

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, MATHEMATICS)
PADA MEDIA *LOOSE PART* DI TK BOUGENVIL KABUPATEN
KUNINGAN**

SKRIPSI



**LARRAS EKAWATI AZZAHRA
NIM. 1808108002**

**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
2022 M/1443**

ABSTRAK

LARRAS EKAWATI AZZAHRA. 1808108002. Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) Pada Media *Loose Part* Di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan.

Perkembangan teknologi pada abad 21 memunculkan tantangan dan tuntutan baru dalam dunia pendidikan. Tantangan dan tuntutan baru tersebut meliputi 2 hal yakni mengharuskan pembelajaran lebih mempersiapkan anak dalam menghadapi dunia kerja serta menggabungkan ke 5 bidang (Sain, Teknologi, Teknik, Seni, Matematika) dalam proses pembelajaran. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini akan menguraikan secara deskriptif mengenai implementasi pembelajaran STEAM (*science, technology, engineering, arts, mathematics*) pada media *loose part* di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan.

Jenis penelitian yang akan digunakan ialah penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yakni sumber data primer yang didapatkan dari pendidik di TK Bougenvil dan sekunder yang didapatkan dari dokumentasi berupa foto penggunaan media *loose part*. Teknik pengumpulan data peneliti peroleh melalui wawancara kepada guru kelas, observasi kepada dua puluh delapan anak beserta guru kelas, dan dokumentasi foto pada saat anak dan guru menggunakan media *loose part*. Sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yakni reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Hasil penelitian ditemukan bahwa implementasi pembelajaran berbasis STEAM (*science, technology, engineering, arts, mathematics*) di TK Bougenvil sudah dilaksanakan sebanyak 2 kali dalam satu bulan. Selama pelaksanaan ini tentunya masih terdapat ketidaksesuaian dengan konsep STEAM pada media *loose part* seperti terdapatnya instruksi, tidak diterapkan langkah eksplorasi serta tidak ada format RPPH dan penilaian harian. Selain itu, untuk dampak yang diberikan sudah cukup baik terutama pada kemandirian, keaktifan, menghargai teman serta berkomunikasi. Namun pada indikator 2 (imajinatif) masih kurang baik.

Kata Kunci: Abad 21, STEAM, *Loose Part*, Anak Usia Dini

IAIN
SYEKH NURJATI
CIREBON

ABSTRACT

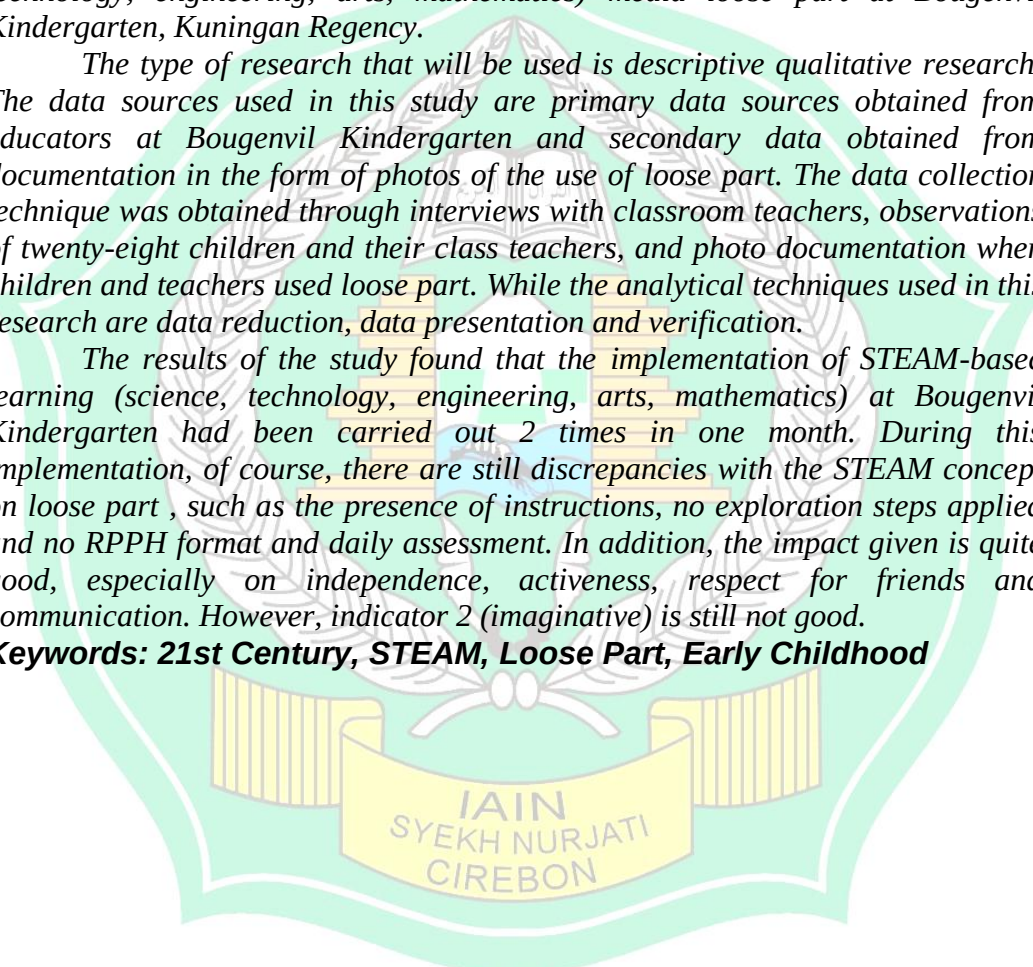
LARRAS EKAWATI AZZAHRA. 1808108002. “Implementation of STEAM Learning (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) Media Loose Part at Bougenvil Kindergarten, Kuningan Regency”.

The development of technology in the 21st century raises new challenges and demands in the world of education. These new challenges and demands include 2 things, namely requiring learning to better prepare children for the world of work and combining 5 fields (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics). in the learning process. Therefore, the purpose of this study is to describe descriptively the implementation of STEAM learning (science, technology, engineering, arts, mathematics) media loose part at Bougenvil Kindergarten, Kuningan Regency.

The type of research that will be used is descriptive qualitative research. The data sources used in this study are primary data sources obtained from educators at Bougenvil Kindergarten and secondary data obtained from documentation in the form of photos of the use of loose part. The data collection technique was obtained through interviews with classroom teachers, observations of twenty-eight children and their class teachers, and photo documentation when children and teachers used loose part. While the analytical techniques used in this research are data reduction, data presentation and verification.

The results of the study found that the implementation of STEAM-based learning (science, technology, engineering, arts, mathematics) at Bougenvil Kindergarten had been carried out 2 times in one month. During this implementation, of course, there are still discrepancies with the STEAM concept on loose part, such as the presence of instructions, no exploration steps applied and no RPPH format and daily assessment. In addition, the impact given is quite good, especially on independence, activeness, respect for friends and communication. However, indicator 2 (imaginative) is still not good.

Keywords: 21st Century, STEAM, Loose Part, Early Childhood



IAIN
SYEKH NURJATI
CIREBON

PERSETUJUAN
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, MATHEMATICS)
PADA MEDIA LOOSE PART DI TK BOUGENVIL KABUPATEN
KUNINGAN

LARRAS EKAWATI AZZAHRA

NIM 1808108002

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Asep Mulyana, M.Si.

NIP 19670803 199403 1 003



Jazariyah, M.Pd

NIP 19840925 201801 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dr. Asep Mulyana, M.Si.

NIP 19670803 199403 1 003

NOTA DINAS

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koresi terhadap penulisan skripsi ini dari saudara:

Nama : Larras Ekawati Azzahra

Nim : 1808108002

Judul : Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) Pada Media Loose Part Di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan

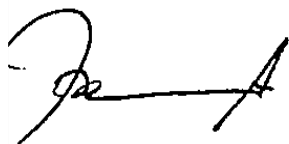
Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon untuk dimunaqosahkan.

Wassalmu 'alaikum Wr. Wb

Cirebon, 30 Mei 2022

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Asep Mulyana, M.Si.

NIP 19670803 199403 1 003



Jazariyah, M.Pd

NIP 19840925 201801 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrohmanirrohim.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Larras Ekawati Azzahra

NIM : 1808108002

Judul : Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) Pada Media *Loose Part* Di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana (S-1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah; dan
3. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun seluruh isinya merupakan karya plagiat, maka penulis bersedia menerima skripsi sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 30 Mei 2022



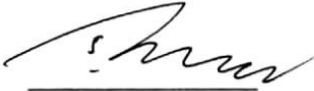
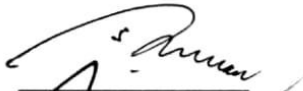
LARRAS EKAWATI AZZAHRA

NIM 1808108002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **"Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) Pada Media Loose Part Di Tk Bougenvil Kabupaten Kuningan"** oleh LARRAS EKAWATI AZZAHRA, NIM 1808108002, telah di-munaqosyah-kan pada tanggal 22 Juni 2022 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Tim Munaqosyah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Asep Mulyana, M.Si. NIP 19670803 199403 1 003	5 Juli 2022	
Sekretaris Jurusan Durtam, S.Ag, M.Pd.I. NIP 19740626 200701 1 035	5 Juli 2022	
Penguji I Durtam, S.Ag, M.Pd.I. NIP 19740626 200701 1 035	1 Juli 2022	
Penguji II Drs. H. Masdudi, M.Si. 19710226 199703 1 006	1 Juli 2022	
Pembimbing I Dr. Asep Mulyana, M.Si. NIP 19670803 199403 1 003	6 Juli 2022	
Pembimbing II Jazariyah, M.Pd. NIP 19840925 201801 2 001	6 Juli 2022	

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Faridh, M.Pd.
NIP 19610805 199003 1 004

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Larras Ekawati Azzahra, lahir di Kuningan pada tanggal 26 Januari 2000. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari bapak Dedi dan Ibu Rina, yang beralamat di Desa Ciniru RT/RW 007/008 Kecamatan Ciniru Kabupaten Kuningan. Adapun pendidikan yang ditempuh penulis yakni sebagai berikut:

1. SDN 1 CINIRU 2007-2012
2. SMPN 1 CINIRU 2012-2015
3. SMAN 2 KUNINGAN 2015-2018
4. IAIN SYEKH NURJATI CIREBON 2018-2022

Selain itu, selama menjadi mahasiswa penulis juga aktif dalam mengikuti seminar, magang dan kegiatan lain yang ada di dalam dan di luar kampus, seperti :

1. Magang di Temanceritamu.co sebagai *content writer* dan *idea* serta humas
2. Seminar Nasional dengan tema Peran Lembaga PAUD Dalam Menangkal Radikalisme Sejak Dini.
3. Bincang Edukatif Musik dan Bercerita yang diselenggarakan oleh PPPPTK TK dan PLB.
4. Bincang Edukatif Penilaian Perkembangan Bahasa dan Seni Anak Selama Belajar Dari Rumah yang diselenggarakan oleh PPPPTK TK dan PLB.
5. Bincang Edukatif Assesmen Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Selama Belajar Dari Rumah yang diselenggarakan oleh PPPPTK TK dan PLB.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Sujud syukur saya persembahkan padamu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Bijaksana. Berkat rahmat dan izinMu, saya bisa menjadi pribadi yang berilmu dan lebih baik dari sebelumnya. Semoga keberhasilan saat ini menjadi pembuka masa depan saya dalam meraih cita-cita dan kebahagiaan yang diharapkan. Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk Mamah. Terima kasih mah atas kasih sayang, dukungan serta pengorbanan yang besar untuk saya selama ini. Terima kasih atas segala doa yang dipanjatkan untuk saya, semoga apa yang telah diberikan dan dipanjatkan untuk saya dapat membawa saya menuju apa yang diharapkan.

Terima kasih yang tak terhingga untuk para dosen pembimbing yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah selalu memberikan kebahagiaan untuk para dosen pembimbing saya.

Terima kasih kepada seseorang di sana karena sampai saat ini saya selalu termotivasi untuk menjadi lebih baik serta berusaha mencapai suatu hal yang saya harapkan. Semoga dengan apa yang saya lakukan saat ini bisa menjadi kebanggaan untuk mu suatu saat nanti.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada teman-teman terdekat saya. Semoga Allah senantiasa membalas kebaikan untuk teman-teman saya. Saya menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi saya harap isinya dapat memberi manfaat bagi para pembaca.

MOTTO

“SETIAP ORANG TIDAK HARUS SAMA. KARENA MENJADI BERBEDA ITU INDAH”



KATA PENGANTAR

Pertama-tama peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Allah SWT karena atas kuasa-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) Pada Media *Loose Part* Di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan”.

Dalam penyusunan ini, peneliti pasti memiliki hambatan, namun atas dukungan serta dorongan, peneliti dapat menyelesaikannya. Oleh sebab itu peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mamah dan Bapak, atas doa dan dukungan selama penyusunan proposal penelitian.
2. Dosen pengampu Metodologi Penelitian, Bapak Aip Saripudin, M.Pd yang telah memberikan bimbingan selama menyelesaikan penyusunan proposal penelitian.
3. Dosen Pembimbing Skripsi 1, Bapak Dr. Asep Mulyana, M.Si yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama bimbingan skripsi.
4. Dosen Pembimbing Skripsi 2, Ibu Jazariyah, M.Pd yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama bimbingan skripsi.
5. Dosen Penguji Skripsi 1, Bapak Durtam S.Ag.M.Pd yang telah memberikan masukan saat sidang skripsi.
6. Dosen Penguji 2, Bapak Drs. H. Masdudi, M.Si yang telah memberikan masukan saat sidang skripsi.

Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan serta saran yang membangun dari para pembaca skripsi ini.

Semoga skripsi “Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) Pada Media *Loose Part* Di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan” ini berguna untuk para pembaca dan peneliti.

Kuningan, 15 Mei 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
PENGESAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORITIK	7
A. Konsep Implementasi Pembelajaran	7
1. Pengertian Implementasi Pembelajaran	7
2. Prinsip Pembelajaran	9
3. Pembelajaran di PAUD	11
4. Pembelajaran Berbasis STEAM	15
5. Media Loose Part	24
B. Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	35
D. BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	37
B. Sumber Data	38
C. Instrumen Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Teknik Analisis Data	42
F. Pemeriksaan Keabsahan Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Profil Lembaga	44
2. Penggunaan Media <i>Loose Part</i>	45
3. Implementasi Pembelajaran STEAM Pada Media <i>Loose Part</i>	47
4. Dampak Penggunaan Media <i>Loose Part</i>	49
B. Pembahasan	51
1. Penggunaan Media <i>Loose Part</i>	51
2. Implementasi Pembelajaran STEAM Pada Media <i>Loose Part</i>	54
3. Dampak Penggunaan Media <i>Loose Part</i> Untuk AUD Pada Pembelajaran STEAM	59
BAB V PENUTUP	64
A. Simpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian	33
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara.....	40
Tabel 4.1 Hasil Observasi Penggunaan Media <i>Loose Part</i>	45
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Penggunaan Media <i>Loose Part</i>	46
Tabel 4.3 Hasil Observasi Implementasi Pembelajaran STEAM Pada Media <i>Loose Part</i>	47
Tabel 4.4 Hasil Wawancara Implementasi Pembelajaran STEAM Pada Media <i>Loose Part</i>	48
Tabel 4.5 Hasil Observasi Dampak Penggunaan Media <i>Loose Part</i> Untuk AUD Pada Pembelajaran STEAM.....	50
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Dampak Penggunaan Media <i>Loose Part</i> Untuk AUD Pada Pembelajaran STEAM.....	50
Tabel 4.7 Tema, Sub Tema Sub-Sub Tema dan Bentuk Kegiatan Penggunaan Media <i>Loose Part</i>	52
Tabel 4.8 Penjelasan Komponen STEAM Oleh Guru	54
Tabel 4.9 Penilaian Ceklis Capaian Perkembangan Anak	60

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian	36
Gambar 4.1 Cara Anak Dalam Penggunaan Media <i>Loose Part</i>	53
Gambar 4.2 Cara Guru Menerapkan Komponen (Matematika).....	55
Gambar 4.3 Guru Menjelaskan Tema dan Sub Tema	56
Gambar 4.4 Guru Mengajak Anak dan Memberikan Instruksi	57
Gambar 4.5 Anak-Anak Menggunakan Bahan	57
Gambar 4.6 Format RPPM	58
Gambar 4.7 Anak Mengkreasikan <i>Puzzle</i>	62



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Kartu Bimbingan Skripsi.....	72
LAMPIRAN 2 Pedoman Wawancara	73
LAMPIRAN 3 Pedoman Observasi	80
LAMPIRAN 4 Pedoman Dokumentasi	84
LAMPIRAN 5 Hasil Wawancara 1	85
LAMPIRAN 6 Hasil Wawancara 2	95
LAMPIRAN 7 Hasil Observasi 1	107
LAMPIRAN 8 Hasil Observasi 2	114
LAMPIRAN 9 Hasil Observasi 3	119
LAMPIRAN 10 Hasil Observasi 4	125
LAMPIRAN 11 Hasil Dokumentasi	130
LAMPIRAN 12 Transkrip Wawancara Sumber ke 1	135
LAMPIRAN 13 Transkrip Wawancara Sumber ke 2	143

