

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN STEAM
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND
MATHEMATICS) UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ABA 4 MANGLI
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :

Izza Ahyana

NIM : 202101050019

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN STEAM
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND
MATHEMATICS) UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ABA 4 MANGLI
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :

Izza Ahyana

NIM : 202101050019

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN STEAM
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND
MATHEMATICS) UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ABA 4 MANGLI
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

Izza Ahyana

NIM : 202101050019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing

Rivas Rahmawati., M.Pd.

NIP. 198712222019032005

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN STEAM
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND
MATHEMATICS) UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ABA 4 MANGLI
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI


telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Selasa

Tanggal : 21 Mei 2024

Tim Penguji

Ketua



Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I., M. Pd.I
NIP. 198005072023211018

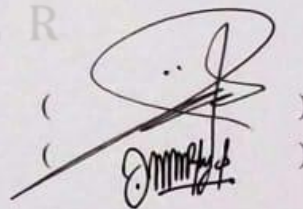
Sekretaris



Yanti Nur Hayati, S.Kep. Ns., MMRS
NIP. 197606112003122006

Anggota :

1. Dr. Istifadah., S.Pd., M.Pd.I
2. Riyas Rahmawati., M.Pd



Menyetujui

~~Dekan~~ Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

.....قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ٩

Artinya: “..... Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Q.S. Az Zumar [23]: 9).*



* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), 459.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah subhanahu wata'ala, atas segala nikmat hidup dan kesempatan menggenggam ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Abah M. Hasyim Asy'ari dan Ibu Munawaroh, yang tida putus memberikan kasih sayangnnya setulus hati, menanamkan nilai-nilai pendidikan serta memberikan motivasi, dukungan dan do'a sehingga terciptalah sebuah karya yakni skripsi ini.
2. Kakakku Iftita Sabrina yang selalu memberiku semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segala puji kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya berupa nikmat sehat dan kesempatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa serta membimbing kami dari zaman kegelapan menuju zaman sekarang yang penuh cahaya akan ilmu pengetahuan.

Kesuksesan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan, bimbingan dan bantuan beberapa pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas untuk proses perkuliahan hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Dr. H. Abdul. Mu'is, S. Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bekerja keras mengembangkan semua potensi dengan memberikan sistem terbaik dalam fakultas.
3. Dr. Nuruddin, M. Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memimpin fakultas dengan professional.
4. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah bekerja keras mengembangkan dan

memanfaatkan semua potensi demi kemajuan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

5. Riyas Rahmawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas segala bimbingan, arahan, masukan, waktu, dan semangat yang selalu diberikan kepada peneliti. Terima kasih untuk segala pembelajaran dan motivasi yang diberikan selama bimbingan yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Rasa hormat dan bangga bisa berkesempatan menjadi mahasiswa bimbingan Ibu.
6. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik atas arahan, masukan, semangat serta motivasi selama perkuliahan. Terima kasih atas segala bantuan yang bapak berikan.
7. Bapak dan Ibu seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan, membimbing dan mendidik peneliti selama perkuliahan. Rasa hormat penulis bisa berkesempatan dibimbing oleh Bapak/Ibu dosen. Semoga Bapak dan Ibu selalu dilimpahkan kesehatan, kemudahan, dan lindungan-Nya.
8. Ibu Siti Fatimah, S.Pd selaku Kepala lembaga yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga masih perlu adanya penyempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari segenap pihak merupakan suatu yang berharga bagi saya.

Akhirnya, semoga amal baik yang telah Bapak dan Ibu berikan kepada peneliti mendapat balasan terbaik dari Allah.

Jember, 10 Januari 2024

Penulis

Izza Ahyana

NIM. 202101050019



ABSTRAK

Izza Ahyana, 2024: Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.
Kata Kunci: Pendekatan STEAM, Kreativitas.

Pendekatan STEAM merupakan sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang sains, teknologi, teknik, seni dan matematika untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi.

Fokus penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember? 2) Apa Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember?. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. 2) Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian lapangan (*field research*). Lokasi penelitian ini di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember. Penentuan informan menggunakan teknik *purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi nonpartisipan, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dengan model interaktif sesuai teori Miles, Huberman dan Saldana yaitu: kondensasi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi. Triangulasi data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli yaitu melibatkan semua peserta didik secara aktif dalam pembelajaran yang meliputi komponen *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* untuk bereksplorasi, menemukan serta melakukan percobaan dalam suatu pembelajaran. Sebelum menerapkan 12 anak berada pada tahap Awal Perkembangan, 12 anak Berkembang, dan 21 anak Cakap. Kemudian setelah menerapkan STEAM anak mengalami perkembangan kreativitas yaitu 4 anak berada pada tahap Awal Perkembangan, 13 anak Berkembang, dan 28 anak Cakap. 2) Faktor pendukung: pendidik memiliki kualifikasi pendidikan guru yang linier serta memiliki sumber daya atau fasilitas yang memadai. Sedangkan Faktor Penghambat: kurangnya pelatihan dan keterampilan guru, serta kurangnya perhatian atau kurang kepedulian orang tua terhadap perkembangan kreativitas anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah	9
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	23
BAB III METODE PENELITIAN	40

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Lokasi Penelitian	41
C. Subjek Penelitian	41
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Analisis Data	45
F. Keabsahan Data	47
G. Tahap-tahap Penelitian	49
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	51
A. Gambaran Objek Peneliti	51
B. Penyajian Data dan Analisis.....	60
C. Pembahasan Temuan.....	101
BAB V PENUTUP.....	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	116

LAMPIRAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	20
4.1 Data Guru dan Karyawan TK ABA 4 Mangli	56
4.2 Data Peserta Didik TK ABA 4 Mangli	57
4.3 Data Peserta Didik Kelompok B1	57
4.4 Data Peserta Didik Kelompok B2	58
4.5 Data Peserta Didik Kelompok B3	59
4.6 Data Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B1	86
4.7 Data Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B2.....	87
4.8 Data Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B3.....	88
4.9 Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sebelum Menerapkan STEAM Kelompok B1 TK ABA 4 Mangli	89
4.10 Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sebelum Menerapkan STEAM Kelompok B2 TK ABA 4 Mangli	90
4.11 Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sebelum Menerapkan STEAM Kelompok B3 TK ABA 4 Mangli	91
4.12 Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sesudah Menerapkan STEAM Kelompok B1 TK ABA 4 Mangli	92
4.13 Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sesudah Menerapkan STEAM Kelompok B2 TK ABA 4 Mangli	93
4.14 Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sesudah Menerapkan STEAM Kelompok B3 TK ABA 4 Mangli	94

4.15 Rangkuman Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sebelum dan Sesudah Menerapkan Pendidikan STEAM di TK ABA 4 Mangli	95
4.16 Penemuan Peneliti	101



DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal
4.1 Struktur Organisasi TK ABA 4 Mangli	60
4.2 Dokumentasi Pembuatan Modul Ajar	67
4.3 Dokumentasi Media Pembelajaran	68
4.4 Dokumentasi Ruang Kelas yang Bersih	69
4.5 Dokumentasi Kegiatan Science	75
4.8 Kegiatan Technology	77
4.10 Dokumentasi Kegiatan Engineering	80
4.13 Dokumentasi Kegiatan Art	82
4.15 Dokumentasi Kegiatan Mathematics	83



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian
3. Pedoman Penelitian
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian
6. Jurnal Kegiatan Penelitian
7. Modul Ajar
8. Instrumen Penilaian
9. Dokumentasi Penelitian
10. Biodata Peneliti



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan sebenarnya memiliki makna yang luas, dan pemaknaan itu tergantung dari sudut pandang mana melihatnya. Pada prinsipnya pendidikan sering dimaknai sebagai usaha sadar orang dewasa kepada orang lain agar menjadi manusia dewasa yang bertanggungjawab. Pendidikan merupakan proses pematangan manusia yang memerlukan rentang waktu lama dan panjang. Pendidikan juga disebut sebagai investasi manusia masa depan. Oleh karena itu, pendidikan harus dimulai sedini mungkin. Pemerintah dalam hal ini pada beberapa tahun terakhir, berupaya keras untuk mengembangkan pendidikan anak usia dini atau lebih dikenal dengan PAUD.²

Salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”, dimana setiap warga negara atau manusia berhak mendapatkan pendidikan. Pemerintah mewujudkan tujuan bangsa Indonesia tersebut dengan membuat UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab I Pasal 1 Ayat (14) disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

² Putri Wulan Sari, “Pengaruh Model Pembelajaran BCCT Terhadap Keterampilan Membaca di TK IT Syarif Ar-Rasyid Medan Denai” (Skripsi, UIN Sumatera Utara, 2018), 1.

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Pentingnya pendidikan usia dini adalah sebagai suatu upaya untuk menumbuh kembangkan, meningkatkan, dan memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh anak dalam rangka mempersiapkan pendidikan lebih lanjut. Salah satu upaya yang dapat diterapkan dalam pendidikan anak usia dini adalah pembelajaran dengan menerapkan metode STEAM. STEAM merupakan muatan pembelajaran yang menggunakan lima ilmu pengetahuan, sains, teknologi, teknik, seni dan matematika, secara menyeluruh dan berkaitan satu sama lain sebagai pola pemecahan masalah. STEAM merupakan sebuah pembelajaran yang mendorong anak untuk kreatif dalam pemecahan masalah, berfikir logis, dan dapat berfikir simbolik.⁴

Kreativitas juga penting diberikan pada Pendidikan Anak Usia Dini. Pembelajaran pada anak usia dini untuk menstimulasi kreativitas dilakukan melalui berbagai pendekatan yang bervariasi. Pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad sekarang adalah berbasis STEAM. Karena STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) yang dapat mengembangkan anak untuk berpikir tingkat tinggi dan dapat menemukan penyelesaian masalah,

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (14).

⁴ Chintiya, Zulminiati, "Implementasi Metode STEAM di Taman Kanak-Kanak", *Jurnal Family Education*, vol. 01, no, 3 (Padang 2021): 2.

mempunyai daya kreatif yang tinggi mampu berkeja sama, dan memiliki komunikasi yang efektif.⁵

Berikut ayat Al-Qur'an QS. An-Nahl ayat 78 yang berhubungan dengan kreativitas anak usia dini :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُم السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun dan Dia Allah memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur.” (QS. An-Nahl Ayat 78).⁶

Ayat tersebut dapat disajikan dalam mengembangkan kreativitas manusia khususnya kreativitas seorang anak. Hal ini dikarenakan dalam surat tersebut menekankan kemampuan manusia yakni akal, indera, dan nurani. Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak sehingga dalam awal pendidikannya yaitu pada masa pra sekolah, ketiga potensi tersebut terus dikembangkan secara seimbang. Disinilah pentingnya pendidikan anak usia dini agar otak, hati, akal, dan panca indranya bisa mengenal lingkungan dengan baik, bisa beradaptasi dengan baik, bisa diarahkan dengan baik, dan lain-lain. Jadi seorang pendidik harus percaya bahwa peserta didiknya kreatif. Tinggal bagaimana lingkungan merangsang munculnya kreativitas mereka. Kreativitas pada masa usia dini adalah hasil berpikir anak, yang membekalinya dengan inovasi pengganti untuk membuat sesuatu yang belum pernah ada.

⁵ Lire Pratiwi, “Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Melatih Kreativitas di Pendidikan Anak Usia Dini Hang Tuah Kota Bengkulu” (Skripsi, IAIN Bengkulu, 2021), 3.

⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), 275.

Sebagaimana hasil observasi awal peneliti, bahwa di TK ABA 4 Mangli menerapkan metode pembelajaran berbasis STEAM, dimana metode ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengkomunikasikan pengetahuannya secara kreatif. Anak-anak harus diperkenalkan dengan pendekatan tersebut sejak usia dini agar mampu menumbuhkan minat yang kuat di bidang tertentu, mengembangkan pengetahuan anak-anak seperti berpikir kreatif, mampu mengidentifikasi permasalahan, dan menemukan solusinya.

Pendekatan STEAM dapat membangun kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran bermakna, memunculkan kreativitas anak dan dapat merangsang munculnya *soft skill* anak seperti kerjasama dan kolaborasi dalam kelompok kerja dan mengkritisi fenomena sekitar. Hal ini terbukti sebagaimana hasil penelitian Lire Pratiwi bahwa penggunaan pendekatan STEAM dapat melatih kreativitas, dalam berpikir, berkreasi dan berinovasi, melalui teknologi, anak mampu mengkreasikan ide-idenya ke dalam teknologi terkini, serta dapat menjebatani konsep yang abstrak secara matematis ke dalam sains, teknologi, dan seni.⁷ Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Nurul Novitasari bahwa pendekatan STEAM dapat mengembangkan berbagai keterampilan, seperti memecahkan

⁷ Lire Pratiwi dkk, Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Paud Untuk Melatih Kreativitas Anak, 25.

masalah, kreativitas, analisis kritis, kerja kelompok, berpikir independent, komunikasi dan literasi digital.⁸

Jadi, Pendekatan STEAM ini merupakan sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang sains, teknologi, teknik, art (seni) dan mathematic (matematika) untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi.

Beberapa alasan peneliti melakukan penelitian di TK ABA 4 Mangli yaitu : pertama, unik dan menarik karena jarang dalam lembaga pendidikan di daerah Talangsari khususnya lembaga TK/RA yg menerapkan pembelajaran Sentra atau BCCT, dimana kelebihan pembelajaran sentra ini menggunakan pembelajaran individual yang disesuaikan dengan minat, bakat, dan pertumbuhan anak. Kedua, Jarang di lembaga PAUD menerapkan pembelajaran STEAM, sebagian lembaga masih menerapkan metode lama untuk pembelajaran. Sehingga anak masih berfokus pada buku atau lembar kerja siswa secara monoton. Ketiga, dalam proses pembelajaran pendidik berinovasi menggunakan pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak khususnya anak usia 5-6 Tahun.

Oleh karena itu penelitian ini penting untuk dilakukan karena peneliti ingin lebih memahami tentang pembelajaran aktif, kreatif, dan

⁸ Nurul Novitasari, "Pembelajaran STEAM pada Anak Usia Dini," *Jurnal Al-Hikmah*, vol. 6, no. 1 (Tuban 2022): 72.

inovatif yang dilakukan oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik menggali judul “Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.”

B. Fokus Penelitian

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Bagian ini mencantumkan semua fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian harus disusun secara singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.⁹

1. Bagaimana Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember?
2. Apa Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember?

⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : UIN KHAS Jember, 2023), 76.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹⁰

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
2. Mendeskripsikan Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Manfaat dapat berupa manfaat yang bersifat teoritis, dan manfaat praktis, seperti manfaat bagi peneliti, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis.¹¹

¹⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : UIN KHAS Jember, 2023), 76.

¹¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : UIN KHAS Jember, 2023), 76.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk:

- a. Memberikan gambaran tentang konsep Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.
- b. Menambah dan memperkaya khazanah keilmuan dalam dunia pendidikan tentang Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk:

- a. Bagi peneliti sebagai calon tenaga pendidik, selain sebagai pengalaman meneliti juga digunakan untuk menambah khazanah keilmuan yang berkaitan dengan pendekatan STEAM.
- b. Bagi TK ABA 4 Mangli, diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan motivasi kepada pendidik dalam mengembangkan kreativitas melalui pendekatan STEAM.
- c. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian bagi lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, khususnya mahasiswa yang ingin menambah ilmu pengetahuannya.

- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan referensi bagi mahasiswa yang ingin meneliti atau mengembangkan kajian tentang pendekatan STEAM.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya adalah agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.¹²

1. Pendekatan STEAM

STEAM merupakan sebuah pembelajaran yang mendorong anak untuk kreatif dalam pemecahan masalah, berfikir logis, dan dapat berfikir simbolik (anak dapat membayangkan sesuatu yang tidak ada di depan anak tersebut). STEAM kepanjangan dari Science, Technology, Engineering Art and Mathematics, dimana dalam proses pembelajaran dikemas dengan mengkombinasikan sains, teknologi, teknik, matematika dan seni.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dipahami bahwa pendekatan STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengedepankan kombinasi antara sains, teknologi, teknik, matematika dan seni, sehingga pembelajaran menyenangkan, tidak membosankan dan bermakna serta menginspirasi.

¹² Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : UIN KHAS Jember, 2023), 77.

2. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan umum untuk mengetahui sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas anak dapat mewujudkan atau mengaktualisasi dirinya yang merupakan kebutuhan tertinggi dalam kehidupan anak.

Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya, serta kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasikan suatu ide/ produk yang baru yang memiliki nilai kegunaan.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya.

Anak usia dini dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ialah anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Rentang usia anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman

kanak-kanak. Anak usia 7 sampai 8 tahun tidak termasuk dalam kategori usia dini menurut undang-undang, karena mereka dianggap sudah masuk pada usia sekolah dasar, maka program perawatan, pengasuhan, pendidikan dan pembelajaran diberikan seperti layaknya untuk orang dewasa.¹³

Berdasarkan definisi istilah tersebut, yang dimaksud dengan judul “Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Teknologi, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli” adalah penerapan pendekatan STEAM yang fokus pada kreativitas anak, dimana pembelajaran ini mengedepankan kombinasi antara sains, teknologi, teknik, matematika dan seni, sehingga pembelajaran yang dilakukan menyenangkan, bermakna serta menginspirasi peserta didik, selain itu pendekatan STEAM dapat mengembangkan berbagai keterampilan, seperti memecahkan masalah, kreativitas, analisis kritis, kerja kelompok, dan berpikir independent khususnya pada anak usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.

¹³ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*, (Padang: UNP Press Padang, 2013), 29

Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.¹⁴

Bab I, berisi pendahuluan yang merupakan gambaran umum mengenai penelitian yang dilaksanakan. Didalam bab ini meliputi konteks penelitian, dimana berisi uraian singkat tentang dilakukannya penelitian serta alasan pemilihan judul. Bab ini juga berisi fokus penelitian, manfaat penelitian, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, dan juga definisi istilah

Bab II, berisi kajiann kepustakaan yang didalamnya terdapat penelitian terdahulu dan kajian teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti yaitu Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Bab III, membahas tentang metodologi penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis dan keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian.

Bab IV, berisi tentang penyajian data dan analisis data yang terdiri dari gambaran obyek penelitian, penyajian data dan pembahasan temuan penelitian. Bab V, berisi tentang bab terakhir atau bab penutup dalam penulisan skripsi. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan berbagai data yang telah diperoleh dan dijelaskan oleh peneliti dan syarat untuk

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : UIN KHAS Jember, 2023), 77.

beberapa pihak yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diambil dalam penulisan skripsi.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, laporan penelitian, artikel yang dimuat pada jurnal ilmiah, dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.¹⁵

Penelitian terdahulu untuk menguatkan penelitian ini maka peneliti memuat beberapa kajian terdahulu yang menguatkan penulis sebelumnya, maka data yang perlu dihimpun oleh peneliti berupa karya-karya antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nilatus Sa'adah yang berjudul: "Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer Ball* Di TK Talenta Semarang".¹⁶

Pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dimana hasil penelitiannya mendeskripsikan atau menggambarkan dengan kata-kata. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Permainan *Magic Puffer Ball* dan *Loose Parts* dengan

¹⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : UIN KHAS Jember, 2023), 77.

¹⁶ Nilatus Sa'adah, "Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer Ball* Di TK Talenta Semarang" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2020).

pendekatan STEAM dapat meningkatkan konsentrasi anak hiperaktif. Hasil observasi atau pengamatan anak dapat duduk diam kurang lebih 1 jam dalam menyelesaikan permainannya, yang tadinya kira-kira dapat duduk diam kurang lebih 20 menit. Selain itu anak dapat memadukan lima kompetensi sekaligus. Misalnya tema arsitek, mereka dapat belajar dari kata STEAM seperti (Science) anak dapat membuat suatu percobaan seperti mengecet tembok, membuat batu bata, (Technology), anak dapat belajar teknologi sederhana seperti gunting, pensil warna, alat pertukangan. (Engineering). Anak akan berfikir bagaimana cara agar sebuah rumah dapat berdiri dengan tegak. (Arts), anak dapat membuat hasil karya sesuai dengan minat mereka sendiri, (Mathematic) ketika anak sedang membuat mobil dia juga belajar berhitung.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dari kedua penelitian adalah membahas tentang STEAM dan jenis penelitian kualitatif, perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu fokus pada peningkatan konsentrasi anak, sedangkan peneliti fokus pada pengembangan kreativitas anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Afifatu Rohmawati dan Emilia Prisdiana yang berjudul “Pembelajaran STEAM Melalui Media Cerita Animasi Untuk Kelompok B Di RA Abdullah Bin Umar Gedangan Malang”.¹⁷

¹⁷ Afifatu Rohmawati, Emilia Prisdiana, “Pembelajaran STEAM Melalui Media Cerita Animasi Untuk Kelompok B Di RA Abdullah Bin Umar Gedangan Malang” *Juraliansi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2 (Malang 2022).

Metode Penelitian yang digunakan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data meliputi reduksi data, display data, dan pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran STEAM melalui media animasi mampu meningkatkan daya pikir anak. Selain itu, proses pertumbuhan dan perkembangan menyesuaikan kehidupan manusia. Desain media animasi digunakan dengan pendekatan STEAM. Diharapkan pembelajaran yang disampaikan mampu mengekspresikan informasi hingga mampu memperkaya pembendaharaan kata anak. Akan tetapi, setiap pendidik harus bisa memahami cara mengajar dengan pengetahuan yang luas. Sehingga dapat memperoleh perkembangan secara optimal.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dari kedua penelitian adalah membahas tentang STEAM dan menggunakan jenis penelitian kualitatif, perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu fokus menggunakan media cerita animasi, sedangkan peneliti fokus pada pengembangan kreativitas anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwi Kartini, Esty Faatinisa, dan Yulia Nur Annisa dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM”.¹⁸

¹⁸ Wiwi Kartini, Esty Faatinisa, Yulia Nur Annisa, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM” *Jurnal Al-Fitrah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1 (Bandung 2023).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek anak kelompok usia 5- 6 tahun di KB Taman Belia Asy-syifa Bandung berjumlah 12 orang anak. Alat pengumpulan data berupa lembar observasi. Kegiatan dilaksanakan dalam 2 siklus, disetiap siklusnya terdiri dari 2 tindakan, dengan tahapan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditetapkan bahwa kemampuan berpikir kritis pada anak-anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Taman Belia Asy-syifa Bandung mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi pada semua indikator, untuk indikator mengidentifikasi masalah dari nilai rata-rata siklus kesatu dan siklus kedua peningkatan sebesar 13,3%, indikator mengumpulkan informasi yang relevan peningkatannya sebesar 10,4%, indikator menyusun sejumlah alternative pemecahan masalah peningkatan sebesar 25% dan indikator mengungkapkan pendapat mengalami peningkatan 10,4%. Metode pembelajaran STEAM yang digunakan telah berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis di KB Taman Belia Asy-syifa untuk usia 5-6 tahun.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dari kedua penelitian adalah membahas tentang STEAM, perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian

kualitatif, serta penelitian terdahulu lebih fokus meningkatkan kemampuan berfikir kritis anak, sedangkan peneliti lebih fokus pada kreativitas anak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Septiani dan Delina Kasih dengan judul “Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Alpha Omega School”.¹⁹

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif, yang mana pengambilan data melalui observasi. Peneliti mengobservasi siswa kelompok usia 5-6 Tahun pada sekolah Paud Alpha Omega School. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus-Desember 2020. Adapun hasil dari observasi terdapat 70% berkembang sesuai harapan, 30% berkembang sangat baik, anak sudah mampu melakukan kemandirian mereka sendiri hanya dengan bekal pembiasaan sejak usia dini, metode pembelajaran STEAM juga membantu anak dalam setiap kegiatan tema. Adapun data-data yang dikumpulkan adalah foto-foto kegiatan siswa sebagai dokumentasi.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dari kedua penelitian adalah membahas tentang STEAM serta menggunakan penelitian kualitatif, perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu lebih fokus pada kemandirian anak usia 5-6 tahun, sedangkan peneliti lebih fokus pada kreativitas anak usia 5-6 tahun.

¹⁹ Ika Septiani, Delina Kasih, “Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Alpha Omega School” *Jurnal Jendela Pendidikan*, vol. 01, no. 04, (2021).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fauziah, Ichsan, dan Ariq Nurjannah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Berbasis *Loose Part* Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini”.²⁰

Penelitian ini merupakan penelitian *eksperimental research* dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*, dengan 16 anak sebagai responden, dengan membandingkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah perlakuan. Metode pengumpulan data menggunakan angket, dan wawancara. Uji analisis yang digunakan yaitu menggunakan uji-T Test Paired. Hasil penelitian berupa adanya pengaruh yang kuat antara pembelajaran model STEAM berbasis *loose part* terhadap sikap kemandirian anak. Hal ini berdasarkan pada analisis uji t test paired yang dimana Sig. (2-tailed) $0.000 \ll 0.05$.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dari kedua penelitian adalah membahas tentang STEAM, perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu menggunakan penelitian *eksperimental research*, sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif, serta penelitian terdahulu lebih fokus pada kemandirian anak melalui *loose parts*, sedangkan peneliti lebih fokus pada kreativitas anak.

²⁰ Nurul Fauziah, Ichsan, Ariq Nurjannah, “Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Part Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini”, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, vol. 9, no. 2 (Yogyakarta 2022).

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan <i>Magic Puffer Ball</i> Di TK Talenta Semarang	Persamaan dari kedua penelitian adalah membahas tentang STEAM dan jenis penelitian menggunakan kualitatif.	Perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu fokus pada peningkatan konsentrasi anak, sedangkan peneliti fokus pada mengembangkan kreativitas anak.
2.	Pembelajaran STEAM Melalui Media Cerita Animasi Untuk Kelompok B Di RA Abdullah Bin Umar Gedangan Malang.	Persamaan dari kedua penelitian adalah membahas tentang STEAM dan jenis penelitian menggunakan kualitatif.	Perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu fokus menggunakan media cerita animasi, sedangkan peneliti fokus pada mengembangkan kreativitas anak.
3.	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM.	Persamaan dari kedua penelitian adalah membahas tentang STEAM.	Perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, serta penelitian terdahulu lebih fokus meningkatkan

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
			kemampuan berfikir kritis anak, sedangkan peneliti lebih fokus pada mengembangkan kreativitas anak.
4.	Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Alpha Omega School	Persamaan dari kedua penelitian adalah membahas tentang STEAM serta menggunakan penelitian kualitatif.	Perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu lebih fokus pada kemandirian anak usia 5-6 tahun, sedangkan peneliti lebih fokus pada kreativitas anak usia 5-6 tahun.
5.	Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Berbasis <i>Loose Part</i> Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini	Persamaan dari kedua penelitian adalah sama-sama membahas tentang STEAM	Perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu menggunakan penelitian <i>eksperimental research</i> , sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif, serta penelitian terdahulu lebih fokus pada kemandirian anak melalui <i>loose parts</i> , sedangkan peneliti lebih fokus pada mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dipahami bahwa penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan. Karakteristik yang membedakan dari kelima penelitian tersebut adalah salah satunya

persamaan mengenai pembahasan tentang STEAM, sedangkan perbedaannya dapat diketahui dari pendekatan penelitian, tujuan dan hasil penelitian. Posisi penelitian ini adalah melanjutkan penelitian sebelumnya dengan fokus penelitian yang berbeda, peneliti lebih fokus kepada kreativitas anak, kreativitas merupakan hal penting dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini karena dapat membuat manusia lebih produktif. Selain itu juga meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan.

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian.²¹

Kajian teori dibawah ini membahas tentang pendekatan STEAM, kreativitas, dan penerapan pendekatan STEAM.

1. Implementasi

Implementasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *to implement* yang berarti mengimplementasikan. Implementasi merupakan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Sesuatu tersebut dilakukan untuk menimbulkan dampak atau akibat itu dapat berupa undang-undang, peraturan pemerintah, keputusan

²¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : UIN KHAS Jember, 2023), 77.

peradilan dan kebijakan yang dibuat oleh Lembaga-lembaga pemerintah dalam kehidupan kenegaraan. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Menurut Nurdin Usman yang dikutip oleh Novan Mamonto bahwa Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.²²

Dalam perkembangannya, pengertian implementasi adalah sebuah perangkat aktivitas baru yang di dalamnya terdapat pengharapan mengenai perubahan terhadap objek-objek yang bersangkutan. Dalam pelaksanaannya tersebut, ada pula harapan agar apa yang telah tersusun dalam rencana yang sedemikian matang dapat diterima oleh seluruh pihak dari aspek yang dikenainya. Sehingga perubahan yang terjadi akan bersifat menyeluruh. Esensinya, implementasi adalah proses yang dihimpun dari sekumpulan aktivitas yang dapat digunakan sebagai alat transfer ide tau gagasan dari individu yang satu ke individu lainnya, maupun dari satu kelompok masyarakat ke kelompok masyarakat lainnya. Adapun mengenai harapan-harapan yang terkandung di dalam implementasi ini, haruslah bersifat adaptif.²³

²² Novan Mamonto dkk, "Implementasi Pengembangan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw II Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan" *Jurnal Eksekutif: Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintah*, vol. 01, no. 01 (Ratulangi 2018): 3.

²³ Muhammad Zusril Wibowo, "Implementasi Pendidikan Karakter Tanggungjawab Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, vol. 1, no. 1 (Semarang 2023): 79.

Pengertian-pengertian di atas memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekadar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh obyek berikutnya yaitu kurikulum.²⁴

Berdasarkan uraian diatas, bahwa Implementasi merupakan sebuah pelaksanaan atau penerapan dari sebuah rencana yang telah disusun secara matang dan untuk mencapai suatu tujuan kegiatan.

2. Pendekatan STEAM

Konsep pendidikan STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Arts and Mathematics*) yang diusulkan pada dekade pertama abad kedua puluh bertujuan untuk melatih secara multidisiplin untuk menghasilkan sinergi yang lebih besar. Georgette Yakman menciptakan kerangka pendekatan pendidikan baru ini dan pendiri STEAM menjelaskan luasnya kata seni, sehingga mewakili banyak disiplin ilmu lain yang terkait dengan Seni dan Humaniora yang telah berkembang secara progresif.²⁵

Yakman menjelaskan STEAM sebagai kerangka kerja untuk mengajar lintas disiplin ilmu, dan sebagai sebuah pendekatan holistik

²⁴ Eka Syafriyanto, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Rekonstruksi Sosial" *Jurnal Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 6 (Lampung 2015): 68.

²⁵ Nima Rizaei, *Integrated Science*, (Tehran Iran : Springer Nature Switzerland AG, 2021)

integratif. Adapun kerangka dalam pembelajaran STEAM yang dirumuskan oleh Yakman adalah bidang seni itu penting untuk penciptaan keseluruhan warga Negara yang berpengetahuan luas.²⁶

Menurut Georgette Yakman, mengatakan bahwa pendekatan STEAM dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan melekat secara mendalam pada bidang pendidikan yang sudah mapan. 27

Menurut Yakman, STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) merupakan pendekatan yang terintegrasi untuk dapat mendorong suatu kreativitas anak. Pembelajaran dengan pendekatan STEAM merupakan pembelajaran kontekstual dimana siswa akan diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi yang dekat dengan dirinya. Dengan pembelajaran seperti ini, siswa akan merasa ingin lebih tahu, ingin belajar dan memahami apa yang sedang terjadi, penyebab-penyebabnya, dan dampak yang ditimbulkan serta berusaha untuk mengatasinya. Hal ini terjadi karena siswa dapat langsung mengaitkan, menghubungkan dan bahkan bisa mencari solusi pada permasalahan yang muncul, dalam model pembelajaran ini siswa diajar berpikir kritis.²⁸

Menurut Muniroh Munawar menyatakan bahwa Pendekatan STEAM dipandang sebagai sebuah pendekatan yang mampu mendorong

²⁶ Pratiwi Kartika Sari, dkk, *STEAM Sains, Teknologi, Engineering, Art and Mathematics*, (Jakarta: UMJ Press, 2021), 5.

²⁷ Georgette Yakman, "Exploring The Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea", *Journal of the Korean Association For Science Education*, vol. 32, no. 6 (2012): 4.

²⁸ Iim Halimatul Mu'minah, Yeni Suryaningsih, "Implementasi STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) Dalam Pembelajaran Abad 21", *Jurnal Bio Education*, vol. 5, no. 1 (2020): 68.

anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengajukan pertanyaan sehingga anak-anak bisa membangun pengetahuan disekitar dunianya dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana sesuatu itu bekerja.²⁹

Menurut Sitti Wahyuningsih menyatakan bahwa dampak dari penerapan model pembelajaran STEAM dalam kegiatan pembelajaran usia 5-6 tahun salah satunya dapat mengembangkan kreativitas anak, atau sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dalam kegiatan sehari-hari.³⁰

Pembelajaran dapat dilakukan dengan menyediakan dan mempersiapkan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Karena pembelajaran merupakan salah satu yang dapat membantu pendidik untuk mengembangkan sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dengan cara menerapkan pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) menjadi perpaduan yang dapat menunjang siswa lebih kreatif dan mampu meningkatkan berpikir kritis.³¹

STEAM merupakan akronim dari Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics. Menurut definisi, Sains merujuk pada pengetahuan yang diperoleh secara sistematis melalui observasi, studi, dan eksperimen. Ketika diimplementasikan pada dunia alami, itu mencakup

²⁹ Muniroh Munawar, "Implementation STEAM Based Early Childhood Education Learning In Semarang City," *Jurnal Ceria*, vol. 2, no. 5 (Semarang 2019): 284.

³⁰ Sitti Wahyuningsih, dkk, "Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1 (2020): 299.

³¹ Anis Azizah, dkk, "Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Harapan Bunda Semarang," *Jurnal Wawasan Pendidikan*, vol. 2, no. 2, (Semarang 2022): 594.

fisika, kimia, dan biologi serta turunan dan cabang mereka seperti astronomi, geologi, dan lain lain. Karena isi dari ilmu-ilmu ini adalah fisik, dapat didekati, dan terjalin dengan kehidupan anak-anak, sains tidak hanya menarik bagi mereka tetapi juga bagian yang sesuai dari kurikulum merdeka. Kegiatan yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran bidang sains untuk anak usia dini adalah: 1) Rencanakan pengalaman sains dalam kaitannya dengan perkembangan fisik, sosial dan moral, emosional, dan kognitif. 2) Mengembangkan kurikulum sains yang mencerminkan kebutuhan masing-masing anak. Menurut Suyanto dalam N. Halimatu Sadiyah, mengungkapkan bahwa pengenalan sains untuk anak TK lebih ditekankan pada proses dari pada produk dan keterampilan proses sains tersebut hendaknya dilakukan secara sederhana sambil bermain dengan melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda yang ada disekitarnya.³²

Teknologi itu istilah lain dari alat. Krayon, pensil, penggaris, dan gunting adalah alat. Peralatan apapun yang digunakan untuk bermain adalah teknologi, dari mulai teknologi sederhana sampai pada teknologi modern, dari mesin sederhana yang dapat ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Perlu dipastikan bahwa teknologi tersebut sesuai usia anak dan dapat digunakan sesuai kemauan anak serta memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah.

Engineering merupakan kegiatan yang dapat menstimulus anak agar dapat berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Anak-anak secara

³² N Halimatu Sadiyah, "Upaya Meningkatkan Pengetahuan Sains Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Steam", *Jurnal Ceria*, vol. 3, no. 3 (Cimahi 2020): 238.

alami cenderung untuk terlibat dalam kegiatan rekayasa dan mereka mengambil bagian dalam praktek rekayasa dengan beberapa keteraturan. Dalam hal ini, perencanaan, merancang, membangun, dan memperbaiki merupakan bagian untuk anak belajar berkolaborasi, mengembangkan rasa ketekunan dan belajar melihat banyak hal.³³ Engineering dapat diartikan sebagai sebuah rekayasa terhadap teknologi. Engineering dimulai dengan mengidentifikasi masalah, kemudian mencoba memecahkan masalah itu. Contoh, anak-anak mengalami proses ketika mencoba mencari tahu bagaimana membuat pondasi yang kuat agar bangunan balok mereka dapat lebih tinggi.

Seni ekspresif meliputi menggambar, melukis, patung, musik, drama dan tarian. Dalam dunia anak usia dini, seni ekspresif adalah semua ini dan lebih banyak lagi. Seni menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik pada anak usia dini.³⁴

Bidang matematika mencakup berbagai sub bidang, keterampilan, dan sistem yang banyak diantaranya sesuai untuk dipelajari dalam beberapa bentuk oleh anak kecil. Diantara topik yang lebih umum diajarkan adalah klasifikasi, perhitungan, dan pengukuran. Aktivitas yang diterapkan oleh guru dalam bidang matematika anak usia dini yaitu: 1) Rencanakan kegiatan matematika untuk menstimulasi perkembangan fisik,

³³ Astri Ajeng, dkk, "Analisis Unsur Engineering Pada Pengembangan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Guru*, vol. 1, no. 4 (Tasikmalaya 2020) :214.

³⁴ Siti Wahyuningasih, dkk, "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1 (Surakarta 2020) :296.

dan kognitif anak. 2) Rencanakan kegiatan matematika dengan mempertimbangkan kebutuhan masing-masing anak. 35

Berdasarkan uraian diatas, bahwa pengenalan STEAM untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan cara menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, melakukan percobaan, dan mengaitkan pengetahuan ke dalam kehidupan nyata.

3. Kreativitas

Banyak teori yang mengkaji tentang kreativitas anak, seperti teori psikoanalisis, teori humanistik, dan teori kognitif. Teori Psikoanalisis merupakan teori yang menjelaskan hakikat dan perkembangan kepribadian, diantaranya yaitu motivasi, emosi dan aspek-aspek internal lainnya. Menurut teori ini, kreativitas muncul ketika seseorang dapat mengatasi masalah yang ada. Manusia merupakan ciptaan Tuhan yang diberikan anugerah sebagai makhluk dengan berbagai kreativitas tanpa batas. Sedari lahir, anak sudah dibekali dengan berbagai kreativitas. Saat usianya sudah memasuki usia sekolah, maka anak akan beradaptasi dengan lingkungan yang membuat segala potensinya berkembang. Orang tua serta guru harus membimbing dan mengajarkan anak, agar perkembangannya dapat teroptimalkan dengan baik, terutama kreativitas anak akan terasah

³⁵ Wahyuningsih, *Efek Metode STEAM Pada Kreativitas Anak* , 297.

lebih baik lagi. Kegiatan anak yang kreatif akan membantu anak mengubah keadaan psikis yang awalnya tidak baik menjadi lebih baik.³⁶

Menurut Teori kognitif, melihat bahwa kreativitas sebagai proses kemampuan kognitif terutama kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah. Menurut Piaget anak menjalani perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Sejalan dengan itu, kegiatan bermain anak mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan.³⁷ Dapat disimpulkan bahwa proses berpikir anak itu melalui permainan, guna mengembangkan kreatifitas dan fleksibilitas perkembangan anak secara menyeluruh.

Menurut Munandar yang dikutip oleh Diana Vidya Fakhriyani bahwa terdapat empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak usia dini yaitu:

Pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan merupakan kebutuhan pokok manusia.

Kedua, kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan permasalahan.

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu.

³⁶ Masganti dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 29.

³⁷ Masganti, , *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, 37.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.³⁸

Pengembangan kreativitas anak juga tidak terlepas dari dorongan orang tua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Upaya membantu perkembangan serta pengembangan kreativitas anak, diantaranya sebagai berikut:

1. Berusaha memahami pikiran dan perasaan anak.
2. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
3. Berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya tanpa mengalami hambatan, serta menghargai gagasan-gagasannya.
4. Hendaknya lebih menekan pada proses daripada hasil sehingga mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya.
5. Tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.
6. Berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.

³⁸ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini" *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, vol. 4, no. 2 (Madura 2016): 197.

7. Menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengekangan yang tidak seharusnya dilakukan.³⁹

Ciri-ciri kreativitas anak menurut pendapat Utami Munandar diantaranya sebagai berikut :

- a. Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- d. Mempunyai daya imajinasi⁴⁰

Kreativitas sangat penting untuk dipupuk sejak usia dini dengan mengoptimalkan kemampuan kognitif, emosional dan psikomotorik anak secara seimbang dan berkelanjutan. Singkatnya, anak memecahkan masalah, merasa puas dan meningkatkan kualitas hidupnya melalui kreativitas. Selain kemungkinan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan secara terpadu, kreativitas dapat membantu anak-anak mengembangkan berbagai keterampilan yang unik bagi mereka.⁴¹

Berdasarkan uraian diatas, bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas berpengaruh terhadap kehidupan seseorang, seperti berpengaruh terhadap gagasan-gagasan seseorang, pemecahan terhadap suatu permasalahan, serta berpengaruh terhadap prestasi akademik. Termasuk kreativitas anak usia dini sangat penting

³⁹ Fakhriyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 199.

⁴⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 71.

⁴¹ Aizatul Farikhah, dkk, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part" *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 03, no. 01 (2022): 68,

untuk dikembangkan, karena usia dini merupakan golden age yakni usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan di usia selanjutnya.

4. Penerapan pendekatan STEAM

STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) merupakan sebuah pendekatan yang menggunakan lima ilmu, yakni sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika secara menyeluruh dan berkaitan satu sama lain sebagai pola pemecahan masalah. Menurut Sari & Setiawan dalam jurnal Rizky Dwi Fatmawati Menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM bertujuan agar peserta didik lebih memahami konsep yang akan disampaikan serta dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari dan dapat menggali potensi yang ada dalam dirinya, serta dapat mengeksplorasi kreativitas dan seni peserta didik. Sehingga dengan menerapkan pendekatan STEAM, peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dalam belajar.⁴²

Saat ini STEAM dijadikan dasar metode pembelajaran sehingga nilai-nilai yang ditanamkan dalam proses pembelajaran mengacu kepada perkembangan dunia teknologi secara komprehensif. Metode STEAM juga dapat diterapkan sejak dini dengan mengkolaborasikan antar ilmu pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Metode STEAM juga memiliki efek positif pada pembelajaran peserta didik. Pendekatan STEAM ini dalam pembelajaran mampu melatih peserta didik secara kognitif, keterampilan, maupun afektif, selain itu tidak hanya belajar teori

⁴² Rizky Dwi F, Neni Mariana, "Penerapan Pembelajaran STEAM Melalui Aktivitas Make A Non Stop Fountain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal JPGSD*, vol. 10, no. 6 (Surabaya 2022) :1250.

saja, tetapi juga praktik sehingga peserta didik mengalami proses pembelajaran secara langsung.⁴³

Peran guru sangat penting dalam memperlihatkan pengalaman STEAM dalam kegiatan bermain sambil belajar bersama anak. Hal yang dapat dikerjakan adalah membiasakan percakapan STEAM saat anak mengamati, mengeksplorasi, atau bereksperimen. Misalnya dengan percakapan dapat dimulai dengan pertanyaan terbuka seperti:

- 1) Apa yang sedang kamu amati?
- 2) Apa yang terjadi pada objek tersebut?
- 3) Apa yang ingin kamu lakukan?

Melalui pertanyaan atau percakapan tersebut, guru dapat mengetahui rasa ingin tahu anak dan masalah yang dihadapinya, maka lebih mudah menghadirkan aktivitas untuk menjawab rasa ingin tahu atau masalah yang dihadapi anak dengan pendekatan STEAM.⁴⁴

Guru juga sebagai fasilitator dengan menyediakan semua fasilitas yang dibutuhkan anak dalam setiap kegiatan yang dilakukan dalam berbagai aktivitas bermain dan belajar, sehingga anak mampu merespon dan membuat serta mengembangkan kreativits mereka sesuai dengan imajinasinya masing-masing.⁴⁵

⁴³Sri Wahyuni,dkk, “Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering, And Mathematic Pada Kurikulumn PAUD,” *Jurnal Golden Age*, vol. 04, no. 2 (Lancang Kuning 2020): 298.

⁴⁴ Ellysa Aditya Suryawati, M. Akkas, *Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi & STEAM*, (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021), 15.

⁴⁵ Ika Septiani, Delina Kasih, “Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia

Contoh penerapan *Science* di PAUD adalah penerapan pendekatan saintifik, dimana anak dapat mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan objek yang diamati. Pada *Technology* kita mengenalkan alat yang dapat digunakan bermain anak dalam menyelesaikan masalah seperti benang dan jarum, sedangkan *Engineering* merupakan hasil dari rekayasa benang dan jarum yang mampu menggabungkan 2 kain, sedangkan untuk *Art* bisa berupa lagu tentang baju dan *Mathematics* adalah manjahit sesuai pola.⁴⁶

Melalui kegiatan pembelajaran metode STEAM menurut Wahyuningsih dalam jurnal Wiwi Kartini, anak usia dini dapat menemukan berbagai informasi yang tumpang tindih dengan banyaknya informasi yang masuk dapat merangsang anak berpikir kreatif dan kritis terhadap hal baru yang diterima anak, selain itu anak didorong untuk dapat mengatasi persoalan secara berkelompok dengan teman sebaya dan juga dengan gurunya.⁴⁷

Berdasarkan uraian diatas, bahwa penerapan pendekatan STEAM dapat mendukung pelaksanaan kegiatan aktivitas anak yang sesuai dengan enam aspek perkembangan juga melatih kemandirian anak untuk mampu melakukan aktivitas mereka sendiri, memecahkan masalah yang mereka hadapi, serta meningkatkan percaya dirinya dalam setiap tindakan yang dilakukannya.

5-6 Tahun di Paud Alpha Omega School” *Jurnal Jendela Pendidikan*, vol. 01, no. 04, (2021), 194.

⁴⁶ Putri Alisa, M. Reza, “Pengembangan RPPH Berbasis STEAM (Scienc, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Paud Teratai*, vol. 10, no. 2 (2021): 15.

⁴⁷ Wiwi Kartini, Esty Faatinisa, Yulia Nur Annisa, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM”, *Jurnal Al-Fitrah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1 (2023) :5.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi/data sebagaimana adanya bukan sebagaimana seharusnya, dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan tertentu.⁴⁸ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Karena pada penelitian ini lebih menekankan pada pengumpulan data yang bersifat kualitatif dan menggunakan analisis kualitatif dalam penerapannya. Pendekatan kualitatif sangat cocok dalam pembahasan implementasi pembelajaran ini.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (*field research*). Dalam penelitian ini penulis penggunaan pengumpulan data yang diperoleh dengan melakukan penelitian secara langsung di lapangan. Penelitian ini adalah termasuk penelitian lapangan dimana penelitian ini dilakukan dengan lingkungan tertentu yaitu di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates dengan maksud mendapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas khususnya tentang Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.

⁴⁸ Hardani et al, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu , 2020), 242.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan penelitian ini bertepatan di TK ABA 4 Mangli yang berada di Jalan. Jumat No.22 RT 01 RW 07 Karang Miuwo Mangli Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Alasan memilih lokasi di lembaga pendidikan tersebut karena ketertarikan peneliti tentang Implementasi Pendekatan STEAM.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini meliputi data apa saja yang ingin diperoleh, siapa yang hendak yang dijadikan informan atau narasumber, bagaimana data akan dicari dan dijaring sehingga kesahihannya dapat dijamin.⁴⁹ Peneliti menggunakan *purposive* saat menentukan subyek penelitian. Purposive adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.⁵⁰ Adapun yang menjadi subyek atau sumber data adalah:

1. Kepala sekolah TK ABA 4 Mangli
2. Waka kurikulum TK ABA 4 Mangli
3. Guru Kelompok B
4. Wali Murid Kelompok B

⁴⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : UIN KHAS Jember, 2023) ,78

⁵⁰Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Makassar : CV. Syakir Media Press, 2021), 137.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada bagian ini diuraikan teknik pengumpulan data yang akan digunakan, misalnya observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumen.⁵¹ Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa metode, agar saling melengkapi. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Observasi adalah sebuah kegiatan yang terencana dan terfokus untuk melihat dan mencatat serangkaian perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu, serta mengungkap apa yang ada di balik munculnya perilaku dan landasan suatu sistem tersebut.⁵² Penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan yaitu penulis tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independent. Metode inilah yang digunakan oleh penulis ketika melakukan observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates.

Data-data yang ingin didapat dari metode observasi ini adalah kondisi obyek penelitian, perencanaan kegiatan, aktivitas peserta didik dan pendidik selama pelaksanaan, dan evaluasi pendekatan STEAM.

2. Teknik Wawancara

Wawancara/*interview* untuk penelitian berbeda dengan percakapan sehari-hari. Wawancara biasanya bermaksud untuk memperoleh keterangan, pendirian, pendapat secara lisan dari seseorang yang biasanya

⁵¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : UIN KHAS Jember, 2023) ,79

⁵² Umar Sidiq, Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 68.

disebut responden. Wawancara dilakukan peneliti dengan alasan agar peneliti mampu mengajukan pertanyaan dengan bertatap muka langsung pada partisipan. Dengan penggunaan teknik wawancara, partisipan juga lebih bisa menyampaikan informasi secara langsung sehingga peneliti mampu mendapatkan jawaban lebih rinci dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.⁵³

Teknik ini dilakukan untuk menggali data penunjang yang ditujukan kepada Kepala Sekolah TK ABA 4 Mangli, Waka Kurikulum TK ABA 4 Mangli, dan Pendidik / guru kelompok B TK ABA 4 Mangli. Adapun dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan metode wawancara semi-terstruktur atau wawancara terfokus sering digunakan dalam riset kualitatif berupa pertanyaan-pertanyaan terkandung dalam panduan wawancara. Urutan pertanyaan tidaklah sama untuk tiap partisipan, sebab ini terkandung pada proses tiap wawancara dan tanggapan masing-masing individu.⁵⁴

Data-data yang ingin didapat dari metode wawancara ini adalah:

- a. Implementasi atau Penerapan Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli, yang berupa tanya jawab tentang pendekatan STEAM dengan waka kurikulum mengenai modul ajar dan kurikulum.

⁵³Zhahara Yusra et al, "Pengelolaan LKP Pada Masa Pendmik Covid-19" *Jurnal Lifelong Learning*, vol. 4, no. 1 (Bengkulu 2021): 4.

⁵⁴Christine Daymon, *Metode-Metode Kualitatif dalam Public Relations dan Marketing Communications* (Yogyakarta: PT Bentang Pustaka, 2008), 266.

b. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli, yang berupa tanya jawab dengan kepala sekolah dan guru kelompok B.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Dalam penelitian kualitatif dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Studi dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara mendalam sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian.⁵⁵ Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang gambaran umum di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates.

Data-data yang ingin didapat dari metode dokumentasi ini adalah:

- 1) Sejarah TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.
- 2) Profil TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember
- 3) Visi, Misi dan Tujuan TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.
- 4) Modul Ajar
- 5) Foto kegiatan Pembelajaran.
- 6) Dokumen lain yang relevan dari berbagai sumber.

⁵⁵ Sidiq, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*,7.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan bagian sangat penting dalam penelitian, karena dari analisis ini akan diperoleh temuan, baik temuan substantif maupun formal. Pelaksanaan analisis data pada penelitian kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat dipahami dengan mudah, dan temuannya dapat diinformasikan kepada yang lain.⁵⁶

Menurut Miles, Huberman dan Johnny Saldana dalam buku *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition 3* menyatakan bahwa analisis data dalam pandangan ini meliputi tiga alur kegiatan, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. Adapun penjelasan dari ketiga alur tersebut sebagai berikut:

1) *Data Condensation* (Kondensasi Data)

Kondensasi data mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, atau transformasi data yang muncul dalam korpus lengkap catatan lapangan tertulis, transkrip wawancara, dokumen dan materi empiris lainnya. Dengan melakukan kondensasi membuat data lebih kuat. Yang dimaksud dengan kondensasi data bukanlah kuantifikasi. Data kualitatif dapat diubah dengan berbagai cara: melalui

⁵⁶ Sirauddin Saleh, "*Analisis Data Kualitatif*," (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017), 75.

seleksi, melalui ringkasan atau parafrase, dengan dimasukkan kedalam pola yang lebih besar dan seterusnya.

2) *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah kondensasi data, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif proses penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sebagainya. Tetapi yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif. Dengan melakukan display data, maka akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3) *Drawing and Verifying Conclusion* (Kesimpulan)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles, Huberman, dan Saldana adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena seperti yang telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.⁵⁷

Kesimpulan dari analisis data Miles, Huberman, dan Saldana adalah semua data yang diperoleh peneliti disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain dengan menggunakan tiga langkah

⁵⁷ Matthew B. Miles, A Michael Huberman, Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition 3*, (Amerika Serikat: Sage Publication, 2014), 8-9.

yaitu: Kondensasi data yang merujuk pada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi data. Penyajian data dengan bentuk uraian singkat yang menjelaskan Implementasi Pendekatan STEAM, dan yang terakhir adalah menarik kesimpulan.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data dimaksudkan untuk memperoleh tingkat keterpercayaan yang berkaitan dengan seberapa jauh kebenaran hasil penelitian. Untuk menentukan keabsahan data, peneliti melakukan teknik pemeriksaan data dengan teknik triangulasi. Teknik Triangulasi dilakukan dengan maksud mengecek ulang derajat keterpercayaan data atau informasi yang telah diperoleh.⁵⁸

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi Sumber

Cara meningkatkan kepercayaan penelitian yaitu dengan mencari data dari sumber yang beragam dan memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain. Peneliti perlu melakukan eksplorasi untuk mengecek kebenaran data dari beragam sumber.⁵⁹ Triangulasi sumber digunakan untuk meneliti Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Triangulasi sumber digunakan peneliti untuk membandingkan hasil

⁵⁸ Sirauddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif*, 173.

⁵⁹ Helaluddin, Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif* (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia, 2019), 94.

wawancara dari kepala sekolah, waka kurikulum dan guru kelas kelompok B hingga memperoleh data yang valid.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yaitu penggunaan beragam teknik pengungkapan data yang digunakan kepada sumber data. Menguji kredibilitas data dengan triangulasi teknik yaitu mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.⁶⁰ Triangulasi teknik digunakan untuk meneliti Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Triangulasi teknik digunakan peneliti dengan cara membandingkan data wawancara dengan hasil observasi dan dokumentasi.

Kesimpulan dari keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik, dengan menggunakan triangulasi menghilangkan perbedaan-perbedaan sewaktu mengumpulkan data dengan cara membandingkan dengan berbagai sumber dan teknik.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan.⁶¹

⁶⁰ Helaluddin, *Analisis Data Kualitatif*, 95.

⁶¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : UIN KHAS Jember, 2023), 80.

- a. Tahap Perencanaan meliputi:
 - 1) Menyusun rencana penelitian
 - 2) Memilih lapangan penelitian
 - 3) Mengurus perizinan
 - 4) Menentukan informan
 - 5) Menyiapkan perlengkapan
- b. Tahap Pelaksanaan sebagai berikut:
 - 1) Memahami latar belakang penelitian
 - 2) Mengadakan penelitian dan mengumpulkan data
- c. Tahap Analisa data sebagai berikut:
 - 1) Setelah data terkumpul, maka kemudian dilakukan pengelompokan dan analisis
 - 2) Menyusun laporan
- d. Tahap Laporan sebagai berikut:
 - 1) Menyusun kerangka laporan
 - 2) Perincian kerangka laporan kedalam pokok-pokok khusus
 - 3) Membuat laporan akhir (final)

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

Pembahasan ini akan diuraikan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 sebagai berikut:

A. Gambaran Obyek Penelitian

Pembahasan ini tentang latar belakang obyek penelitian yang meliputi: 1) Sejarah berdirinya TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 2) Profil TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 3) Visi, Misi dan Tujuan TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 4) Keadaan guru dan karyawan TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 5) Keadaan peserta didik kelompok B di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.

1. Sejarah berdirinya TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember

TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Kaliwates Jember ini ketika didirikan masih belum memiliki tempat sendiri. Pada saat Pimpinan Ranting Aisyiyah Mangli menggagas berdirinya lembaga pendidikan ini didukung sepenuhnya oleh Pimpinan Muhammadiyah Ranting Mangli.

Gagasan untuk mendirikan lembaga pendidikan di lingkungan Muhammadiyah Mangli sesungguhnya sudah sejak lama ada. Akan tetapi gagasan itu baru dapat direalisasi pada tahun pelajaran 1994/1995. Setelah gagasan pendirian lembaga pendidikan Muhammadiyah di Mangli itu dikeluarkan, dukungan tidak hanya datang dari warga Muhammadiyah di ranting Mangli saja, melainkan

juga warga Muhammadiyah dari ranting lain. Pengurus segera berupaya mencari tempat penyelenggaraan pendidikan tersebut. Sebelum tahun pelajaran baru tiba, pengurus Aisyiyah bersama pengurus Muhammadiyah Cabang Mangli mengajukan keinginan meminjam gedung milik Bapak H. Anwar, salah seorang warga Muhammadiyah Mangli, yang terletak di Jl. Brawijaya (lingkungan Kauman) Mangli, yang terdiri dari 2 ruang besar yang masing-masing berukuran sekitar 8x12 meter. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan pertama kali pada tahun pelajaran 1994/1995 itu menempati gedung bangunan kosong milik Bapak H. Anwar tersebut.

Bersamaan dengan dimulainya kegiatan pendidikan, dilaksanakan pembangunan gedung di atas tanah seluas sekitar 700 m² milik Muhammadiyah yang berada di Jl. Jumat No. 22 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Dengan pembangunan gedung tersebut TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli memiliki tempat sendiri untuk penyelenggaraan pendidikan. Pembangunan selesai pada tahun 1996, maka sejak itulah TK Aisyiyah Busatnul Athfal (ABA 4) Mangli mulai menempati gedung milik sendiri yang baru selesai dibangun.

Dalam perkembangannya kemudian, sehubungan dengan semakin banyaknya murid yang belajar di lembaga ini, maka dilakukan penambahan bangunan untuk kantor dan untuk ruang belajar. Sementara halaman dan arena bermain menempati tanah pinjaman milik Ibu Fadlun, yang terletak dan berbatasan langsung di sebelah barat

tanah yang berdiri bangunan TK Aisyiyah Busatnul Athfal (ABA 4). Pada tahun 2005 Muhammadiyah Mangli dapat membeli tanah tersebut. Tanah itu seluas sekitar 800 m² yang kemudian dipergunakan untuk halaman dan taman bermain TK. Dengan demikian TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA4) Mangli menempati area tanah sekitar 1500 m².

2. Profil TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember

Lembaga pendidikan TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember ini berada di Jalan Jumat nomor 22 Kelurahan Mangli, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Lokasi lembaga ini terletak sekitar 5 km di sebelah barat pusat kota Jember, dan sekitar 500 meter sebelah selatan persimpangan jalan utama (Jalan Hayam Wuruk) dan Jalan Otto Iskandar Dinata menuju jalan jurusan ke Ambulu, serta berjarak sekitar 75 meter di sebelah timur kantor Kelurahan Mangli dan lapangan sepak bola Mangli.

Lembaga pendidikan ini berlokasi tidak jauh dari beberapa lembaga pendidikan lain. Di sebelah baratnya sekitar 150 meter terdapat Sekolah Dasar (SD) Negeri Mangli III dan SD Negeri Mangli II, di sebelah utaranya sekitar 200 meter terdapat Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al.-Hidayah, dan sekitar 250 meter terdapat SD Negeri Mangli I, di sebelah timurnya sekitar 200 meter terdapat kampus Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, sedangkan di sebelah selatannya (di belakang TK) terdapat jalan kelurahan dan di depannya adalah jalan Jumat.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA4) Mangli Kaliwates Jember ini menempati lahan seluas 1.500 m², yang berdiri di atasnya bangunan gedung seluas ± 600 m², yang terdiri dari : 1 (satu) ruang guru berukuran 7x7 meter, 1 (satu) ruang kepala sekolah berukuran 2x7 meter, 1 (satu) ruang tata usaha berukuran 2x7 meter, 1 (satu) ruang tamu berukuran 2x7 meter, 7 (tujuh) ruang belajar masing-masing berukuran 7x7 meter, 1 (satu) ruang gudang berukuran 8x2 meter, 1 (satu) ruang dapur berukuran 6x2 meter, 1(satu) KM Guru berukuran 1,5x2 meter, 2 (dua) KM Murid masing-masing berukuran 1,5x2 meter dan 1 (satu) ruang pertemuan di lantai II berukuran 18 x 6 meter. Di depan sepanjang seluruh ruangan terdapat teras dengan lebar 3 meter.

Luas halaman, taman dan area parkir atau tanah yang tidak terdapat bangunan di atasnya adalah ± 900 m². Halaman ini difungsikan sebagai ruang bermain luar yang terdapat berbagai macam mainan seperti : 3 buah ayunan, 3 mangkok putar, jungkat-jungkit, prosotan, tangga majemuk, jaring laba-laba dan lain-lain.

Kompleks pendidikan ini berada di tengah-tengah pemukiman penduduk, yang dibatasi dengan pagar tembok keliling setinggi 4 meter. Di halaman dan area parkir terdapat tanaman pohon berkayu seperti rambutan, nangka, mangga, serta tanaman hias dan berbagai macam bunga yang menghiasi sisi kanan dan sisi kiri kolam ikan.

Kondisi di lembaga pendidikan TK ABA 4 Mangli tampak terasa asri dan terasa sejuk serta lingkungan yang tenang jauh dari kebisingan

dan keramaian karena letaknya tidak berbatasan langsung dengan jalan raya.

3. Visi, Misi dan Tujuan TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember

Visi dan misi Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli adalah :

a. Visi

Terwujudnya peserta didik yang cerdas dan berakhlak mulia berdiri atas dasar sendi-sendi Islam.

b. Misi

- 1) Membekali perkembangan anak dengan keimanan agar menjadi anak yang berilmu dan bertaqwa
- 2) Mengembangkan potensi anak sedini mungkin
- 3) Menunjang perkembangan dan pertumbuhan anak dengan suasana kondusif dan demokratis

c. Tujuan :

- 1) Menumbuhkan IMTAQ kepada Tuhan Yang Maha Esa serta menjadikan anak Qur'ani sejak dini sebagai bekal dimasa yang akan datang
- 2) Membantu anak mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik dengan aspek perkembangan anak, meliputi nilai moral agama, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni
- 3) Menyiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya

4. Keadaan Guru dan Karyawan TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember

Penyelenggaraan pendidikan di lembaga ini melibatkan guru dan karyawan. Keadaan sumberdaya manusia pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli pada tahun pelajaran 2023-2024 adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1
Data Guru dan Karyawan TK ABA 4 Mangli

No	Nama	JK	Tempat / Tgl Lahir	Pend. Terakhir	Jabatan	TMT
1	Siti Fatimah, S,Ag., S.Pd	P	Lumajang, 05-03-1970	S-1/PAUD	Kepsek	01-05- 2002
2	Gunarsih, S.E., S.Pd	P	Blitar, 10-11-1969	S-1/PAUD	Guru	01-05- 2002
3	Faziadatun Nikmah, SE, S.Pd	P	Gresik, 14-06-1977	S-1/PAUD	Guru	19-07- 2004
4	Siti Munawarah, S.Ag.,S.Pd	P	Banyuwangi, 03-03-1971	S-1/PAUD	Guru	01-07- 2002
5	Sri Wahyuningsih, S.Pd.I., S.Pd	P	Jember, 10-04-1982	S-1/PAUD	Guru	22-02- 2006
6	Isnaeni Farda, S.Pd	P	Jember, 20-04-1977	S-1/PAUD	Guru	02-04- 2008
7	Dewi Mariyah, S.Pd	P	Jember, 02-03-1976	S-1/PAUD	Guru	01-06- 2005
8	Rifa Indrayana, S.Pd.I., S.Pd	P	Banyuwangi, 29-10-1980	S-1/PAUD	Guru	01-10- 2005
9	Lusi Ahsani Fidiah, S.Pd	P	Jember, 29-06-1990	S-1/PAUD	Guru	16-11- 2009
10	Emy Qoriah, S.Pd	P	Kediri, 09-07-1970	S-1/PAUD	Guru	04-10-

						2010
11	Agus Salim	L	Jember, 17-08-1975	MI	Kebersihan	18-09-2012

5. Keadaan Peserta Didik kelompok B TK ABA 4 Mangli Kaliwates

Jember

Jumlah keseluruhan murid TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2023-2024. Berikut merupakan data peserta didik TK ABA 4 Mangli usia 5-6 Tahun :

Tabel 4.2

Data Peserta Didik TK ABA 4 Mangli

No.	Usia/ Kelompok	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	4-5 Tahun/ Kelompok A	27	19	46
2.	5-6 Tahun / Kelompok B	22	23	45
		49	42	91

Tabel 4.3

Data Peserta Didik Kelompok B1

NO.	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	Amara Navisha Azkadina	Perempuan
2.	Anughfah Putri Paradise Tyantari	Perempuan
3.	Arga Vhiansyah Hendaro Putra	Laki-laki
4.	Athoillah Arsyad Abad	Laki-laki
5.	Aydan Zayyan Mutawakkil	Laki-laki
6.	Fatimatuz Zahira	Perempuan
7.	Istiadah Maghfirah	Perempuan

8.	Khanza Azkayra Syahwa	Perempuan
9.	Muhammad Al Fatih	Laki-laki
10.	Muhammad Asyafa Azza Zakaria	Laki-laki
11.	Muhammad Dwi Taufiqurrohman	Laki-laki
12.	Muhammad Khalil Azka Maulana	Laki-laki
13.	Najwa Kaysha Alrosi	Perempuan
14.	Nandita Aleena Azzani	Perempuan
15.	Rafael Surya Dwi Putra	Laki-laki
16.	Unaisah Suci Felica	Perempuan

Tabel 4.4

Data Peserta Didik Kelompok B2

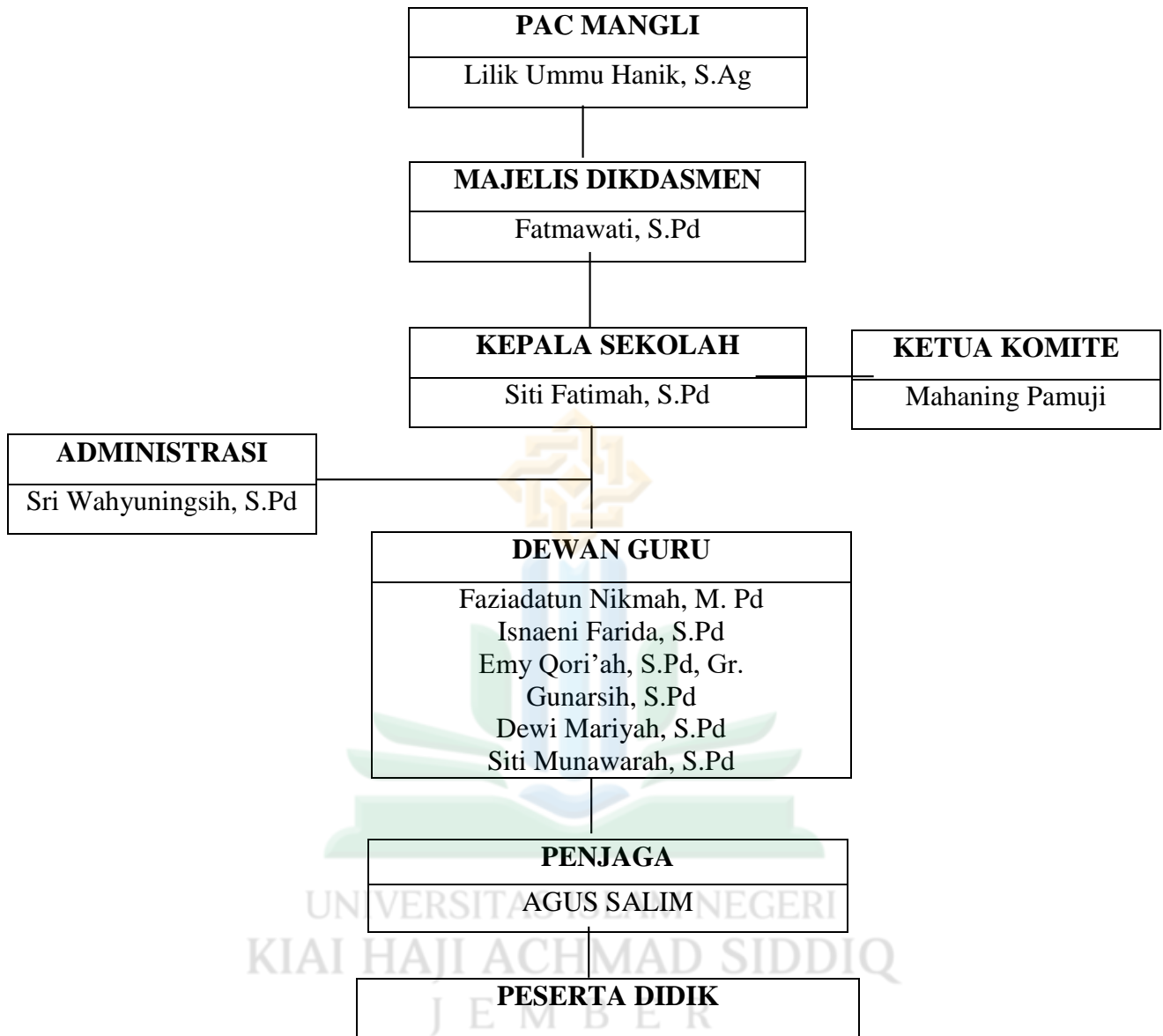
NO.	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	Muhammad Raffan Abdhi Zakaria	Laki-laki
2.	Mochammad Argany Syafiq Maulana	Laki-laki
3.	Ghazanfar Tyaga Abdullah	Laki-laki
4.	Fahreza Zafran Megantara	Laki-laki
5.	Muhammad Ahsan Al Fatih	Laki-laki
6.	Aritama Zhafran Rajendra	Laki-laki
7.	Muhammad Bagus Ardiansyah	Laki-laki
8.	Naufal Wildansyah Basuki	Laki-laki
9.	Shaqueena Adeeva Inara Ghaisani	Perempuan
10.	Jehan Ayra Askadina	Perempuan
11.	Aulia Shafiyatunnisa	Perempuan
12.	Senandung Raia Putri Hidayat	Perempuan
13.	Arsyila Medina Kamil	Perempuan
14.	Nilna Farah Athawidya	Perempuan
15.	Kania Najwa Putri	Perempuan
16.	Altaira Tasya Hanania	Perempuan

Tabel 4.5
Data Peserta Didik Kelompok B3

NO.	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	Abdullah Hamam Aslam Agung	Laki-laki
2.	Adzkiya Robbani Al-Hasan	Laki-laki
3.	Vebiola Tri Aska	Perempuan
4.	Zavira Askina Zakaria	Perempuan
5.	Aisyah Nuha Zahira	Perempuan
6.	Farhani Hafshah Alfhtunnisa	Perempuan
7.	Aisyah Huriyah Huwaidah	Perempuan
8.	Aisha Kirana Maulidya Widodo	Perempuan
9.	Kahiyang Ayu Aqila Prasetyo	Perempuan
10.	Muhammad Fikri Maulidi Abdillah	Laki-laki
11.	Muhammad Tamam Ni'ammillah	Laki-laki
12.	Muhammad Syarief Willy Alazhar	Laki-laki
13.	Redy Saputro	Laki-laki
14.	Mohammad Zahdan Al Ghifari	Laki-laki
15.	Muhammad Al Fatih Ibrahim	Laki-laki

6. Struktur Organisasi TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember

Struktur organisasi adalah merupakan hal yang harus ada dalam lembaga pendidikan sehingga akan berjalan dengan baik dan harmonis. Adapun struktur organisasi di TK Aisyiyah Busatanul Athfal (ABA 4) Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1

Struktur Organisasi

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Mangli Kaliwates Jember

B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data dalam penelitian ini di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi sesuai data hasil di lapangan. Penyajian data didasarkan pada fokus penelitian yaitu pertama: Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan

Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Kedua: Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember, dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Mangli merupakan salah satu TK yang menerapkan pendekatan STEAM. STEAM adalah akronim yang tercipta dari inovasi penggabungan *Art* dengan STEM yang telah ada sebelumnya dan dikenal luas oleh banyak guru, baik pada jenjang PAUD, dasar maupun menengah. Anak usia dini selalu penuh dengan rasa ingin tahu tentang apa yang ada di sekitarnya. Hal ini dapat dieksplorasi dengan menjelajahi lingkungan dengan cara bermain sambil belajar dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis aktivitas seni dan keseharian.

Peneliti melakukan wawancara dengan berbagai sumber tentang pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember sebagai berikut:

Pendekatan STEAM ini sangat penting diterapkan pada anak usia dini, karena dapat mengajarkan anak untuk berfikir kritis, dan

mempersiapkan mereka untuk bekerja dibidang yang diinginkannya di masa depan. Sesuai dengan hasil wawancara bersama ibu Kepala sekolah pada hari Jum'at, 24 November 2023 yaitu Ibu Siti Fatimah, S.Pd sebagai berikut:

“STEAM kan terdiri dari science, technology, engineering, art, dan mathematics, menurut saya semuanya itu penting karena dasar dari anak-anak harus diketahui sejak dini mengenai teknologi, apalagi sekarang ini teknologi itu sangat berpengaruh terhadap pendidikan anak, walaupun anak secara tidak langsung memakai teknologi tersebut, tetapi orang tua bisa mengajari apa yang bisa diberikan kepada anak dan apa yang tidak bisa diberikan kepada anak. Selain itu matematika juga penting buat anak untuk mengetahui angka-angka dari 1-10, dari 11-20 dan seterusnya. Walaupun di TK tidak boleh mengajarkan penjumlahan atau pengurangan, tapi melalui gambar yang diterapkan di sekelilingnya”.⁶²

Dari wawancara tersebut, hal ini juga disampaikan oleh ibu Dewi Mariyah. S.Pd selaku Waka Kurikulum TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember sebagai berikut:

“Kalau menurut saya pendekatan STEAM itu sangat penting sekali diterapkan mbak, karena sekarang sudah zamannya teknologi, jadi anak-anak harus perlu dikenalkan dan diterapkan. Nah kalau anaknya itu kognitifnya cerdas maka anak cepat nangkap, sebab karakter anak berbeda-beda ya, ada yang sedang, ada yang luar biasa, dan ada yang kurang. Jadi dengan STEAM ini anak diajak untuk lebih enjoy lagi bermain sambil belajarnya agar pembelajarannya menyenangkan dan tidak membosankan”.⁶³

Pendapat tersebut didukung oleh Ibu Faziadatun Nikmah, M. Pd selaku guru kelas B-1 sebagai berikut:

“Kalau menurut saya, STEAM ini penting diterapkan kepada anak-anak, karena anak bisa pengenalan ke sainsnya, teknologinya, prosesnya, seninya, matematikanya, dimana itu adalah satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Maka dari itu penting

⁶² Siti Fatimah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

⁶³ Dewi Mariyah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 28 November 2023.

sekali untuk pertimbangan 6 aspek perkembangan anak usia dini itu mbak”.⁶⁴

Pendapat ini juga dibenarkan oleh Ibu Isnaeni Farda, S.Pd selaku guru kelas B-2 sebagai berikut:

“Penerapan STEAM ini sangat penting sekali, karena STEAM meliputi 5 pokok utama dimana TK membutuhkan itu semua. Contohnya saja sains tentang pencampuran warna, atau kadang saja saya menggunakan percobaan kaca pembesar diatas matahari yang nantinya akan terbakar, dan lain lain. Kemudian teknologi, dimana kita mengenalkan teknologi yang sederhana, misalnya kompor portable, blender, dan lain-lain. Kalau Engineering itu untuk proses, misal yang awalnya air nya tidak panas menjadi panas, sedangkan Art tentang seni, misalkan perubahan warna yang awal airnya bersih kemudian dicampur dengan gula maka menjadi agak keruh, begitu juga matematikanya, misalkan saja menghitung berapa sendok yang kita gunakan ketika membuat wedang jahe. Nah maka dari itu, 5 komponen itu sangat penting diterapkan kepada anak-anak usia dini agar mereka dapat berfikir kritis dan dapat memecahkan suatu masalah”.⁶⁵

Pendapat ini juga didukung oleh Ibu Emy Qori’ah, S. Pd, Gr. selaku guru kelas B-3 sebagai berikut:

“Meskipun anak-anak pada usia dini masih sangat muda, pengenalan konsep-konsep dasar dari STEAM dapat memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan kemampuan kognitif, sosial, dan keterampilan lainnya. Menurut saya pribadi, pendekatan STEAM itu penting karena ada beberapa hal mbak, yang pertama: pembelajaran melalui bermain. Dimana anak-anak belajar melalui bermain, pendekatan STEAM memungkinkan integrasi konsep-konsep ilmu pengetahuan dan matematika kedalam kegiatan bermain, sehingga pembelajarannya itu menyenangkan dan bermakna. Kemudian yang kedua: stimulasi kreativitas. Dimana pendekatan STEAM mendorong anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui seni dan proyek-proyek yang menantang. Ini membantu membangun fondasi yang kuat untuk perkembangan keterampilan kreatif mereka. Yang ketiga: pengembangan kemampuan pemecahan masalah. Dimana konsep-konsep dasar STEAM dapat membantu anak-anak membangun

⁶⁴ Faziadatun Nikmah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

⁶⁵ Isnaeni Farda, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 23 November 2023.

kemampuan pemecahan masalah, merencanakan solusi, dan melibatkan diri dalam kegiatan eksplorasi. Dan yang terakhir : anak dapat memahami dunia sekitar. Jadi, Pendekatan STEAM ini mereka dapat menghubungkan konsep-konsep ilmu pengetahuan dan matematika dengan pengalaman sehari-hari mereka. Oleh karena itu pendekatan STEAM sangat penting untuk diterapkan”.⁶⁶

Berdasarkan data hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi bahwa pendekatan STEAM sangat penting diterapkan kepada anak usia dini. Dengan menerapkan STEAM dapat membantu anak memahami cara melakukan kegiatan, anak bisa menggunakan pengetahuan dan keterampilan, serta anak didorong untuk berpikir kritis, dan dapat mengembangkan kreativitas anak.⁶⁷

Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, perlu adanya perencanaan terlebih dahulu. Dengan adanya perencanaan, guru dapat dengan mudah dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh kepala TK ABA 4 Mangli, Ibu Siti Fatimah, S.Pd yaitu:

“Berhubung sekarang kita menggunakan kurikulum merdeka, maka kita membuat modul ajar terlebih dahulu sebelum dilakukannya proses pembelajaran. Maksud dari dibuatnya modul ajar yaitu untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Kegiatan jadi lebih tersusun dan tidak melenceng dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Terkadang juga para guru saling sharing tentang kegiatan maupun media pembelajaran”.⁶⁸

Pendapat ini juga didukung oleh waka kurikulum TK ABA 4 Mangli, ibu Dewi Mariyah S.Pd sebagai berikut:

⁶⁶ Emy Qori'ah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

⁶⁷ Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 22 November 2023.

⁶⁸ Siti Fatimah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember 24 November 2023.

“Sebelum dilakukannya pembelajaran, guru harus menyusun perencanaan terlebih dahulu, biasanya yang membuat modul ajar saya sendiri karena selaku waka kurikulum disini mbak. Tetapi, semua guru juga ikut andil dalam proses pembuatan modul tersebut, seperti saling tukar pikiran, saling memberi ide untuk pembelajaran kedepan, yang sekiranya kita membuat kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan usia anak.”⁶⁹

Pendapat ini juga ditegaskan oleh ibu Faziadatun Nikmah, M.Pd selaku guru kelas B-1, sebagai berikut:

“Setiap pembelajaran memang membutuhkan modul ajar terlebih dahulu sebagai perencanaan untuk kegiatan nantinya, tapi kadang memang ada kegiatan yang melenceng dari modul tersebut, tapi tidak begitu melenceng dari modul ajarnya, misalkan sekarang saya mengajar tentang jahe, di modul ajar menjelaskan tentang cara menanam jahe, tapi ternyata di hari H di kelas saya hanya mewarnai jahe, tapi tetap pada satu topik yakni tentang jahe. Mungkin juga karena ada lain hal, seperti tiba-tiba di sekolah mengadakan pelatihan manasik haji, nah berarti kita pembelajarannya tidak full sesuai modul, mungkin saja didalam pembelajaran itu hanya mengambil satu kegiatan yang sekiranya masih lingkup topik yang tadi”.⁷⁰

Pendapat ini juga dibenarkan oleh ibu Isnaeni Farda, S.Pd selaku guru kelas B-2 sebagai berikut:

“Menurut saya, pendekatan STEAM di PAUD tidak selalu harus berpedoman pada modul yang formal. Namun, penggunaan modul atau panduan tertentu bisa menjadi sumber daya yang berguna, terutama jika modul tersebut dirancang untuk memandu guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan STEAM. Jadi pembuatan modul ajar tetap penting menurut saya mbak.”⁷¹

Pendapat ini juga didukung oleh Ibu Emy Qori'ah, S.Pd, Gr. selaku guru kelas B-3 sebagai berikut:

⁶⁹ Dewi Mariyah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 27 November 2023.

⁷⁰ Faziadatun Nikmah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

⁷¹ Isnaeni Farida, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 23 November 2023.

“Sebelum dilaksanakannya pembelajaran, membuat modul itu adalah hal yang penting. Karena modul dapat digunakan sebagai sumber inspirasi untuk merancang kegiatan pembelajaran. Didalam modul mencakup ide-ide proyek, panduan langkah demi langkah, dan saran-saran untuk mendukung pengalaman STEAM. Selain itu guru juga dapat menggunakan modul sebagai dasar, tetapi juga harus fleksibel untuk menyesuaikan kegiatan sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan anak-anak. Selain itu meskipun modul bisa membantu, pendekatan STEAM juga dapat memberikan ruang untuk kreativitas dan improvisasi tanpa terpaku pada panduan yang terlalu kaku”.⁷²

Berdasarkan hasil wawancara dan diperkuat dengan hasil observasi bahwa proses pembelajaran di TK ABA 4 Mangli sudah berjalan dengan baik. Sebelum proses pembelajaran dilakukan, guru membuat modul ajar terlebih dahulu yang merupakan sebagai acuan bagi guru untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. Dengan adanya modul ajar, maka kegiatan yang dilakukan tidak menyimpang dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dalam penyusunan modul ajar guru pun saling bertukar pendapat dengan guru lainnya baik itu mengenai kegiatan maupun media yang akan digunakan. Hal ini dikarenakan agar kegiatan lebih bervariasi sehingga anak tidak merasa bosan. Penting untuk diingat bahwa tujuan utama dari STEAM adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kreativitas serta keterampilan lainnya. Maka dari itu modul dapat menjadi alat yang berguna, tetapi tidak boleh menghambat kreativitas dalam proses pembelajaran.⁷³

⁷² Emy Qori'ah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

⁷³ Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 27 November 2023.



Gambar 4.2

Pembuatan Modul Ajar

Selain modul, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Dewi Mariyah, S.Pd selaku waka kurikulum sebagai berikut:

“Selain modul ajar, kita juga harus menyiapkan media terlebih dahulu mbak. Apalagi STEAM ini membutuhkan media yang sangat banyak dan lengkap, agar pembelajarannya bisa berjalan dengan lancar. Jadi misalkan topiknya menanam, berarti guru menyiapkan tanah, tumbuhan yang akan ditanam, dan pot tanaman tersebut”.⁷⁴

Pendapat tersebut didukung oleh Ibu Emy Qori’ah, S.Pd,Gr. selaku guru kelas B-3 sebagai berikut:

“Kalau menurut saya, selain modul ajar dan media pembelajaran, kita juga perlu menyiapkan lingkungan pembelajaran yang mendukung. Seperti halnya menyusun ruang pembelajaran yang stimulatif dan memungkinkan anak-anak untuk bergerak bebas. Memastikan keamanan dan kenyamanan ruang pembelajaran, serta mengidentifikas area khusus untuk eksplorasi dan proyek. Dengan persiapan yang matang, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran STEAM yang positif dan bermakna untuk anak-anak”.⁷⁵

⁷⁴ Dewi Mariyah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 27 November 2023.

⁷⁵ Emy Qori’ah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

Berdasarkan hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi bahwa hal yang perlu dipersiapkan selain modul ajar yaitu media pembelajaran. Jadi sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan bahan-bahan, alat-alat dan sumber daya yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran. Memastikan bahwa bahan dan alat-alat yang digunakan aman dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak-anak. Kemudian selain modul ajar dan media pembelajaran, yang perlu dipersiapkan yaitu menyusun ruang pembelajaran yang stimulatif dan anak dapat bergerak bebas didalam ruang tersebut.⁷⁶



Media Pembelajaran



Gambar 4.4
Ruang kelas yang Stimulatif

⁷⁶ Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 27 November 2023

Kreativitas merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Maka dari itu perlu adanya media yang menunjang berkembangnya kreativitas. Selain itu pemilihan kegiatan juga perlu diperhatikan agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Seperti yang diungkapkan oleh Waka kurikulum TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli, ibu Dewi Mariyah, S.Pd sebagai berikut:

“Menurut saya, dengan metode STEAM ini anak-anak akan lebih melatih keterampilan dan skillnya, jadi anak langsung terjun mengenai keterampilan tersebut, kalau dulu cuma teori-teori saja, kalau sekarang lebih mengutamakan berkreasi sesuatu agar anak terus berkembang kreativitasnya, agar mereka mengenal benda secara langsung bukan angan-angan, sehingga anak-anak tau mengenal benda yang diterangkan”.⁷⁷

Pendapat ini juga didukung oleh Ibu Faziadatun Nikmah, M.Pd selaku guru kelas B-1, sebagai berikut:

“Menurut saya, cara mengembangkan kreativitas anak itu melalui bermain sambil belajar mbak, jadi buatlah suasana yang menyenangkan untuk bermain dan diselingi belajar yang nantinya kreativitas anak akan berkembang dengan sendirinya. Contoh saja ketika bermain keranjang bola, didalam keranjang ada bola warna warni, anak memilih salah satu warna tersebut, kemudian ditaruh di keranjang yang kosong, bisa jadi tidak hanya bola didalam keranjang tersebut, ada bola dan buah, kemudian anak mengklasifikasikan berdasarkan warna kemudian berhitung jumlahnya, nah disitu anak akan berfikir mengenai benda tersebut. jadi melalui permainan yang menyenangkan untuk anak maka nantinya kreativitas anak akan berkembang”.⁷⁸

Pendapat tersebut juga didukung oleh ibu Isnaeni Farda, S.Pd selaku guru kelas B-2, sebagai berikut:

⁷⁷ Dewi Mariyah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember 27 November 2023.

⁷⁸ Faziadatun Nikmah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

“Kalau menurut saya, cara mengembangkan kreativitas anak dengan cara membuat kegiatan yang dimana anak tersebut dapat praktek secara langsung, misalnya saja menurut saya cara membuat wedang jahe itu seperti ini, tapi kadang menurut anak-anak caranya berbeda. Kemudian misal saya mencontohkan kolase ikan dari daun, tapi mesti anak punya kreativitas masing-masing, entah nanti di kertasnya ditambahi gambar apa, dan lain-lain. Saya biasanya menggunakan pembelajaran proyek, dimana anak membuat produk yang di hasilkan, seperti membuat miniature kebun binatang, miniatur pohon apel dari ranting sungguhan, dan lain lain”.⁷⁹

Pendapat tersebut juga dibenarkan oleh ibu Emy Qori’ah, S.Pd, Gr.

selaku guru kelas B-3 sebagai berikut:

“Menurut saya, ada beberapa cara untuk mengembangkan kreativitas anak melalui STEAM ini, diantaranya: biarkan anak-anak bereksplorasi dengan berbagai bahan dan objek di sekitar mereka. Ajak mereka untuk mengamati dan bertanya tentang fenomena alam, seperti melalui kegiatan observasi alam atau eksperimen sederhana. Kemudian, mengajak anak untuk merancang proyek-proyek praktis yang melibatkan pembuatan atau konstruksi sesuatu, seperti membuat perahu sederhana dari kertas atau membuat pola geometris dari bahan-bahan yang ada. Selain itu, berikan anak-anak akses ke berbagai bahan seni seperti kertas, cat, air, pensil warna, dan mainan modeling. Ajarkan mereka untuk menyatakan ide dan perasaan mereka melalui seni, memungkinkan mereka untuk berkreasi secara bebas. Di sisi lain guru juga dapat berperan sebagai fasilitator dan memberikan dukungan saat anak-anak mengeksplorasi dan menciptakan. Jadi penting untuk memahami bahwa pendekatan STEAM harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak-anak. Aktivitas harus dirancang agar sesuai dengan minat dan kemampuan mereka, sambil memberikan ruang bagi eksplorasi dan kreativitas”.⁸⁰

Berdasarkan hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi bahwa banyak cara untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini diantaranya, membuat suasana bermain sembari belajar yang menyenangkan, mengajak anak untuk merancang sebuah proyek yang

⁷⁹ Isnaeni Farda, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 23 November 2023.

⁸⁰ Emy Qori’ah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

akan dikerjakan bersama-sama, memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi sesuai imajinasi dan ide masing-masing dengan menggunakan bahan seni seperti kertas, cat air, pensil warna, daun, dan lain lain, serta mengajak anak untuk bereksplorasi dengan berbagai bahan yang ada disekitar kita dan mengamati fenomena alam seperti kegiatan observasi alam atau eksperimen sederhana.⁸¹

Metode pembelajaran sendiri memiliki fungsi penting dalam suatu pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan anak usia dini. Metode pembelajaran anak usia dini merupakan cara atau teknik yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan potensi, kemampuan anak, sehingga tumbuh perilaku yang positif bagi anak. Terutama ketika menerapkan pendekatan STEAM maka seringkali menekankan metode pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan praktis, bermain, dan eksplorasi. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Emy Qori'ah S. Pd, Gr. selaku guru kelas B-3 sebagai berikut:

“Didalam pendekatan STEAM, ada beberapa metode pembelajaran yang bermacam-macam mbak, seperti : pembelajaran berbasis proyek. Jadi anak diajak untuk merancang produk sehingga nanti menghasilkan sesuatu yang bermanfaat, seperti contoh membuat miniatur kebun binatang, miniatur figora dari kardus, dan lain lain. Selain itu ada metode pembelajaran berbasis eksperimen. Jadi anak diajak untuk eksperimen sederhana dengan tujuan untuk mengenalkan pengetahuan sains dan matematika melalui eksperimen tersebut. Contohnya mengamati perubahan warna dalam campuran air dan cat atau menjelajahi konsep volume melalui penggunaan wadah yang berbeda. Selain itu juga ada

⁸¹ Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 27 November 2023

metode pembelajaran melalui cerita atau drama. Nah disini anak diajak untuk merancang cerita tentang petualangan di luar angkasa atau bermain drama tentang hewan-hewan dan lingkungan hidup mereka. Jadi anak-anak semua dilibatkan dalam dramatisasi atau membuat cerita bersama untuk merangsang imajinasi mereka”.⁸²

Pendapat ini juga didukung oleh ibu Faziadatun Nikmah, M.Pd

selaku guru kelas B-1 sebagai berikut:

“Semua metode pembelajaran kita terapkan dengan sebaik mungkin mbak, jadi kita tidak fokus hanya satu atau dua metode saja, jadi didalam pendekatan STEAM itu kita menggunakan berbagai macam metode, seperti halnya metode pembelajaran berbasis proyek, eksperimen, bercerita atau bermain peran, kemudian disini juga pembelajaran melalui seni dan kreativitas, seperti menggambar bentuk geometris menggunakan kertas origami atau membentuk pola menggunakan bahan kreatif, jadi dapat mendorong anak untuk mengekspresikan ide mereka melalui seni selain itu pembelajaran berbasis observasi, seperti halnya membiarkan anak-anak mengamati tumbuhan, binatang atau fenomena alam di sekitar mereka dengan menggunakan alat sederhana seperti mikroskop mainan untuk meningkatkan kemampuan pengamatan. Kemudian pembelajaran kolaboratif dan komunikatif, jadi anak dapat membangun sesuatu bersama-sama, seperti jembatan sederhana atau rumah dari balok, dan lain-lain’.⁸³

Berdasarkan hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi bahwa ada beberapa metode yang digunakan didalam pendekatan STEAM, diantaranya metode pembelajaran berbasis proyek, metode pembelajaran melalui bercerita atau mendongeng, metode pembelajaran berbasis eksperimen, metode pembelajaran melalui seni dan kreativitas, metode pembelajaran berbasis observasi, serta metode pembelajaran kolaboratif dan komunikatif. Pada intinya didalam pendekatan STEAM, anak diberikan kesempatan untuk belajar melalui bermain. Guru dapat

⁸² Emy Qori’ah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

⁸³ Faziadatun Nikmah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

merancang kegiatan yang memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi bebas dan menyenangkan sambil mengintegrasikan elemen STEAM dalam kegiatan sehari-hari.⁸⁴

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Mama Ara selaku wali murid kelompok B diketahui bahwa:

“Alhamdulillah selama ini anak saya senang ketika sepulang sekolah. Mesti dia cerita sama saya, kalau tadi di sekolah lagi praktek menanam, terus kemarinnya juga cerita kalau praktek membuat jamu jahe, dia malah nagih katanya”.⁸⁵

Pendapat ini juga didukung oleh Mama Fia selaku orang tua anak kelompok B-2 diketahui bahwa:

“Sejauh ini anak saya selalu enjoy mbak, dia senang sepulang sekolah selalu curhat ke saya, kalau tadi di sekolah diajarkan menggambar, mewarnai, dan sebagainya. Sehabis anak diajarkan untuk membuat karya di sekolah, pasti nanti di rumah anak meminta untuk membuatnya lagi. Saya juga tidak pernah melarang apa yang dia inginkan selagi itu baik dan tidak membahayakan”.⁸⁶

Pendapat ini juga didukung oleh Mama Icha selaku wali murid dari kelompok B diketahui bahwa:

“Anak saya selama ini tidak pernah mengeluh dengan kegiatan yang ada di sekolah mbak, justru dia malah senang bisa bermain sembari belajar di sekolah. Saya pun juga setiap hari melihat perkembangannya dia yang semakin hari semakin pintar dan banyak perubahan, dan saya juga tidak pernah membatasi apa yang ingin dilakukan anak ketika di rumah, jadi anak bisa mengeksplor apa saja yang ada di sekelilingnya dan berkerasi sesuai imajinasinya”.⁸⁷

⁸⁴ Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 27 November 2023

⁸⁵ Wali murid kelompok B, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 4 Desember 2023.

⁸⁶ Wali Murid Kelompok B, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 4 Desember 2023.

⁸⁷ Wali Murid Kelompok B, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 4 Desember 2023.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak kelompok B, dapat disimpulkan bahwa pemberian stimulus dalam rangka mengembangkan kreativitas anak tidak hanya dilakukan di sekolah saja, namun perlu adanya pemberian stimulus di rumah juga oleh orang tuanya. Serta orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi sesuai ide dan imajinasinya. Hal ini dilakukan agar kreativitas anak semakin berkembang secara optimal.

Ketika peneliti melakukan observasi dalam proses pembelajaran, pada awal pembelajaran guru melakukan kegiatan pembuka sebagaimana mestinya, seperti memberikan salam pembuka, mengabsen, menanyakan kabar, dan guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

Berdasarkan hasil temuan peneliti, aktivitas di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM yang memiliki komponen *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* secara langsung memberikan pengalaman pada anak tentang:

a. *Science* (Sains)

Pembelajaran *science* di sekolah untuk anak usia dini difokuskan pada pembelajaran mengenai diri sendiri, alam sekitar dan gejala alam. *Science* pada anak usia dini adalah untuk belajar melakukan mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam. Belajar mengembangkan keterampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan. Belajar

mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang dan mau melakukan penemuan.



Gambar 4.5

Kegiatan *Science* (Sains)

Berdasarkan hasil observasi pada topik apotek hidup, anak diajak untuk menanam jahe. Maka langkah awal anak diperkenalkan mengenai jahe terlebih dahulu, bahwa jahe termasuk tanaman yang sangat banyak manfaatnya.⁸⁸



Gambar 4.6

Kegiatan *Science* (Sains)

⁸⁸ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Science*, Jember 22 November 2023

Berdasarkan hasil observasi pada topik apotek hidup anak membuat jamu, anak diajak untuk mengamati dan mengajarkan bagaimana tanaman jahe tersebut bisa menjadi minuman. Berawal dari tanaman obat-obatan berubah menjadi minuman yang mengandung banyak khasiatnya.⁸⁹



Gambar 4.7
Kegiatan *Science* (Sains)

Berdasarkan hasil observasi pada topik Binatang ciptaan Allah, anak diajak untuk mengamati dan diberikan pengetahuan mengenai binatang yang hidup di air, salah satunya yaitu Ikan.⁹⁰

b. *Technology* (Teknologi)

Aktivitas pembelajaran teknologi tidak hanya yang berkaitan dengan komputer, melainkan dalam pembelajaran anak usia dini, teknologi mengacu pada penggunaan peralatan dan

⁸⁹ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Science*, Jember 23 November 2023.

⁹⁰ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Science*, Jember 27 November 2023.

mengembangkan motorik kasar atau motorik halus anak. Teknologi yang terdapat dari kegiatan STEAM anak mengetahui cara menggunakan alat-alat teknologi sederhana, seperti pensil, penggaris, kertas origami, pisau, gunting, dan crayon.



Gambar 4.8

Kegiatan *Technology* (Teknologi)

Berdasarkan hasil observasi pada topik apotek hidup,

teknologi yang digunakan yaitu polybag, sendok dan tanah.

Teknologi tersebut sebagai media atau alat yang digunakan

untuk menanam jahe.⁹¹



Gambar 4.9

Kegiatan *Technology* (Teknologi)

⁹¹ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Technology*, Jember 22 November 2023.

Berdasarkan hasil observasi pada topik apotek hidup, anak dapat mengetahui cara menggunakan alat-alat teknologi sederhana, seperti kompor, pisau, piring, gelas, dan penggiling jahe. Dimana alat-alat tersebut digunakan untuk menghaluskan jahe dan alat untuk merebus jahe sehingga menghasilkan minuman/ jamu jahe yang berkhasiat.⁹²



Gambar 4.10

Kegiatan *Technology* (Teknologi)

Berdasarkan hasil wawancara pada topik binatang ciptaan Allah, alat atau teknologi yang digunakan yaitu kertas ariston, gambar ikan dan crayon. Dimana anak diajak untuk mewarnai gambar ikan, kemudian membuat topi ikan dari kertas ariston.⁹³

c. *Engineering* (Teknik)

Engineering (teknik) merupakan pengetahuan untuk mengoprasikan atau mendesain sebuah prosedur untuk menyelesaikan sebuah masalah, atau bisa disebut *Engineering*

⁹² Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Technology*, Jember 23 November 2023.

⁹³ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Technology*, Jember, 27 November 2023.

adalah keterampilan yang dimiliki seorang anak usia dini merangkai, membangun sesuatu bentuk tertentu menggunakan berbagai media.



Gambar 4.10

Kegiatan *Engineering* (Teknik)

Berdasarkan hasil observasi pada topik apotek hidup, anak diajak untuk menanam jahe. Dari gambar tersebut, anak dapat mengetahui cara atau proses menanam jahe dengan baik dan benar, yaitu dengan memasukkan tanah secukupnya ke dalam polybag kemudian diberi jahe.⁹⁴



Gambar 4.11

Kegiatan *Engineering* (Teknik)

⁹⁴ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Engineering*, Jember 22 November 2023.

Berdasarkan hasil observasi pada topik apotek hidup, anak dapat mengetahui bagaimana teknik atau proses pembuatan jamu jahe, yang awalnya menggunakan air bersih kemudian dicampur dengan gula dan jahe maka airnya berubah warna menjadi keruh.⁹⁵



Gambar 4.12

Kegiatan *Engineering* (Teknik)

Berdasarkan hasil observasi pada topik binatang ciptaan

Allah, anak dapat mengetahui bagaimana teknik atau proses membuat akuarium dari kertas manila. Anak sangat asyik menghias akuarium dari gambar ikan yang sudah disediakan oleh guru.⁹⁶

d. *Art* (Seni)

Kemampuan seni pada anak usia dini meliputi mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni, seperti menggambar, melukis dengan kuas, melukis dengan jari,

⁹⁵ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Engineering*, Jember 23 November 2023.

⁹⁶ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Engineering*, Jember 27 November 2023.

mencap, melipat, meronce, bermain musik, ekspresi gerak sesuai irama, bernyanyi, bercerita, menari, dan eksplorasi dengan benda-benda yang dapat digunakan, anak-anak mengespresikan ide-ide nya sesuai dengan karya mereka secara bersama.



Gambar 4.13

Kegiatan Art (Seni)

Berdasarkan hasil observasi pada topik apotek hidup,

mengajak anak untuk menggambar bentuk jahe sekaligus mewarnainya sesuai dengan imajinasi mereka.⁹⁷



Gambar 4.14

Kegiatan Art (Seni)

⁹⁷ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan Art, Jember 23 November 2023.

Berdasarkan hasil observasi pada topik binatang ciptaan Allah, mengajak anak untuk mewarnai gambar ikan sesuai dengan imajinasinya masing-masing.⁹⁸

e. *Mathematics* (Matematika)

Bidang matematika anak belajar urutan angka, pola angka, mengeksplorasi berbagai macam bentuk, ukuran, dan volume. Matematika adalah sains tentang bilangan dan operasi bilangan, hubungan, kombinasi, generalisasi, dan strukturnya, pengukuran dan transformasi.



Gambar 4.15

Kegiatan *Mathematic* (Matematika)

Berdasarkan hasil observasi pada topik apotek hidup, anak diajak untuk menghitung berapa sendok tanah yang akan dimasukkan kedalam polybag.⁹⁹

⁹⁸ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Art*, Jember 27 November 2023.

⁹⁹ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Mathematics*, Jember 22 November 2023



Gambar 4.16
Kegiatan *Mathematics* (Matematika)

Berdasarkan hasil observasi pada topik apotek hidup, mengajak anak untuk berhitung bersama jumlah sendok gula yang perlu dituangkan ke dalam panci.¹⁰⁰



Gambar 4.17

Kegiatan *Mathematics* (Matematika)

Berdasarkan hasil observasi pada topik binatang ciptaan Allah, anak diajak untuk menghitung ikan yang ada di Busy Book kemudian mencocokkan sesuai dengan angkanya.¹⁰¹

¹⁰⁰ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Mathematics*, Jember 23 November 2023.

¹⁰¹ Hasil Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates, Tentang Kegiatan *Mathematics*,

Dalam pendekatan STEAM, teknik (Engineering) mengacu pada kemampuan anak-anak untuk menggunakan alat, barang, dan membangun sesuatu. Jadi untuk menstimulasi kemampuan teknik anak, guru menyediakan media seperti kompor, pisau, gelas, dan penggiling jahe, dengan demikian maka anak dapat mengetahui proses atau teknik membuat tanaman obat-obatan menjadi jamu jahe.

Berdasarkan beberapa komponen pendekatan STEAM yang di Implementasikan TK ABA 4 Mangli pada anak usia 5-6 Tahun mengalami perkembangan kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari data penilaian perkembangan kreativitas anak kelompok B1, B2, dan B3 TK ABA 4 Mangli sebagai berikut :



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.6

Data Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B1


Data Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B1

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian											
		1			2			3			4		
Kategori		AP	B	C	AP	B	C	AP	B	C	AP	B	C
1.	Icha			✓			✓			✓			✓
2.	Arga		✓			✓			✓			✓	
3.	Arsyad		✓			✓			✓			✓	
4.	Aydan		✓			✓			✓			✓	
5.	Ira		✓			✓			✓			✓	
6.	Kayra		✓			✓			✓			✓	
7.	Fatih			✓			✓			✓			✓
8.	Syafa	✓			✓			✓					
9.	Dwi		✓			✓			✓			✓	
10.	Azka			✓			✓			✓			✓
11.	Najwa			✓			✓			✓			✓
12.	Aleena		✓			✓			✓			✓	
13.	Rafa	✓			✓			✓			✓		
14.	Feli		✓			✓			✓			✓	

Keterangan :

- 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- 3) Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- 4) Mempunyai daya imajinasi

Wali kelas Kelompok B1



Faziadatun Nikmah, M. Pd

Tabel 4.7

Data Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B2

Data Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B2

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian											
		1			2			3			4		
Kategori		AP	B	C	AP	B	C	AP	B	C	AP	B	C
1.	Raffan			✓			✓			✓			✓
2.	Arghan			✓			✓			✓			✓
3.	Aga			✓			✓			✓			✓
4.	Reza			✓			✓			✓			✓
5.	Al fatih			✓			✓			✓			✓
6.	Tama			✓			✓			✓			✓
7.	Bagus		✓			✓			✓			✓	
8.	Wildan			✓			✓			✓			✓
9.	Inara			✓			✓			✓			✓
10.	Jeje			✓			✓			✓			✓
11.	Fiya			✓			✓			✓			✓
12.	Raia			✓			✓			✓			✓
13.	Asry			✓			✓			✓			✓
14.	Niha			✓			✓			✓			✓
15.	Kania		✓			✓			✓			✓	
16.	Alta			✓			✓			✓			✓

Keterangan :

- 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- 3) Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- 4) Mempunyai daya imajinasi

Wali kelas Kelompok B2



Isnaeni Farda, S.Pd.

Tabel 4.8

Tabel 4.8

Data Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B3

Data Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B3

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian											
		1			2			3			4		
Kategori		AP	B	C	AP	B	C	AP	B	C	AP	B	C
1.	Zia			✓			✓			✓			✓
2.	Hani			✓			✓			✓			✓
3.	Febi			✓			✓			✓			✓
4.	Caca			✓			✓			✓			✓
5.	Aisyah		✓			✓		✓			✓		
6.	Ais			✓			✓			✓			✓
7.	Asky	✓			✓			✓			✓		
8.	Kahian g			✓			✓			✓			✓
9.	Fikri			✓			✓			✓			✓
10.	Ni'am			✓			✓			✓			✓
11.	Syarif			✓			✓			✓			✓
12.	Redi		✓			✓			✓			✓	
13.	Zahdan			✓			✓			✓			✓
14.	Aslam		✓			✓				✓		✓	
15.	Fatih		✓			✓			✓			✓	

Keterangan :

- 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- 3) Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- 4) Mempunyai daya imajinasi

Wali kelas Kelompok B3



Emy Qori'ah, S.Pd., Gr.

Tabel 4.9

Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sebelum Menerapkan Pendekatan STEAM Kelompok B1 TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember

No.	Nama	Hasil Capaian Perkembangan		
		AP	B	C
1.	Icha		✓	
2.	Arga	✓		
3.	Arsyad	✓		
4.	Aydan	✓		
5.	Ira			✓
6.	Kayra			✓
7.	Fatih			✓
8.	Syafa	✓		
9.	Dwi	✓		
10.	Azka		✓	
11.	Najwa			✓
12.	Aleena			✓
13.	Rafa	✓		
14.	Feli		✓	
Jumlah		6	3	5

Keterangan :

1. Awal Perkembangan (AP) :

- a. Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- b. Bila anak sudah dapat melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

2. Berkembang (B) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan guru.

3. Cakap (C) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Tabel 4.10

Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sebelum Menerapkan Pendekatan STEAM Kelompok B2 TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember

No.	Nama	Hasil Capaian Perkembangan		
		AP	B	C
1.	Raffan			✓
2.	Arghan			✓
3.	Aga			✓
4.	Reza		✓	
5.	Al fatih			✓
6.	Tama		✓	
7.	Bagus	✓		
8.	Wildan		✓	
9.	Inara			✓
10.	Jeje		✓	
11.	Fiya			✓
12.	Raia			✓
13.	Asry			✓
14.	Niha			✓
15.	Kania	✓		
16.	Alta		✓	
Jumlah		2	5	9

Keterangan :

1. Awal Perkembangan (AP) :

- a. Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- b. Bila anak sudah dapat melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

2. Berkembang (B) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan guru.

3. Cakap (C) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Tabel 4.11

Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sebelum Menerapkan Pendekatan STEAM Kelompok B3 TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember

No.	Nama	Hasil Capaian Perkembangan		
		AP	B	C
1.	Zia			✓
2.	Hani		✓	
3.	Febi			✓
4.	Caca		✓	
5.	Aisyah	✓		
6.	Ais			✓
7.	Asky	✓		
8.	Kahiang		✓	
9.	Fikri			✓
10.	Ni'am			✓
11.	Syarif			✓
12.	Redi		✓	
13.	Zahdan			✓
14.	Aslam	✓		
15.	Fatih	✓		
Jumlah		4	4	7

Keterangan :

1. Awal Perkembangan (AP) :

- a. Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- b. Bila anak sudah dapat melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

2. Berkembang (B) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan guru.

3. Cakap (C) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Tabel 4.12

Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sesudah Menerapkan Pendekatan STEAM Kelompok B1 TK ABA 4 Mangli Kaliwates

No.	Nama	Hasil Capaian Perkembangan		
		AP	B	C
1.	Icha			✓
2.	Arga		✓	
3.	Arsyad		✓	
4.	Aydan		✓	
5.	Ira		✓	
6.	Kayra		✓	
7.	Fatih			✓
8.	Syafa	✓		
9.	Dwi		✓	
10.	Azka			✓
11.	Najwa			✓
12.	Aleena		✓	
13.	Rafa	✓		
14.	Feli		✓	
Jumlah		2	8	4

Keterangan :

1. Awal Perkembangan (AP) :

- a. Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- b. Bila anak sudah dapat melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

2. Berkembang (B) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan guru.

3. Cakap (C) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Tabel 4.13

Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sesudah Menerapkan Pendekatan STEAM Kelompok B2 TK ABA 4 Mangli Kaliwates

No.	Nama	Hasil Capaian Perkembangan		
		AP	B	C
1.	Raffan			✓
2.	Arghan			✓
3.	Aga			✓
4.	Reza			✓
5.	Al fatih			✓
6.	Tama			✓
7.	Bagus		✓	
8.	Wildan			✓
9.	Inara			✓
10.	Jeje			✓
11.	Fiya			✓
12.	Raia			✓
13.	Asry			✓
14.	Niha			✓
15.	Kania		✓	
16.	Alta			✓
Jumlah		0	2	14

Keterangan :

1. Awal Perkembangan (AP) :

- a. Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- b. Bila anak sudah dapat melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

2. Berkembang (B) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan guru.

3. Cakap (C) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Tabel 4.14

Hasil Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sesudah Menerapkan Pendekatan STEAM Kelompok B3 TK ABA 4 Mangli Kaliwates

No.	Nama	Hasil Capaian Perkembangan		
		AP	B	C
1.	Zia			✓
2.	Hani			✓
3.	Febi			✓
4.	Caca			✓
5.	Aisyah	✓		
6.	Ais			✓
7.	Asky	✓		
8.	Kahiyang			✓
9.	Fikri			✓
10.	Ni'am			✓
11.	Syarif			✓
12.	Redi		✓	
13.	Zahdan			✓
14.	Aslam		✓	
15.	Fatih		✓	
Jumlah		2	3	10

Keterangan :

1. Awal Perkembangan (AP) :

- a. Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- b. Bila anak sudah dapat melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

2. Berkembang (B) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan guru.

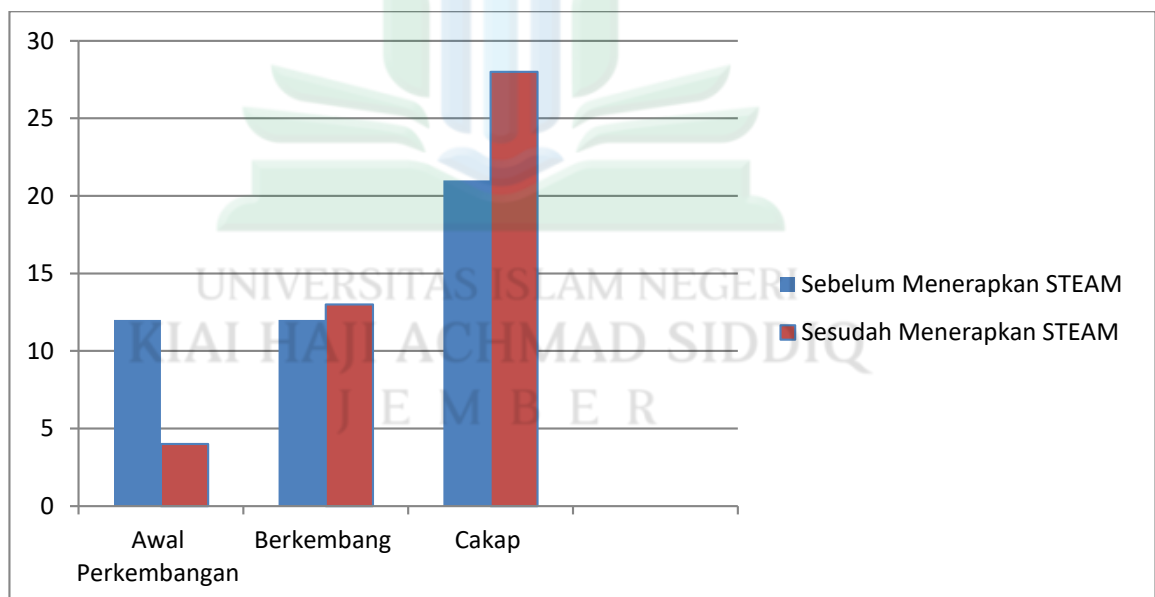
3. Cakap (C) :

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Tabel 4.15

**Rangkuman Laporan Perkembangan Kreativitas Anak Sebelum Dan
Sesudah Menerapkan Pendekatan STEAM di TK ABA 4 Mangli Kaliwates
Jember**

No.	Kelompok	Hasil Capaian Perkembangan					
		AP		B		C	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	B1	6	2	3	8	5	4
2.	B2	2	0	5	2	9	14
3.	B3	4	2	4	3	7	10
	Jumlah	12	4	12	13	21	28



Grafik 4.1

**Grafik Perkembangan Kreativitas Usia 5-6 Tahun TK ABA 4 Mangli
Sebelum dan Sesudah Menerapkan STEAM**

Berdasarkan laporan perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah menerapkan STEAM mengalami perkembangan kreativitas, seperti rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, sering mengajukan

pertanyaan yang baik, mempunyai rasa keindahan yang dalam, dan mempunyai daya imajinasi. Hal tersebut dapat dilihat dari grafik perkembangan kreativitas usia 5-6 tahun TK ABA 4 Mangli sebelum dan sesudah menerapkan STEAM mengalami perkembangan kreativitas yaitu : Sebelum menerapkan STEAM 12 anak berada pada tahap Awal Perkembangan, 12 anak Berkembang, dan 21 anak Cakap. Kemudian setelah menerapkan STEAM anak mengalami perkembangan kreativitas yaitu 4 anak berada pada tahap Awal Perkembangan, 13 anak Berkembang, dan 28 anak Cakap.

Dari penjelasan tersebut, jelaslah bahwa metode yang digunakan dalam pendekatan STEAM adalah kompetensi yang dimiliki anak untuk mengoperasikan peralatan dan merakit sesuatu produk. Dengan demikian dapat diketahui pembelajaran menggunakan sistem STEAM salah satunya dalam bidang teknik memiliki banyak sekali manfaat bagi anak, untuk dimasa saat ini maupun masa mendatang nantinya. Penerapan atau implementasi pendekatan STEAM telah dilakukan pada TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, hal ini terlihat dari hasil penelitian dan penjelasan diatas.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, penerapan STEAM di TK ABA 4 Mangli. dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun seperti: rasa ingin tahu luas dan mendalam, sering mengajukan pertanyaan yang baik, mempunyai rasa keindahan yang dalam, dan mempunyai daya imajinasi.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Kreativitas merupakan suatu potensi yang dimiliki setiap anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Walaupun memang tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Dalam upaya Implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak tentu terdapat faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat, diantaranya yaitu:

a. Faktor Pendukung

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila terpenuhi semua komponen yang berkaitan dengan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut yaitu berkaitan dengan faktor pendukung berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar.

Adapun faktor-faktor yang mendukung dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates yaitu ketersediaan sarana dan media yang mendukung. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Kepala TK ABA 4 Mangli, ibu Siti Fatimah, S.Pd sebagai berikut:

“Kalau menurut saya, faktor pendukungnya itu semua gurunya rata-rata lulusan S1 PAUD mbak, jadi gurunya sudah sangat faham tentang STEAM itu bagaimana, dari sini sudah menjadi faktor pendukungnya mbak”.¹⁰²

Pendapat tersebut juga didukung oleh Ibu Dewi Mariyah, S.Pd

¹⁰² Siti Fatimah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

selaku Waka Kurikulum sebagai berikut:

“Faktor pendukungnya menurut saya, anak memiliki rasa ingin tahunya makin tinggi jika menerapkan STEAM, jadi mereka itu ingin terus lanjut dengan kegiatannya, kemudian siswa merasa senang dengan adanya penerapan STEAM ini, karena kegiatan ini sangat menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak-anak. sedangkan faktor pendukung dari guru sendiri, Alhamdulillah disini sarana prasarana nya cukup memadai mbak, jadi kita juga enak yang mau mengajarkan ke anak-anak”.¹⁰³

Pendapat tersebut dibenarkan oleh Ibu Isnaeni Farda, S.Pd selaku guru kelas B-2 sebagai berikut:

“Faktor pendukungnya Alhamdulillah selama ini medianya selalu ada mbak, walaupun tidak ada dari sekolah, kita sendiri yang bawa dari rumah. Misalnya saja ketika pembelajarannya praktek membuat jus buah, maka kita butuh blander, sedangkan sekolah hanya punya 1 blender saja, dan semua kelas membutuhkannya, maka dari itu kita sendiri yang membawa dari rumah, yang penting tidak memberatkan sesama guru”.¹⁰⁴

Pendapat tersebut didukung oleh Ibu Emy Qori’ah, S.Pd, Gr. selaku guru kelas B-3 sebagai berikut:

“Menurut saya ada beberapa faktor pendukung dalam Implementasi pendekatan STEAM mbak, diantaranya karena ketersediaan bahan-bahan dan sumber daya yang mendukung. Seperti perangkat pembelajaran dan alat-alat praktis yang sangat mendukung untuk menerapkan STEAM.”.¹⁰⁵

Berdasarkan hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi bahwa faktor pendukung dalam Impementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli diantaranya: Pendidik memiliki kualifikasi pendidikan yang linier. Semua pendidik yang mengajar di TK ABA 4 Mangli lulusan S1 PAUD yang membuat guru bisa untuk mengimplementasikan

¹⁰³ Dewi Mariyah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 27 November 2023.

¹⁰⁴ Isnaeni Farda, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 23 November 2023.

¹⁰⁵ Emy Qori’ah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

pendekatan STEAM kepada anak usia dini dengan baik, selain itu Sumber daya atau fasilitator yang memadai, ketersediaan bahan-bahan dan sumber daya pendukung seperti perangkat pembelajaran STEAM, dan alat-alat praktis yang sangat mendukung implementasi pendekatan STEAM.¹⁰⁶

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas anak melalui pendekatan STEAM sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Siti Fatimah, S.Pd selaku kepala TK ABA 4 Mangli sebagai berikut:

“Kalau faktor penghambat dari gurunya menurut saya karena kurangnya literasi dari guru sehingga guru sedikit kesusahan untuk mengajarkannya. Kalau faktor penghambat dari anak-anaknya berupa kemampuan, minat, seta kondisi setiap kelas berbeda-beda. Terkadang ada anak yang sangat semangat dalam belajar, ada juga yang tidak fokus, dan ada anak yang percaya diri, ada juga yang pemalu. Jadi itu yang menghambat pengembangan kreativitas anak melalui STEAM tersebut”.¹⁰⁷

Pendapat tersebut juga didukung oleh Ibu Faziadatun Nikmah, M.Pd selaku guru kelas B-1 sebagai berikut:

“Faktor penghambat guru dari penerapan pendekatan STEAM menurut saya karena kurangnya pelatihan dan keterampilan guru, jadi ketika guru tidak memiliki pelatihan yang memadai dalam pendekatan STEAM atau kurangnya keterampilan untuk mengintegrasikan elemen-elemen STEAM, implementasi mungkin tidak efektif. Sedangkan faktor penghambat dari murid dalam pengembangan kreativitas terdapat adanya anak yang memiliki kemampuan yang terbatas sehingga merasa kesulitan atau kurang percaya diri ketika melakukan kegiatan tersebut”.¹⁰⁸

Berdasarkan hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi

¹⁰⁶ Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 27 November 2023.

¹⁰⁷ Siti Fatimah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember 24 November 2023.

¹⁰⁸ Faziadatun Nikmah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023.

bahwa faktor penghambat penerapan pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak terdapat pada pendidik dan siswa. Untuk pendidik terdapat faktor penghambat dalam penerapan STEAM tersebut, diantaranya karena kurangnya literasi, pelatihan, dan keterbatasan keterampilan guru.¹⁰⁹

Kondisi anak baik kondisi jasmani maupun rohani pun mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Anak dengan kondisi sakit, tidak sarapan, atau suasana hatinya sedang tidak baik dapat mengganggu perhatian anak pada saat kegiatan pembelajaran. Anak menjadi sulit memusatkan perhatian pada kegiatan yang sedang dilakukan, seperti anak yang kurang percaya diri dalam menuangkan ide maupun gagasan pada saat kegiatan pengembangan kreativitas juga dapat menghambat perkembangan menjadi kurang optimal.

Sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Emy Qori'ah, S.Pd, Gr. selaku guru kelas B-3 sebagai berikut”

“Selain faktor dari dalam diri anak, ada juga faktor dari orang tua. Cara orang tua mendidik anak di rumah yang terlalu banyak melarang atau cuek terhadap perkembangan anak dapat menghambat perkembangan kreativitas anak juga mbak, jadi harus ada penguat antara orang tua juga di rumah. Semuanya harus salingimbang antara guru, anak, dan orang tua”.¹¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi bahwa faktor yang menghambat pengembangan kreativitas selain berasal dari dalam diri anak yaitu cara mendidik anak oleh orang tua

¹⁰⁹ Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 27 November 2023.

¹¹⁰ Emy Qori'ah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 November 2023

yang terlalu banyak melarang dan kurang memberikan kebebasan kepada anak. Orang tua yang terlalu cuek terhadap perkembangan anak pun dapat menghambat perkembangan kreativitas anak.¹¹¹

C. Temuan Penelitian

Bagian ini membahas temuan-temuan penelitian tentang Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.

Berikut merupakan hasil temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.16

Tabel Penemuan Penelitian

NO.	Fokus Penelitian	Temuan
1	2	3
1.	Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.	a) Menyusun modul ajar dengan melibatkan Kepala TK, waka kurikulum dan guru kelas. b) Menyajikan kejadian-kejadian atau fenomena yang memungkinkan siswa menemukan masalah yang menimbulkan rasa ingin tahu dan untuk memperoleh pengetahuan siswa sebelumnya. c) Menyiapkan alat dan media pembelajaran sesuai topik. d) Komponen Pembelajaran pendekatan STEAM yaitu: <i>Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics</i> . e) Hasil Implementasi Pendekatan STEAM di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember dapat mengembangkan kreativitas anak usia

¹¹¹ Observasi di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, 27 November 2023.

NO.	Fokus Penelitian	Temuan
1	2	3
		5-6 Tahun seperti: rasa ingin tahu luas dan mendalam, sering mengajukan pertanyaan yang baik, mempunyai rasa keindahan yang dalam, dan mempunyai daya imajinasi.
2.	Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.	Faktor Pendukung: a) Pendidik memiliki kualifikasi pendidikan yang linier. b) Sumber daya atau fasilitator yang memadai Faktor Penghambat: a) Kurangnya pelatihan dan keterampilan guru. b) Kurangnya perhatian atau kurang kepedulian orang tua terhadap perkembangan kreativitas anak.

Penyajian data melalui hasil wawancara, observasi, dokumentasi yang telah diperoleh di lapangan selanjutnya dianalisis dengan mengaitkan teori yang sesuai dengan fokus penelitian ini. Pembahasan temuan penelitian secara rinci sebagai berikut:

1. Implementasi Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya karena rasa ingin tahu anak usia dini berada pada posisi puncak. Pendekatan STEAM hadir sebagai sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang *Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics* untuk

kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi.

Menurut Georgette Yakman, mengatakan bahwa pendekatan STEAM dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan melekat secara mendalam pada bidang pendidikan yang sudah mapan.¹¹²

Menurut Yakman, STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) merupakan pendekatan yang terintegrasi untuk dapat mendorong kreativitas. Pembelajaran dengan pendekatan STEAM merupakan pembelajaran kontekstual dimana siswa akan diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi yang dekat dengan dirinya. Dengan pembelajaran seperti ini, siswa akan merasa ingin lebih tahu, ingin belajar dan memahami apa yang sedang terjadi, penyebab-penyebabnya, dan dampak yang ditimbulkan serta berusaha untuk mengatasinya. Hal ini terjadi karena siswa dapat langsung mengaitkan, menghubungkan dan bahkan bisa mencari solusi pada permasalahan yang muncul, dalam model pembelajaran ini siswa diajar berpikir kritis.¹¹³

Berdasarkan dari hasil temuan peneliti melalui wawancara dan observasi mendalam yang peneliti lakukan di TK ABA 4 Mangli, dapat

¹¹² Georgette Yakman, "Exploring The Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea", *Journal of the Korean Association For Science Education*, vol. 32, no. 6 (2012): 4.

¹¹³ Iim Halimatul Mu'minah, Yeni Suryaningsih, "Implementasi STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) Dalam Pembelajaran Abad 21", *Jurnal Bio Education*, vol. 5, no. 1 (2020): 68.

menyimpulkan bahwa STEAM merupakan pendekatan yang dapat menstimulasi kemampuan seorang anak untuk berpikir tingkat tinggi, dan mempunyai daya kreatif. Hal ini sesuai dengan teori Georgette Yakman yang menyatakan bahwa dengan pendekatan STEAM siswa akan merasa ingin lebih tahu, ingin belajar dan memahami apa yang sedang terjadi, penyebab-penyebabnya, dan dampak yang ditimbulkan serta berusaha untuk mengatasinya.

Beberapa guru mengatakan bahwa pendekatan ini membuat anak-anak semakin semangat dan tidak bosan, anak-anak dapat berkreaitivitas sesuai ide dan imajinasinya masing-masing. Selain itu beda halnya ketika tidak menerapkan STEAM, anak setiap harinya harus dituntut untuk fokus pada LKS dan harus sesuai dengan perintah dari guru, sehingga kreativitasnya anak tidak begitu berkembang. Tetapi ketika di TK ABA 4 Mangli ini menerapkan pendekatan STEAM, maka banyak anak merasa puas dan senang karena anak diberikan kebebasan untuk berkreasi sesuai dengan idenya sehingga kreativitas anak dapat berkembang dengan baik.

Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien maka diperlukan adanya perencanaan pembelajaran terlebih dahulu. Guru harus membuat modul ajar setiap minggunya sebelum dilakukannya kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya modul ajar maka kegiatan akan lebih tertata sehingga memudahkan guru dalam melakukan kegiatan. Modul ajar sangat dipentingkan dalam proses

pembelajaran bagi guru dan siswa. Guru akan mengalami kesulitan untuk melakukan aktivitas mengajar jika yang disampaikan guru tidak sistematis. Oleh karena itu, modul ajar adalah media utama untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran yang mana berperan baik bagi guru, siswa dan proses pembelajaran.¹¹⁴

Selain itu modul ajar juga sebagai tolak ukur agar guru harus mengelola kelas menjadi menarik dan menyenangkan, bahwa dalam menyusun modul ajar kemampuan dan kreativitas guru sangat diperlukan. Dengan hal tersebut bahwa modul ajar sebagai arah atau tolak ukur proses pembelajaran yang akan dilakukan di kelas nantinya, sehingga diperlukan pemikiran kreatif dari seorang guru untuk mengelola kelas agar proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.¹¹⁵

Dengan demikian, penyusunan perencanaan pembelajaran di TK ABA 4 Mangli sangat penting dilakukan, sebab dengan adanya modul ajar maka kegiatan akan lebih tertata sehingga memudahkan guru dalam melakukan kegiatan. Selain itu, modul ajar juga sebagai arah atau tolak ukur proses pembelajaran yang akan dilakukan di kelas nantinya, sehingga diperlukan pemikiran kreatif dari seorang guru untuk mengelola kelas agar proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan .

¹¹⁴ Utami Maulida, "Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka," *Jurnal Tarbawi*, vol. 5, no. 2 (2022): 132.

¹¹⁵Irmaliya Izzah Salsabila, dkk, "Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka," *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, vol. 3, no. 1 (2023): 36.

STEAM merupakan akronim dari *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*. Menurut Suyanto dalam jurnal N. Halimatus Sadiah, mengungkapkan bahwa pengenalan sains untuk anak TK lebih ditekankan pada proses dari pada produk, dan keterampilan proses sains tersebut hendaknya dilakukan secara sederhana sambil bermain dengan melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda yang ada disekitarnya.¹¹⁶

Teknologi itu istilah lain dari alat. Krayon, pensil, penggaris, dan gunting adalah alat. Peralatan apapun yang digunakan untuk bermain adalah teknologi, dari mulai teknologi sederhana sampai pada teknologi modern, dari mesin sederhana yang dapat ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari.

Engineering merupakan kegiatan yang dapat menstimulus anak agar dapat berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Anak-anak secara alami cenderung untuk terlibat dalam kegiatan rekayasa dan mereka mengambil bagian dalam praktek rekayasa dengan beberapa keteraturan. Dalam hal ini, perencanaan, merancang, membangun, dan memperbaiki merupakan bagian untuk anak belajar berkolaborasi, mengembangkan rasa ketekunan dan belajar melihat banyak hal.¹¹⁷

Seni ekspresif meliputi menggambar, melukis, patung, musik, drama dan tarian. Dalam dunia anak usia dini, seni ekspresif adalah

¹¹⁶ N Halimatus Sadiah, "Upaya Meningkatkan Pengetahuan Sains Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Steam", *Jurnal Ceria*, vol. 3, no. 3 (Cimahi 2020): 238.

¹¹⁷ Astri Ajeng, dkk, "Analisis Unsur Engineering Pada Pengembangan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Guru*, vo. 1, no. 4 (Tasikmalaya 2020) :214.

semua ini dan lebih banyak lagi. Seni menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik pada anak usia dini.¹¹⁸

Bidang matematika mencakup berbagai sub bidang, keterampilan, dan sistem yang banyak diantaranya sesuai untuk dipelajari dalam beberapa bentuk oleh anak kecil. Diantara topik yang lebih umum diajarkan adalah perhitungan, dan pengukuran.¹¹⁹

Selama pembelajaran anak memberikan respons positif. Mereka sangat bersemangat dan antusias untuk melaksanakan pembelajaran pada setiap harinya. Ada anak yang membawa hasil karyanya dibawa ke rumah untuk ditunjukkan ke orang tuanya, ada juga anak yang tidak ingin pembelajaran selesai. Hal ini menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran yang dilakukan. Setelah pembelajaran berlangsung guru membuat catatan harian dan kemudian dianalisis pada setiap minggunya tentang perkembangan anak.

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa perkembangan kreativitas anak sebelum menerapkan pendekatan STEAM mengalami perkembangan kreativitas setelah menerapkan pendekatan STEAM. Hal ini dapat dilihat dari hasil laporan perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah menerapkan STEAM.

¹¹⁸ Siti Wahyuningih, dkk, "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1 (Surakarta 2020) :296.

¹¹⁹ Wahyuningih, *Efek Metode STEAM Pada Kreativitas Anak* , 297.

Sedangkan menurut Teori Kognitif, melihat bahwa kreativitas sebagai proses kemampuan kognitif terutama kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah.¹²⁰

Ciri-ciri kreativitas anak menurut pendapat Utami Munandar sebagai berikut :

- a. Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- d. Mempunyai daya imajinasi.¹²¹

Kegiatan pembelajaran di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember dapat mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan seperti rasa ingin tahu luas dan mendalam, sering mengajukan pertanyaan yang baik, mempunyai rasa keindahan yang dalam, dan mempunyai daya imajinasi yang sesuai dengan ciri-ciri kreativitas teori Utami Munandar.

Dengan demikian, pendekatan STEAM cocok diterapkan kepada anak usia dini untuk mengembangkan kreativitasnya. Hal ini disebabkan karena dalam proses pendekatan STEAM anak mengalami perkembangan seperti rasa ingin tahu luas dan mendalam, sering mengajukan pertanyaan yang baik, mempunyai rasa keindahan yang dalam, dan mempunyai daya imajinasi.

¹²⁰ Masganti, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, 37

¹²¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 71.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember

Dalam suatu proses belajar mengajar akan selalu ada hal-hal yang mendukung maupun menghambat proses pembelajaran. Untuk itu guru harus mampu memanfaatkan segala sesuatu dengan sebaik-baiknya yang menjadi pendukung dalam proses pembelajaran untuk meminimalisir faktor yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran.

a. Faktor Pendukung

Adapun faktor pendukung dalam Implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates sebagai berikut:

1) Pendidik Memiliki Kualifikasi Pendidikan yang Linier.

Semua pendidik di TK ABA 4 Mangli memiliki kualifikasi pendidikan yang linier yaitu lulusan S1 PG PAUD. Dengan demikian, hal tersebut menjadi faktor pendukung utama untuk terlaksananya proses pembelajaran yang ada di sekolah.

2) Sumber daya atau Fasilitas yang memadai

Ketersediaan bahan-bahan dan sumber daya yang mendukung. Seperti perangkat pembelajaran STEAM, alat-alat praktis, dan bahan ajar, sangat mendukung untuk menerapkan STEAM.

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat dalam Implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates sebagai berikut:

1) Kurangnya pelatihan dan keterampilan guru

Jika guru tidak memiliki pelatihan yang memadai dalam pendekatan STEAM atau kurangnya keterampilan untuk mengintegrasikan elemen-elemen STEAM, implementasi mungkin tidak efektif.

2) Kurangnya perhatian atau kurang kepedulian orang tua terhadap perkembangan kreativitas anak.

Orang tua yang kurang memberikan perhatian atau kurang peduli terhadap perkembangan anak pun dapat menghambat perkembangan kreativitas anak.

Data-data yang diperoleh di lapangan bahwa Implementasi pendekatan STEAM memiliki faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung dari Implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates diantaranya: 1) Pendidik memiliki kualifikasi pendidikan yang linier. 2) Sumber daya atau fasilitas yang memadai.

Sedangkan faktor penghambat dari Implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia

5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates diantaranya: 1) Kurangnya pelatihan dan keterampilan guru, 2) Kurangnya perhatian atau kurang kepedulian orang tua terhadap perkembangan kreativitas anak.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK ABA 4 Mangli tentang Implementasi Pendekatan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics)* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli yaitu dengan cara melibatkan semua peserta didik secara aktif dalam pembelajaran yang meliputi komponen *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* untuk bereksplorasi, menemukan serta melakukan percobaan dalam suatu pembelajaran. Sebelum menerapkan pendekatan STEAM anak mengalami kelemahan pada kreativitasnya, 12 anak berada pada tahap Awal Perkembangan, 12 anak Berkembang, dan 21 anak Cakap. Kemudian setelah menerapkan STEAM anak mengalami perkembangan kreativitas yaitu 4 anak berada pada tahap Awal Perkembangan, 13 anak Berkembang, dan 28 anak Cakap.
2. Faktor pendukung dan Faktor Penghambat Implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember, diantaranya:
Faktor Pendukung: Pendidik memiliki kualifikasi pendidikan guru

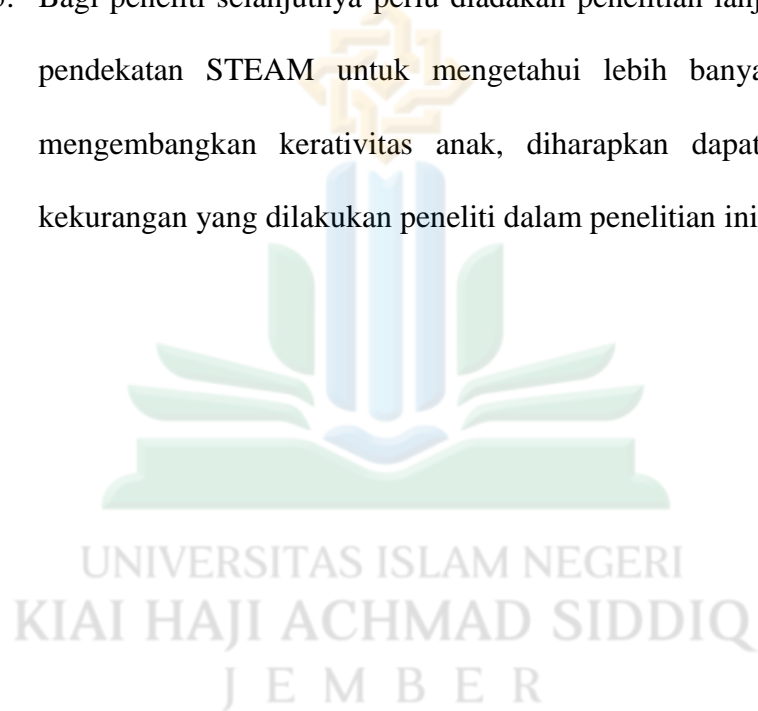
yang linier, serta memiliki sumber daya atau fasilitas yang memadai. Sedangkan Faktor Penghambat: kurangnya pelatihan dan keterampilan guru, serta kurangnya perhatian atau kurang kepedulian orang tua terhadap perkembangan kreativitas anak.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terkait Implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember, terdapat beberapa saran dari peneliti sebagai masukan untuk lembaga agar lebih baik kedepannya.

1. Bagi kepala sekolah TK ABA 4 Mangli, disarankan pihak sekolah lebih bisa mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan dan dapat memenuhi kebutuhan sekolah agar pembelajaran dapat dilaksanakan lebih maksimal.
2. Bagi guru-guru TK ABA 4 Mangli, disarankan mampu meninjau pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak pada saat ini melalui pembelajaran STEAM dan mempersiapkan segala sesuatu yang dapat menunjang perkembangan kreativitas anak dan mengkreasikan pembelajaran melalui media-media pendekatan STEAM.
3. Bagi anak didik kelompok B TK ABA 4 Mangli, diharapkan untuk mempertahankan semangat yang sudah dimiliki dan meningkatkan semangat saat mengikuti berbagai pembelajaran di sekolah. Khususnya dalam pengembangan kreativitas anak.

4. Bagi orang tua, diharapkan untuk lebih meningkatkan dalam menstimulasi tumbuh kembang anak. Karena bukan hanya sekolah saja yang bertugas untuk menstimulasi perkembangan anak, namun orang tua juga berperan penting. Khususnya pada perkembangan kreativitas anak.
5. Bagi peneliti selanjutnya perlu diadakan penelitian lanjutan mengenai pendekatan STEAM untuk mengetahui lebih banyak lagi dalam mengembangkan kreativitas anak, diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuhri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar : CV. Syakir Media Press, 2021.
- Aditya Suryawati, Ellysa dan M. Akkas. *Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi & STEAM*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021.
- Ajeng, Astri dkk. “Analisis Unsur Engineering Pada Pengembangan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Guru*. vol. 1. no. 4. 2020.
- Alisa, Putri dan M. Reza. “Pengembangan RPPH Berbasis STEAM (Scienc, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Paud Teratai*. vol. 10. no. 2. 2021.
- Azizah, Anis dkk. “Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Harapan Bunda Semarang.” *Jurnal Wawasan Pendidikan*. vol. 2. no. 2. 2022
- B. Miles, Matthew , A Michael Hubarman, and Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition 3*. Amerika Serikat: Sage Publication, 2014.
- Daymon, Christine. *Metode-Metode Kualitatif dalam Public Relations dan Marketing Communications*. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka, 2008.
- Dwi F, Rizkya dan Neni Mariana. “Penerapan Pembelajaran STEAM Melalui Aktivitas Make A Non Stop Fountain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal JPGSD*. vol. 10. no. 6. 2022.
- Farikhah, Aizatul dkk. “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part.” *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. vol. 03. no. 01. 2022.
- Fauziyah, Nurul, Ichsan dan Ariq Nurjannah. “Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Part Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini”. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*. vol. 9. no. 2. 2022.
- Halimatu, Sadiyah N. “Upaya Meningkatkan Pengetahuan Sains Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Steam”. *Jurnal Ceria*. vol. 3. no. 3. 2020.
- Hardani dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu , 2020.

- Hengki Wijaya dan Helaluddin. *Analisis Data Kualitatif*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia. 2019.
- Kartika Sari Pratiwi, dkk. *STEAM Sains, Teknologi, Engineering, Art and Mathematics*. Jakarta: UMJ Press. 2021.
- Kartini, Wiwi, Esty Faatinisa dan Yulia Nur Annisa. “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM” *Jurnal Al-Fitrah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. vol. 2. no. 1. 2023.
- Kartini, Wiwi, Esty Faatinisa dan Yulia Nur Annisa. “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM”. *Jurnal Al-Fitrah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. vol. 2. no. 1.2023.
- Mamonto, Novan dkk. “Implementasi Pengembangan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw II Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan.” *Jurnal Eksekutif: Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintah*. vol. 01. no. 01. 2018.
- Masganti dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Mu'minah, Iim Halimatul, Yeni Suryaningsih. “Implementasi STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) Dalam Pembelajaran Abad 21”. *Jurnal Bio Education*. vol. 5. no. 1. 2020.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Munawar, Muniroh “Implementation STEAM Based Early Childhood Education Learning In Semarang City.” *Jurnal Ceria*. vol. 2. no. 5. 2019.
- Novitasari, Nurul. “Pembelajaran STEAM pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Al-Hikmah*. vol. 6. no. 1. 2022.
- Pratiwi, Lire. “Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Melatih Kreativitas di Pendidikan Anak Usia Dini Hang Tuah Kota Bengkulu”. Skripsi. IAIN Bengkulu. 2021.
- Rizaei, Nima. *Integrated Science*. Tehran Iran : Springer Nature Switzerland AG. 2021.
- Rohmawati, Afifatu dan Emilia Prisdiana. “Pembelajaran STEAM Melalui Media Cerita Animasi Untuk Kelompok B Di RA Abdullah Bin Umar Gedangan Malang” *Juraliansi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*. vol. 3. no. 2. 2022.

- 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 Semarang. 2020.
- Saleh, Sirauddin. "*Analisis Data Kualitatif*." Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (14).
- Septiani, Ika dan Delina Kasih. "Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Alpha Omega School." *Jurnal Jendela Pendidikan*. vol. 01. no. 04. 2021.
- Sidiq, Umar dan Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya. 2019.
- Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press Padang. 2013.
- Syafriyanto, Eka. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Rekonstruksi Sosial" *Jurnal Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. vol. 6. 2015.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember : UIN KHAS Jember. 2023.
- Vidya Fakhriyani, Diana. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini" *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. vol. 4. no. 2. 2016.
- Wahyuni, Sri dkk. "Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering, And Mathematic Pada Kurikulumn PAUD." *Jurnal Golden Age*. vol. 04. no. 2. 2020.
- Wahyuningsih, Sitti dkk. "Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. vol. 4. no. 1. 2020.
- Wulan, Sari Putri, "Pengaruh Model Pembelajaran BCCT Terhadap Keterampilan Membaca di TK IT Syarif Ar-Rasyid Medan Denai" Skripsi, UIN Sumatera Utara. 2018.
- Yakman, Georgette. "Exploring The Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea". *Journal of the Korean Association For Science Education*. vol. 32. no. 6. 2012.

- Yusra, Zhahara dkk . “Pengelolaan LKP Pada Masa Pendmik Covid-19” *Jurnal Lifelong Learning*. vol. 4. no. 1. 2021.
- Zulminiati, Chintiya. “Implementasi Metode STEAM di Taman Kanak-Kanak”. *Jurnal Family Education*. vol. 01. no. 3. 2021.
- Zusril, Wibowo Muhammad. “Implementasi Pendidikan Karakter Tanggungjawab Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*. vol. 1. no. 1. 2023.



LAMPIRAN - LAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izza Ahyana
NIM : 202101050019
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Dengan ini menyatakan bahwa dalam hasil penelitian saya yang berjudul **“Implementasi Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember”** adalah hasil karya penelitian saya sendiri, kecuali secara tertulis terdapat sumber kutipan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 25 Januari 2024


Izza Ahyana

NIM. 202101050019

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Implementasi Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.	1. Implementasi Pendekatan STEAM 2. Kreativitas	a. Pendekatan STEAM b. Kreativitas	1. Science 2. Teknologi 3. Engineering 4. Art 5. Matematika 1. STPPA untuk anak usia 5-6 Tahun Permendikbud no. 137 Tahun 2014.	Data Primer 1. Kepala TK 2. Waka Kurikulum 3. Guru Data sekunder 1. Kepustakaan 2. Dokumentasi	1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian Menggunakan Pendekatan Kualitatif 2. Lokasi TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember 3. Penentuan Subyek Menggunakan <i>Purposive Sampling</i> . 4. Tehnik Pengumpulan Data : Observasi, Wawancara, Dokumentasi 5. Keabsahan Data Triangulasi Sumber Dan Triangulasi Teknik.	1. Bagaimana Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember? 2. Apa Faktor Pendukung & Penghambat dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember?

Lampiran 3

PEDOMAN PENELITIAN**A. Pedoman Observasi**

1. Kondisi objektif TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari awal hingga akhir di kelompok B TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.
3. Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember.

B. Pedoman Wawancara

1. Wawancara kepada Kepala TK ABA 4 Mangli
 - a. Seberapa penting pendekatan STEAM diterapkan di TK ABA 4 Mangli ?
 - b. Bagaimana Implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli ?
 - c. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pendekatan STEAM ?
2. Wawancara Guru kelas kelompok B TK ABA 4 Mangli
 - a. Seberapa penting pendekatan STEAM diterapkan di TK ABA 4 Mangli ?
 - b. Kurikulum apa yang diterapkan di TK ABA 4 Mangli ?
 - c. Bagaimana cara mengembangkan kreativitas anak melalui pendekatan STEAM ?
 - d. Apakah dalam pelaksanaan STEAM ini berpedoman pada modul ?
 - e. Apa saja hal yang harus disiapkan guru sebelum pembelajaran STEAM ?
 - f. Apakah ada perubahan mengenai kreativitas anak ketika menerapkan STEAM dan tidak?

- g. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pendekatan STEAM untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?

C. Pedoman Dokumentasi

1. Sejarah berdirinya TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember
2. Profil lembaga TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember
3. Letak geografis TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember
4. Visi dan Misi TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember
5. Struktur Organisasi TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember
6. Data pendidik TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember
7. Data siswa kelompok B TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember
8. Foto-foto proses dan pelaksanaan pendekatan STEAM kelompok B TK ABA 4 Mangli Kaliwates Jember



Lampiran 4

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-4726/In.20/3.a/PP.009/11/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK ABA 4 MANGLI

Jl. Jumat No. 22 Lingk. Karang Miuwo Mangli Kaliwates Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101050019
Nama : IZZA AHYANA
Semester : Semester tujuh
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Implementasi Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember " selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Siti Fatimah, S. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 November 2023

Dekan,

Nakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 5

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TK ABA 4 MANGLI**

Jl. Jumat No. 22 Lingkungan Karang Mluwo RT.001 RW.007
Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
NPSN 20559312
Telp. (0331)429172 / Hp.082228129413
Email: tkaba04.mangli@gmail.com

SURAT KETERANGAN

421.1/11/413.02.205593/01/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SITI FATIMAH, S.Ag, S.Pd**
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Lembaga : TK ABA 4 MANGLI
Alamat Lembaga : Jl Jumat No 22 Lingkungan Karang Mluwo RT 001 RW
007 Kelurahan Mangli Kec Kaliwates Kab Jember

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Izza Ahyana
NIM : 202101050019
Prodi/ Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah daan Ilmu Keguruan
Instansi : Universitas Negeri Kiai Achmad Shiddiq Jember

Mahasiswi tersebut telah menyelesaikan penelitian di TK ABA 04 Mangli kec Kaliwates Kab Jember. Dengan judul : **“ Implementasi Pendekatan STEAM (Science, Teknologi, Engineering, Art, and Mathematics) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember”** dengan alokasi Waktu penelitian terhitung mulai 22 November 2023 sampai 8 Januari 2024

Demikian surat keterangan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya

Jember, 10 Januari 2024

Kepala TK ABA 4 MANGLI

Siti Fatimah
SITI FATIMAH, S.Ag, S.Pd
NBM.1137645







Lampiran 6

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Impementasi Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 4 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Rabu, 22 November 2023	Observasi Awal	
2.	Rabu, 22 November 2023	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala TK ABA 4 Mangli	
3.	Rabu, 22 November 2023	Observasi kegiatan belajar mengajar kelas B-1	
4.	Kamis, 23 Novemer 2023	Observasi kegiatan belajar mengajar kelas B-2	
5.	Kamis, 23 November 2023	Wawancara dengan guru kelas B-2 (Ibu Isnaeni Farda, S, Pd)	
6.	Jum'at, 24 November 2023	Meminta perangkat pembelajaran (Ibu Faziadatun Nikmah, M.Pd)	
7.	Jum'at, 24 November 2023	Wawancara dengan guru kelas B-1 (Ibu Faziadatun Nikmah, M.Pd)	
8.	Jum'at, 24 November 2023	Wawancara dengan guru kelas B-3 (Ibu Emy Qori'ah, S.Pd, Gr)	
9.	Jum'at, 24 November 2023	Wawancara dengan kepala TK ABA 4 Mangli (Ibu Siti Fatimah, S.Pd)	
10.	Senin, 27 November 2023	Observasi kegiatan belajar mengajar kelas B-3	

11.	Senin, 27 November 2023	Wawancara dengan Waka Kurikulum (Ibu Dewi Mariyah, S.Pd)	
12.	Senin, 04 Desember 2023	Wawancara dengan wali murid (Mama Fia)	
13.	Senin, 04 Desember 2023	Wawancara dengan wali murid (Mama Icha)	
14.	Jum'at, 12 Januari 2024	Silaturahmi ke lembaga serta menyelesaikan surat keterangan selesai peneitian	

Jember, 12 Januari 2024

Mengetahui
Kepala TK



Siti Fatimah, S.Ag.S.Pd
NBM:137645

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

MODUL AJAR



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TK ABA 4 MANGLI
 Jl. Jumat No. 22 Lingkungan Karang Mluwo RT.001 RW.007
 Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
 NPSN 20559312
 Telp.(0331) 429172 Hp. 082228129413
 Email : tkaba04.mangli@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
BERBASIS STEAM

Semester/Minggu : I/17
 Tema : Aku Cinta Alam Indonesia
 Topik : Apotik Hidup
 Kelompok : B3
 Usia : 5-6 tahun
 Hari/Tanggal : 20-24 November 2023
 Alokasi waktu : 07.30-10.30 WIB

Tujuan Kegiatan

1. Melalui kegiatan melihat tayangan video anak mampu mengenal jenis-jenis umbi-umbian dengan benar
2. Melalui kegiatan video anak mampu meyebutkan ciptaan Allah.dengan benar
3. Melalui kegiatan bermain peran menjadi petani umbi-umbian anak mampu menanam dan merawat tanaman umbi-umbian .dengan percaya diri
4. Melalui kegiatan menanam opetik hidup di playbag anak mampu mengklasifikasikan jenis umbi-umbian sesuai dengan jenisnya dengan benar.
5. Melalui kegiatan menggambar umbi-umbian anak mampu menyebutkan bagian -bagian dengan benar.
6. Melalui kegiatan menanam, membuat dan menempel gambar tanaman umbi-umbian anak mampu menghargai hasil karyanya dengan baik.

> Sumber Belajar :

- Laptop, Video Pembelajaran ;
- > <https://youtu.be/u4XcOGzFBTA?si=3SL5b4S9NLwFv9>



Cara menanam tanaman umbi-umbian

<https://youtu.be/u4XcOGzEBTA?si=3pa3E9LRM95nhhmA>

- Macam-macam jenis umbi-umbian https://youtu.be/EvGUNIJ_v9k?si=qKvVc2xSfP9pQjG
- Camera/hand phone
- **Alat dan Bahan**
 - Playbag, tanah,air, apotek hidup ,lem,gunting dan gambar macam-macam
 - jenis pohon umbi-umbian
 - Buku cerita, Kertas origami
 - Gunting, Lem, Crayon
 - Pensil warna, Pensil, Bahan alam

3. Bahan Ajar

Belajar membaca menggunakan kertas, batu dan playdoh



Siapkan playdoh dan batu yang sudah ditulisi huruf abjad menggunakan spidol, tempatkan di sebuah keranjang atau semisalnya agar tidak berserakan. Berikan perintah kepada anak-anak melalui searik kertas, misal menyusun kata kpu-kupu menggunakan batu dan playdoh sesuai dengan tulisan yang tertera di kertas.

Langkah Kegiatan:

Tahap Proses Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Metode
KEGIATAN PEMBIASAAN 07.00 -08:00 WIB		
SAMBUT PAGI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak disambut guru di depan gerbang sekolah (penerapan SOP penyambutan ➤ Anak memberi salam kepada guru ➤ Anak menyimpan sepatu pada rak sepatu yang tersedia di depan kelas ➤ Anak menyimpan tas pada loker miliknya ➤ Anak melakukan kegiatan membaca buku bacalah atau mengaji Iqro', Tilawati/Al-qur'an ➤ Anak melakukan kegiatan berbaris dengan dipimpin oleh satu orang anak yang ditunjuk guru ➤ Anak diperiksa kebersihan bagian tubuh anak seperti; kuku ,gigi dan rambut oleh guru. ➤ Ice Breaking 	Demonstrasi
KEGIATAN PEMBUKA (30 Menit) 08.00- 08.45WIB		

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dengan dampingan guru masuk kedalam kelas ➤ Anak duduk melingkar (circle time) pada tempatnya masing-masing , guru mengondisikan anak dan memulai kegiatan pembelajaran ➤ Anak bersama-sama mengucapkan salam dan guru menjawab salam dari anak ➤ Anak bersama guru melafalkan do'a sebelum belajar ➤ Anak disapa satu persatu oleh guru melalui nyanyian, menanyakan hari dan tanggal serta melakukan kegiatan presensi ➤ Anak bersama guru melafalkan doa-do'a harian (do'a kedua orang tua, do'a kebaikan dunia dan akherat) ➤ Anak bersama guru melafalkan surat-surat pendek (surat Al-fatihah, Asmaul Huusna ,Aduha dan Ali Imrom 104) ➤ Sholat Dhuha 	Demonstrasi
<p>KEGIATAN INTI (65 Menit) 08.45 - 09.00 WIB KEGIATAN PENDAHULUAN</p>	
<p>APERSEPSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mendengarkan penejelasan guru melakukan kegiatan tanya jawab seputar pembelajaran pada hari sebelumnya • Anak mendengarkan penjelasan aturan bermain yang disampaikan guru. • Anak bernyanyi lagu tentang angka dipandu guru • Anak memperhatikan guru menunjukan kartu berisi angka 1-20 • Anak dengan dampingan guru menyebutkan angka-angka 1-20 • Anak menyimak penjelasan guru menyampaikan materi mengenai binatang kupu-kupu • Anak melihat tayangan video melalui laptop tentang binatang udara/kupu-kupu mulai dari jenis-jenis kupu-kupu, makanan, habitat, cara berkembang biak, serta ciri lainnya • Anak mengamati kupu-kupu yang ditunjukkan guru, sambil berdiskusi tentang : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa <ul style="list-style-type: none"> • Apa itu tanaman apotek hidup? • Apa saja gunanya apotek hidup dan dapat dibuat apa saja? ➤ Dimana <ul style="list-style-type: none"> • Dimana anak-anak dapat menanam ? ➤ Kapan <ul style="list-style-type: none"> • Kapan dapat dipanen hasilnya? ➤ Slapa <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang menciptakan tanaman Apotek hidup? • Siapa yang biasanya merawat tanaman apotek hidup? ➤ Mengapa <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengapa kita harus menjaga tanaman apotek hidup? ➤ Mengapa tanaman harus lestarikan? 	Tanya jawab

<p>➤ Bagaimana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara menanam tanaman apotek hidup? • Bagaimana cara merawatnya? <p>❖ Anak memperlihatkan media serta alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran</p> <p>❖ Anak menyimak penjelasan guru menjelaskan langkah-langkah menggunakan media serta alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan</p> <p>❖ Anak memilih kegiatan densitas yang telah disiapkan.</p>	
KEGIATAN PELAKSANAAN INTI : (+09.00-09.45) WIB	
<p>Anak memilih untuk melakukan kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar jahe • Merangkai huruf j-a-h-e menjadi kata jahe • Membuat puzzle Gambar gambar Apotek hidup • Menanam jahe di polybag • Membuat minuman jahe 	Demonstrasi
<p>Hari ke -1</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melihat video ➤ Membacakan buku cerita ➤ Tanya jawab dari hasil nonton Video <p>Hari ke 2</p> <p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ kegiatan outingclass <p>Hari ke -3</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mulai membuat Proyek <p>Hari ke -4</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak melanjutkan Proyek <p>Hari ke -5</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menceritakan proyek yang telah dibuat ➤ Anak mengumpulkan hasil karya ➤ Anak membuat minuman jahe. 	
<p>KEGIATAN AKHIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak merapikan kembali dengan menyimpan alat dan bahan yang telah digunakan pada tempatnya semula • Guru mengapresiasi hasil kegiatan anak hari ini dengan penguatan secara verbal serta memberi stiker bintang kepada anak yang sudah menyelesaikan semua kegiatannya hingga selesai 	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya Jawab</p>
ISTIRAHAT (45 Menit) 09.45 - 10.15 WIB	
<p>Makan bersama (Penerapan SOP makan dan minum)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan ➤ Anak dengan dampingan guru berdo'a sebelum dan sesudah makan ➤ Anak bermain bersama-sama 	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p>
KEGIATAN PENUTUP (15 Menit) 10.15 - 10.30 WIB	
<p>Guru dan anak bersama-sama melakukan kegiatan recalling dengan menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, serta meminta anak menyebutkan :</p>	Tanya jawab

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Anak menyimak guru menyampaikan pesan moral terkait pembelajaran pada hari tersebut : • Pentingnya saling menyayangi sesama makhluk hidup • Menyayangi makhluk hidup (binatang) dapat dilakukan anak melalui memberi makan dan tidak menyakiti binatang • Bersyukur kepada Allah sudah menciptakan binatang untuk manusia • Bertanggung jawab dengan menyelesaikan tugasnya hingga selesai • Guru menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan pembelajaran • Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk hari berikutnya • Anak bersama-sama dengan guru bernyanyi lagu sebelum pulang, bertepuk tangan dan melafalkan do'a sebelum pulang • Salam • Anak berbaris untuk keluar kelas • Guru mendampingi anak menunggu di halaman sekolah (penerapan SOP pendampingan pulang) | |
|--|--|

❖ Refleksi

Refleksi untuk Guru:

1. Apa yang paling disukai saat aktivitas membaca buku cerita? Mengapa?
2. Kemampuan bermain apa saja yang muncul pada murid?
3. Kegiatan bermain apa yang kurang diminati murid? Mengapa?
4. Apakah proses pembelajaran membuat partisipasi yang tinggi pada murid?
5. Kegiatan apa yang bisa dilakukan sebagai kelanjutan dari kegiatan main hari ini?
6. Tantangan apa yang bisa dialami guru dalam merencanakan dan memfasilitasi pembelajaran hari ini?

Mengetahui
Kepala TK



Siti Fatimah, S.Ag.S.Pd
NBM.137645

Jember, 6 November 2023
Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Emy Qori'ah.

Emy Qori'ah, S.Pd., Gr
NBM.113769

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TK ABA 4 MANGLI
 Jl. Jumat No. 22 Lingkungan Karang Mluwo RT.001 RW.007
 Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
 NPSN 20559312
 Telp.(0331) 429172 Hp. 082228129413
 Email : tkaba04.mangli@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
BERBASIS STEAM

Semester/Minggu : I/12
 Tema : Aku Anak Sholeh
 Topik/Sub : Binatang Ciptaan Allah/Ikan
 Kelompok : B3
 Usia : 5- 6 tahun
 Hari/Tanggal : 27-30 Nopember 2023
 Alokasi waktu : 07.30-10.30 WIB

Tujuan Kegiatan

1. Melalui kegiatan melihat tayangan video anak mampu merawat binatang dengan baik
2. Melalui kegiatan video anak mampu meyebutkan ciptaan Allah.
3. Melalui kegiatan bermain busy book anak mampu menghitung, mengelompokkan dan merangkai kata ikan dengan benar dengan baik .
4. Melalui kegiatan membuat Miniatur aquarium anak mampu berimajinasi dan kreativitas dari hasil karyanya dengan baik.
5. Melalui menggambar ikan anak mampu menggunakan motorik dengan baik.
6. Melalui kegiatan menirukan Gerakan ikan berenang anak mampu melakukan dengan lincah

➤ **Sumber Belajar:** - Alat dan bahan

Laptop, LCD, Proyektor, Buku

➤ **Video Pembelajaran ;** https://youtu.be/0HHh8IPz7GQ?si=INYenDa7_7C0XyOU

(mengenal binatang laut: <https://youtu.be/1QwtgHuZs8s>)

➤ **Literasi :** Aqurium

➤ **Buku Cerita Busy Book**



➤ **Alat dan Bahan**

- Camera/hand phone
- Ikan hidup.miniatur /replica ikan, kerdus bekas, steak ,lem, gambar ikan, karton besar, gunting, busy book

Langkah Kegiatan:

Tahap Proses Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Metode
KEGIATAN PEMBIASAAN 07.00 -08:00 WIB		
SAMBUT PAGI <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak disambut guru di depan gerbang sekolah (penerapan SOP penyambutan ➤ Anak memberi salam kepada guru ➤ Anak menyimpan sepatu pada rak sepatu yang tersedia di depan kelas ➤ Anak menyimpan tas pada loker miliknya ➤ Anak melakukan kegiatan membaca buku bacalah atau mengaji Iqro',Tilawati/Al-qur'an ➤ Anak melakukan kegiatan berbaris dengan dipimpin oleh satu orang anak yang ditunjuk guru ➤ Anak diperiksa kebersihan bagian tubuh anak seperti; kuku ,gigi dan rambut oleh guru. ➤ Ice Breaking 		Demonstrasi
KEGIATAN PEMBUKA (30 Menit) 08.00- 08.45WIB		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dengan dampingan guru masuk kedalam kelas ➤ Anak duduk melingkar (circle time) pada tempatnya masing-masing , guru mengondisikan anak dan memulai kegiatan pembelajaran ➤ Anak bersama-sama mengucapkan salam dan guru menjawab salam dari anak ➤ Anak bersama guru melafalkan do'a sebelum belajar ➤ Anak disapa satu persatu oleh guru melalui nyanyian, menanyakan hari dan tanggal serta melakukan kegiatan 		Demonstrasi

<p>presensi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak bersama guru melafalkan doa-do'a harian (do'a kedua orang tua, do'a kebaikan dunia dan akherat) ➤ Anak bersama guru melafalkan surat-surat pendek (surat Al-fatihah, A lFiil, Hadist menyanyangi binatang) ➤ Sholat Dhuha 	
<p>KEGIATAN INTI (65 Menit) 08.45 – 09.00 WIB KEGIATAN PENDAHULUAN</p>	
<p>APERSEPSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mendengarkan penejelasan guru melakukan kegiatan tanya jawab seputar pembelajaran pada hari sebelumnya • Anak mendengarkan penjelasan aturan bermain yang disampaikan guru. • Anak bernyanyi lagu tentang angka dipandu guru • Anak memperhatikan guru menunjukan gambar ikan • Anak dengan dampingan guru menyebutkan macm-macam ikan • Anak menyimak penjelasan guru menyampaikan materi mengenai binatang air • Anak melihat tayangan video melalui laptop tentang binatang air mulai dari jenis-jenis ikan, makanan, habitat, cara berkembang biak, bagian-bagian ikan serta ciri lainnya • Anak mengamati ikan yang ditunjukan guru, sambil berdiskusi tentang : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa <ul style="list-style-type: none"> • Apa itu ikan? • Apa saja bagian-bagian anggota tubuh ikan? • Apa saja macam-macam ikan? ➤ Dimana <ul style="list-style-type: none"> • Ikan bisa hidup di air apa saja ? • Dimana anak-anak dapat melihat melihat ikan? ➤ Siapa <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang menciptakan ikan ? • Siapa yang biasanya melestarikan ikan? ➤ Mengapa <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengapa kita harus melestarikan ikan ? ➤ Mengapa binatang ikan harus lestarikan? ➤ Bagaimana <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara ikan bernafas? • Bagaimana cara mengolah ikan? ❖ Anak memperlihatkan media serta alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran ❖ Anak menyimak penjelasan guru menjelaskan langkah-langkah 	<p>Tanya jawab</p>

<p>menggunakan media serta alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak memilih kegiatan densitas yang telah disiapkan. 	
KEGIATAN PELAKSANAAN INTI : (+09.00-09.45) WIB	
<p>Anak memilih untuk melakukan kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghitung jumlah ikan sesuai gambar di Busy book • Merangkai huruf i- k- a -n menjadi kata ikan • Membuat puzzle Gambar ikan • Membuat bentuk ikan dari plastisin • Menggambar ikan, menggunting dan menempel 	Demonstrasi
<p>Hari ke -1</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melihat video ➤ Membacakan buku cerita flanel ➤ Tanya jawab dari hasil nonton Video <p>Hari ke 2</p> <p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ kegiatan eksperimen ikan <p>Hari ke -3</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mulai membuat Proyek <p>Hari ke -4</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak melanjutkan Proyek <p>Hari ke -5</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak melanjutkan project ➤ Anak menceritakan proyek yang telah dibuat ➤ Anak mengumpulkan hasil karya 	
<p>KEGIATAN AKHIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak merapikan kembali dengan menyimpan alat dan bahan yang telah digunakan pada tempatnya semula • Guru mengapresiasi hasil kegiatan anak hari ini dengan penguatan secara verbal serta memberi stiker bintang kepada anak yang sudah menyelesaikan semua kegiatannya hingga selesai 	Demonstrasi Tanya Jawab
ISTIRAHAT (45 Menit) 09.45 - 10.15 WIB	
<p>Makan bersama (Penerapan SOP makan dan minum)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan ➤ Anak dengan dampingan guru berdo'a sebelum dan sesudah makan ➤ Anak bermain bersama-bersama 	Demonstrasi Tanya jawab
KEGIATAN PENUTUP (15 Menit) 10.15 - 10.30 WIB	

<p>Guru dan anak bersama-sama melakukan kegiatan recalling dengan menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, serta meminta anak menyebutkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak menyimak guru menyampaikan pesan moral terkait pembelajaran pada hari tersebut : • Pentingnya saling menyayangi sesama makhluk hidup • Menyayangi makhluk hidup (binatang) dapat dilakukan anak melalui memberi makan dan tidak menyakiti binatang • Bersyukur kepada Allah sudah menciptakan binatang untuk manusia • Bertanggung jawab dengan menyelesaikan tugasnya hingga selesai • Guru menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan pembelajaran • Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk hari berikutnya • Anak bersama-sama dengan guru bernyanyi lagu sebelum pulang, bertepuk tangan dan melafalkan do'a sebelum pulang • Salam • Anak berbaris untuk keluar kelas • Guru mendampingi anak menunggu di halaman sekolah (penerapan SOP pendampingan pulang 	Tanya jawab
--	-------------

❖ REFLEKSI

Refleksi untuk Guru:

1. Apa yang paling disukai saat aktivitas membaca buku cerita? Mengapa?
2. Kemampuan bermain apa saja yang muncul pada murid?
3. Kegiatan bermain apa yang kurang diminati murid? Mengapa?
4. Apakah proses pembelajaran membuat partisipasi yang tinggi pada murid?
5. Kegiatan apa yang bisa dilakukan sebagai kelanjutan dari kegiatan main hari ini?
6. Tantangan apa yang bisa dialami guru dalam merencanakan dan memfasilitasi pembelajaran hari ini?

Mengetahui
Kepala TK


Siti Fatimah, S.Ag.S.Pd
NBM.137645

Jember, 6 November 2023
Guru Kelas



Emy Qori'ah, S.Pd., Gr
NBM.113769

Lampiran 8

INSTRUMEN PENILAIAN

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KB AISYIYAH MANGLI**

Jl. Jumat No. 22 Lingkungan Karang Mluwo RT.001 RW.007
Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
NPSN 69779518

Telp. (0331)429172 / Hp.082228129413
Email: tkaisyiyah04.mangli@gmail.com

PETUNJUK PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DIDIK

Laporan Perkembangan Anak Didik Kelompok Bermain (KB) 'Aisyiyah ini digunakan selama anak mengikuti pendidikan di KB 'Aisyiyah Mangli. Penilaian terhadap perkembangan anak, baik perkembangan umum ataupun perkembangan dalam kegiatan yang mendukung.

1. Laporan Perkembangan dinarasikan ke dalam Capaian Pembelajaran yang meliputi :
 - a. Pengembangan Al Islam Ke aisyiyahan/ Kemuhammadiyahahan
 - b. Nilai Agama dan Budi Pekerti
 - c. Jati Diri, Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, serta Seni
 - d. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)
 - e. Dilengkapi dengan Refleksi Orangtua Anak Didik.
2. Laporan perkembangan yang terkait dengan pengembangan Al Islam, Ke'aisyiyahan dan Kemuhammadiyahahan (AIK) selain dituliskan secara narasi juga dilengkapi dengan laporan berupa ceklist materi AIK dengan kategori penilaian sebagai berikut :
 1. Awal Perkembangan (AP);
 - a. bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
 - b. bila anak sudah dapat melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
 2. Berkembang (B);
 - bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
 3. Cakap (C);
 - bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

**PIMPINAN PUSAT 'AISYIYAH
MAJELIS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DASAR DAN MENENGAH**

Lampiran 10

DOKUMENTASI PENELITIAN

Gambar wawancara dengan kepala TK ABA 4 Mangli Ibu Siti Fatimah, S.Pd



Gambar wawancara dengan Ibu Faziadatun Nikmah, M.Pd



Gambar wawancara dengan Ibu Isnaeni Farda, S.Pd



Gambar wawancara dengan Ibu Emy Qori'ah, S.Pd, Gr.



Gambar wawancara dengan Mama Fia dan Mama Icha



Gambar proses pembelajaran dengan pendekatan STEAM

BIODATA PENULIS



DATA PRIBADI

Nama : Izza Ahyana

Nomor Induk Mahasiswa : 202101050019

Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 15 April 2002

Alamat : Jalan Diponegoro No. 134 Balung Jember

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

No Telepon : 088231259481

Email : izza31973197@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. MI Nurul Islam 01 Balung Kulon – Balung
2. MTs Wahid Hasyim Balung
3. MA Masyithah Jember
4. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember