikan informasi kepada guru agar melakukan inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran anak sehingga lebih menarik, efektif dan efisien guna menstimulasi aspek perkembangan anak.

2. Memberikan informasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar bernilai ekonomis.
3. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak usia dini.

#### **D. Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini disusun secara sistematis dalam setiap pembahasan diantaranya sebagai berikut :

Bab I, pendahuluan. Pada bab ini menjelaskan tentang lata belakang masalah yang berkaitan dengan pentingnya perkembangan kreativitas anak usia dini, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian,dan sistematika pembahasan.

Bab II, menjelaskan tentang kajian pustaka dan teori- teori yang berkaitan dengan judul penelitian.

Bab III, metode penelitian. Bagian ini menjelaskan tentang langkah-langkah penelitian meliputi jenis da desain penelitian, sumber data yang diperoleh, teknik pengumpulan data dan penetapan instrument, uji keabsahan data, analisis data dan kesimpulan yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV, hasil penelitian dideskripsikan setelah data di lapangan terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan analisis data dengan berpedoman terhadap metode analisis data dan kajian teori yang digunakan, kemudian penyajian data, analisis data tentang penerapan media pembelajaran STEAM dari bahan *loose part* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan

melakukan *pretest* dan *posttest* pada kelas *one-group-pretest-posttest design*, karena peneliti hanya menggunakan satu kelompok subjek saja dengan tujuan untuk mengetahui akibat yang akan ditimbulkan dari perlakuan (*treatment*) yang diberikan.

Bab V. penutup. Peneliti memaparkan kesimpulan dan saran. Hasil penelitian kemudian disimpulkan disesuaikan dengan hasil analisis uji lapangan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan diantaranya sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian dari perhitungan statistik deskriptif menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *loose part* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan dibuktikan adanya peningkatan kemampuan kreativitas yang signifikan dengan hasil nilai rata-rata yang diperoleh pada saat *pretest* 59,55 dan *posttest* 67,65.
2. Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain*, besar pengaruh kemampuan kreativitas anak dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis STEAM dari bahan *loose parts* menghasilkan nilai rata-rata 0,4025 berada pada kategori sedang. Sehingga penerapan media tersebut dapat dikatakan efektif digunakan dalam pengembangan kreativitas anak.

#### **B. Saran**

1. Pentingnya peran guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan beragam dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar bersifat ekonomis agar kemampuan kreativitas mampu meningkat secara maksimal.

2. Peran guru memberikan ragam main dalam proses pembelajaran hendaknya secara bervariasi dan berkelanjutan agar efektivitas pembelajaran dicapai secara maksimal, sehingga potensi yang dicapai oleh anakpun khususnya kreativitas mampu berkembang secara optimal.

### C. Penutup

*Alhamdulillahirobbil'alamiiin*, Segala puji bagi Allah atas segala nikmat dan berkah-Nya sehingga penulisan tesis ini terselesaikan tepat waktu. Peneliti sangat menyadari dalam penulisan ini banyak sekali kekurangan, oleh karena itu peneliti membutuhkan masukan, arahan dan bimbingannya agar dapat memberikan informasi dan perbaikannya agar lebih akurat dengan kesesuaian pembaca.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, Putri Meida, Cahyorini Wulandari, and Annisa 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, no. 2 (2021).
- Agriana, Brenda Mila, and Noor Hujjatusnani. “Pendampingan Permainan Playdough Dari Tepung Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Habaring Hurung.” *Abdimas Mandiri- Jurnla Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 1 (2022).
- Agusniatih, Andi, and Sri Muliana R. “Implementasi Pembelajaran STEAM Melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21” 6, no. 6 (2022). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3418>.
- Agustina, Dewi, Ronny Mugara, and Rohmalina. “Pembelajaran Steam Pada Pembuatan Instalasi PenJernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 3, no. 4 (2020).
- Anggraeni, Dini, and Hibana. “Redesain Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bercerita.” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 1 (2021). <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12196>.
- Asmawati, Luluk. “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kecerdasan Jamak.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 1 (2017).
- Astuti, Fuji. “Menggali Dan Mengembangkan Potensi Kreativitas Seni Pada Anak Usia Dini.” *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni* 14, no. 1 (2013). <https://doi.org/10.24036/komposisi.v14i1.3950>.
- Aulyalloh, Annisa Qonita, and Anita Rakhman. “Media Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B Tk Kasih Ibu.” *Jurnal Ceria* 3, no. 6 (2020). <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/4894/pdf>.
- Basyiroh, Iis. “Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini.” *Jurnal Tunas Siliwangi* 3, no. 2 (2017).
- Damayanti, Anita, Sriyanti Rahmatunnisa, and Lia Rahmawati. “Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts.” *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (2020). <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1124>.

- Dewi, Kadek Resmita, I Ketut Gading, and Mutiara Magta. “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Eksplorasi Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Sains Anak Taman Kanak- Kanak.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 7, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.23887/paud.v7i2.18997>.
- Dewi, Kurnia. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.
- Dhaifi, Ilzam, and Iqmatul Qamariyah. “Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Melalui Kegiatan Eksplorasi Binatang Di Kelompok A TK PGRI 7 Tapen Bondowoso.” *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v2i2.2219>.
- Dhieni, Nurbiana, Lara Fridani, and Zahrah Zakiyyatur Rahmah Muis. “Pelatihan Merancang Kegiatan Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Matematika Awal.” *Jurnal Panrita\_Abdi* 5, no. 2 (2021). <http://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi>.
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitaif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020.
- Ersiyoma, Nidia, and Dadan Suryana. “Pembelajaran Inkuiiri Melalui Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Sains Di PAUD Terpadu Syaiful Jannah Tanah Datar.” *Jurnal Family Education* 2, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.65>.
- Fakhriyani, DV. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Wacana Didakik, 2016.
- Farida, Azky. “Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh GunungSindur Jawa Barat.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Farikhah, Aizatul, Azkiyatul Mar’atin, Lely Nur Afifah, and Riana Ayu Safitri. “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part.” *Jurnal Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022).
- Farwati, Ratna dkk. *STEM Education Dukung Merdeka Belajar*. Riau: DOTPLUS Publisher, 2021.
- Faujiah, Nurlaila Wahidah, Fajar Nugraha, and Dewi Rikha Surtika. “Penerapan Metode Belajar STEAM Dengan Bahan Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Tematik* 1, no. 1 (2022).

- Fitriani, Ignatia Imelda, Sophia Oktavia Balimulia, and Dhea Amalia. "Pengaruh Permainan Eksplorasi Sains Terhadap Perilaku Saintifik Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan* 23, no. 1 (2022).
- Flannigan, Caileigh, and Beverlie Dietze. "Children, Outdoor Play, and Loose Parts." *Journal of Childhood Studies* 42, no. 4 (2018). <https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>.
- Fono, Yasinta Maria, and Efrita Ita. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts Untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanuza." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021).
- Fransiska, Yulianti, and Roza Yenita. "Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021).
- Hadinugrahaningsih, Tritiyatma, Yuli Rahmawati, Achmad Ridwan, Elma Suryani, Annisa Nurlitiani, and Cinthia Fatimah. *Keterampilan Abad 21 Dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project Dalam Pembelajaran Kimia. LPPM Universitas Negeri Jakarta*, 2016.
- Hartanti, Dwi, and Mozes Kurniawan. "Buku Literasi Augmented Reality Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2042>.
- Haryanti, Dwi, and Indo Assa. "Loose Parts Sebagai Alternatif Sumber Belajar Dalam Pengembangan Sains Anak Usia Dini." *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan* 8, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i1.2463>.
- Hasanah, Aas, Ajeng Sri Hikmayani, and Nani Nurjanah. "Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 5, no. 02 (2021).
- Imamah, Zakiyatul, and Muqowim Muqowim. "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Motode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* 15, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>.
- Indarini, Avivah Dwi, and Rusnilawati. "Media Terivestor Karakter Animasi Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Pemecahan Masalah." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3035>.

Isnaini, Indri Dwi, and Mira Pradipta Ariyanti. "Analisis Penerapan Metode Loose Part Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *JEY (Journal Childhood Education)* 6, no. 1 (2022).

Istim, Nur, Hendratno, and Sri Setyowati. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Fisik Motorik Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2022).

Jarwani. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif Dengan Media Loose Part." *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan PerkembanganAnak* 1, no. 1 (2022).

Kau, Murhima A. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar." In *Proceding Seminar Dan Lokakarya Nasional Revitaslisasi Laboratorium Dan Jurnal Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling.* Malang-Jawa Timur, 2017. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1281/655>.

Khotimah, Sita Husnul, Titin Sunaryati, and Sri Suhartini. "Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>.

Kurnia, Aam, and Dindin Nasrudin. "Mengukur Efektivitas Pelatihan Implementasi Pembelajaran STEAM- Loose Parts Pada Guru PAUD." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2372>.

Kurniawati, Novita. "Pengaruh Metode Bercakap-Cakap Berbasis Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A." *Jurnal PAUD Teratai* 5, no. 3 (2016).

Kustiawan, Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera, 2016.

Lestarineringrum, Anik, and Intan Prastihastari Wijaya. "Penerapan Bermain Loose Parts Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Pedagogika* 11, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v11i2.174>.

Machali, Imam. "Statistik Itu Mudah." Yogyakarta: E Book (Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2017).

\_\_\_\_\_. *Statistik Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2016.

Maghfiroh, Shofia, and Dadan Suryana. "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>.

Mardiyah, Lailatul, and Habib Hambali. "Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION* 4, no. 1 (2022).

Mariana, Ana, Babay Nurbani, and Hulailah Istiqalihyah. "Penerapan Model Pembelajaran Steam Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun." *TADRUSUUN: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2022).

Maulidah, Evi. "Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Childhood Education* 2, no. 1 (2021).

Munasih, Acih, and Iman Nurjaman. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Tanya Jawab Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.31000/ceria.v6i1.553>.

Mustawan, Made Dwiana. "Media Pembelajaran Sebagai Penguat Sikap Ketrampilan Anak Usia Dini Bhakti Persada Pada Yayasan Tri Murti Dusun Jamuran, Sukodadi, Malang." *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2019).

Muzayyanah, M, and N Anam. "Kontribusi Media Dari Bahan Alam, Bekas Dan Sintetis (Loose Parts) Pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini Di RA Mamba'ul Hikmah Jember." *PROCEEDING: The 5th Annual International Conference on Islamic Education*, 2021. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/proceedings/article/view/856>.

Najamuddin, Najamuddin, Rohyana Fitriani, and Mega Puspandini. "Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2097>.

Nasution, Elsa Mutiah, and Sardiah Srikandi. "Konsep Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021).

Noorbaiti. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Eksplorasi." *Jurnal IAIS Sambas* 1, no. 2 (2018).

Nugeraha, Achmad Deza, Billy Ardi, Ezar Juliansah, Ikbal Kurniawan, Muhamad Fahmi, Muhammad Maulana Yusuf, Reggy Zaenul Arifin, Rival Renaldi Karauwan, Vicentius Wanda, and Dede Muhtar Safari. "Sosialisasi Pentingnya Kreativitas Dan Cara Meningkatkan Kreativitas Di PAUD Nur Ilahi Buaran." *Jurnal Jatimika* 2 (2021).

Nugraheni, Alfirda Dewi. "Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud." In *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 2019. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/352>.

Nunu, Mahnun. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)." *Jurnal An-Nida* '37, no. 1 (2012).

Nurhafizah. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahasa." *Jurnal Pendidikan: Early Childhood* 2, no. 2 (2018).

Nurliana, Muhammad Yusri Bachtiar, and Ita Rostia Ichsan. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part Pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. 1 (2022).

Nursakdiah, Firiah Hayati, and Cut Marlini. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Syeikh Abdurrauf." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 1 (2021).

Ortiz-Revilla, Jairo, Ileana M. Greca, and Jesús Ángel Meneses-Villagrá. "Effects of an Integrated STEAM Approach on the Development of Competence in Primary Education Students (Efectos de Una Propuesta STEAM Integrada En El Desarrollo Competencial Del Alumnado de Educación Primaria)." *Infancia y Aprendizaje* 44, no. 4 (2021). <https://doi.org/10.1080/02103702.2021.1925473>.

Prameswari, Titana Widya, and Anik Lestarineringrum. "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years." *Jurnal Efektor* 7, no. 1 (2020). <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e>.

Pratiwi, Lire. "Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu." IAIN Bengkulu, 2021.

Priyani, Niken Eka, and Nawawi. "Analisis Pembelajaran STEM Di Daerah Terluar Tertinggal Terdepan Indonesia Selama Masa Pandemi." *Pancasakti*

*Science Education Journal* 6, no. 1 (2021).

Priyanto, Aris. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain." *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"* 02 (2014).

Purwaningsih, Cicilia Wahyu WEning, Widowati, Josep Triharmanto, and Widowati Pusporini. "Penggunaan Media Loose Part Berbasis STEAM Dalam Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini." In *Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa*, 2022.

Purwaningsih, Putri, Muniroh Munawar, and Dwi Prasetyawati Dyah Hariyanti. "Analisis Pembelajaran Lingkungan Sosial Berbasis STEAM Pada Anak Usia Dini." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.68>.

Puspitasari, Enda, Yeni Solfiah, and N Zulkifli. "Pengembangan Scanbook Untuk Pembelajaran Berbasis STEAM Di Lembaga PAUD" 6, no. 6 (2022). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2025>.

Rachmah, Laela Lutfiana, Raras Ayu Prawinda, and Dessy Farantika. "Pembelajaran Steam Dengan Media Loose Parts Guna Menstimulasi Perkembangan Anak." *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual* 6, no. 3 (2022). [http://journal.unblitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unblitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual).

Racmawati, and Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.

Rahayu, Hapsah, Elindra Yetti, and Yetti Supriyati. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak Dan Lagu." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>.

Reswari, A. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Hots) Anak Usia 5-6 Tahun." *JCE (Journal of Childhood Education)*, 2021. <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/jce/article/view/490>.

Reswari, Ardhana. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Hots) Anak Usia 5-6 Tahun." *Journal of Childhood Education* 5 (2021): 1–10. <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/JCE>.

Retnowati. "Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts." *Jurnal Educatio* 7, no. 2 (2021). <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1095>.

Ridha, Nikmatur. "Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian." *Jurnal Hikmah* 14, no. 1 (2017).

Ridwan, Ahmad, Nurul Azian Nurul, and Fenny Faniati. "Analisis Penggunaan Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 02 (2022).

Riyanti, Esti Dewi, Fenny Roshayati, and Veryliana Purnamasari. "The Profile of Elementary Teachers ' Understanding in STEAM ( Science , Technology , Engineering , Art , and Mathematics ) Approach." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 4 (2020).

Rizka, Sitti Muliya, Dara Rosita, and Maya Safhida. "Penerapan Pembelajaran Stem Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Bahasa Dan Sastra* 15, no. 2 (2021).

Rohmatun, Siti, Dewi Fitamaya, Erika Lilik Setiyani, Fulka Rohfista, Rohmatun Nisa, Nofan Muhammad, and Zulfahmi. "Penerapan Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah." *JET : Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (2021).

Rohmawati, Afifatu. "Pembelajaran Steam Melalui Media Cerita Animasi Untuk Kelompok B Di Ra Abdullah Bin Umar Gedangan-Malang." *Jurnal Lingkup Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2022).

Rozana, Salma, and Abdi Syahrial dkk Harahap. *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher, 2020.

Rupniah, and Dadan Suryana. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal PAUD Agepedia* 6, no. 1 (2022).

S Karo-karo, Irsan Rasyid, and Rohani. "Manfaat Media Pembelajaran." *Axiom* 7, no. 1 (2018).

Sa'ida, Naili. "Implementasi Model Pembelajaran STEAM Pada Pembelajaran Daring." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 7, no. 2 (2021). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/13955>.

Salsabila, Nadifa, and Abdul Muhib. "Efektivitas Pendekatan Steam Berbasis Parental Support Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Belajar Dari Rumah Selama Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 2 (2021).

Sarasehan, Yoan, Suwaibah Buaraheng, and Ida Windi Wahyuni. "Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui

- Palydough.” *Jurnal Nanaeke Indonesian Journal of Early Childhood Education* 3, no. 1 (2020).
- Saurina, Nia. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality.” *Jurnal IPTEK* 20, no. 1 (2016).
- Siantajani, Yuliati. *Konsep Dan Praktek STE(A)M Di PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020.
- . *Loose Parts : Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT. Sarang Seratus Aksara, 2021.
- Simon Harun, Debra Tara Kania, and Maria Melita Rahardjo. “Penerapan Media Loose Parts Dalam Mengatasi Kejemuhan Anak Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2813>.
- Siskawati, and Herawati. “Efektivitas Media Loose Parts Di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah.” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 15, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>.
- Siti Trisnawarsi. “Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Eksplorasi Barang Bekas.” *JPP PAUD: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2016).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sumardi, Sumardi, Taopik Rahman, and Iis Syifa Gustini. “Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough.” *Jurnal Paud Agapedia* 1, no. 2 (2017). <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9359>.
- Susanti, Nina Delfi, and Chandra Apriyansyah. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 0 – 9 Melalui Media Loose Part Di Kelompok A Paud Bismillah.” *Jurnal JPTI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Taman Indonesia* 1, no. 2 (2022).
- Syafi’i, I, and N D Dianah. “Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini.” *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan ...*, 2021. <https://ejournal.ikhac.ac.id/index.php/aulada/article/view/1203>.
- Syafi’i, Imam, and Nur Da’iyah Dianah. “Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini.” *AULADA :Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 3, no. 1 (2021).
- Syukri. “Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.” *Jurnal Al Abyadh* 4, no. 1 (2021).

Tika, Rahma, and Dadan Suryana. "Pengaruh Kreasi Media Debog Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1747>.

Üret, Aytül, and Remziye Ceylan. "Exploring the Effectiveness of STEM Education on the Creativity of 5-Year-Old Kindergarten Children." *European Early Childhood Education Research Journal* 29, no. 6 (2021). <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1913204>.

Usman, Jamiludin, Luthfatun Nisa, Danang Prastyo, and Nina Khayatul Virdyna. "Penguatan Satuan PAUD Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Pendidikan Abad 21 Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Nurul Hidayah Sampang." *PERDIKAN (Journal of Community Engagement* 2, no. 2 (2020).

Veryawan, Juliati, and Rapita Aprilia. "Kegiatan Menggambar Bebas Menggunakan Crayon Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019).

Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, Novita Eka Nurjanah, and Upik Elok Endang Rasmani. "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>.

Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Novita Eka Nurjanah, Nurul Kusuma Dewi, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, and Vera Sholeha. "The Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood." *Early Childhood Education and Development Journal* 2, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>.

Wardhani, Wahju Dyah Laksmi, Misyana, Ika Atniati, and Nina Septiani. "Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini Melalui Media Loose Parts (Bahan Lepasan)." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694>.

Wibowo, Agus. "Kreativitas Dan Pendidikan Kita." media indonesia. com, 2016.

Widoyoko S, Eko Putro. *Teknis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

Winarti, Wiwin, and Rohmalina. "Kegiatan Menggambar Bebas Untuk Meningkatkan Kemampuan Imajinatif Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 3, no. 5 (2020).

Windayana, Husen. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>.

Zaman, Badru, and Cucu Eliyawati. "Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini." *Pendidikan Indonesia*, 2010.

Zamrodah, Yuhanin. "Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)." *Jurnal Pedagogy* 9, no. 2 (2022).

Zubaidah, S. "STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad Ke-21." *Seminar Nasional Matematika Dan Sains* .... researchgate.net, 2019.

Zuhroh, Ni'matuz. "Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Media Loose Part (Study Naratif) Di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan." *Universitas Islam Lamongan*, 2021.

