

**PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM  
DENGAN MEMBUAT SALAD BUAH  
DI RAUDHATUL ATHFAL AL HIDAYAH SUMBERBARU  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**



**Nihayatul Laila Wardah**  
**NIM : 202101050015**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

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

**PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM  
DENGAN MEMBUAT SALAD BUAH  
DI RAUDHATUL ATHFAL AL HIDAYAH SUMBERBARU  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**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

Oleh:

**Nihayatul Laila Wardah**

**NIM : 202101050015**

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

**PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM  
DENGAN MEMBUAT SALAD BUAH  
DI RAUDHATUL ATHFAL AL HIDAYAH SUMBERBARU  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

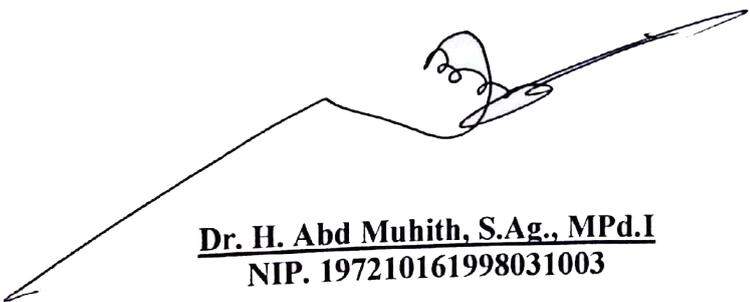
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**Nihayatul Laila Wardah**  
NIM : 202101050015

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Disetujui Pembimbing**



**Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., MPd.I**  
NIP. 197210161998031003

**PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM  
DENGAN MEMBUAT SALAD BUAH  
DI RAUDHATUL ATHFAL AL HIDAYAH SUMBERBARU  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**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: 04 Juni 2024**

**Tim Penguji**

**Ketua**



**Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I**  
NIP. 198306222015031001

**Sekretaris**



**Farah Dianita Rahman, S.S.T., M.Kes.**  
NIP. 199007092023212041

**Anggota:**

1. **Dr. Indah Wahyuni, M.Pd**



2. **Dr. H. Abd. Muhith, M.Pd.I**



**Menyetujui**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**



**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si**  
19730424000031005

## MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Allah akan meninggikan orang yang beriman antaramu dan orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah SWT maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Mujadilah, 58:11)\*



---

\*Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Bandung:Diponegoro, 2005)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Cinta pertamaku, ayah tercinta bapak Nur Kholiq. Yang telah memberikan cinta kasih sayang serta memberikan do'a dan dukungan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Pintu surgaku Ibu Istin Ha'imah yang selama ini telah memberikan bimbingan, do'a, nasehat dan pengorbanannya yang tidak pernah tergantikan sepanjang masa sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I yang telah memberikan bimbingan dan dukungannya serta ilmu selama mengerjakan tugas akhir hingga selesai.
4. Suami tercinta M. Saiful Anam yang telah memberikan semangat, dukungan serta do'a selama saya duduk dibangku kuliah sampai sekarang hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Adik saya Mohammad Shohibul Wafa yang telah mendoakan serta mensupport penulis dan yang selalu saya reportkan selama duduk dibangku kuliah hingga terselesaikannya tugas akhir ini.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirabbil 'alamin*, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga perencanaan, pelaksanaan dan penyusunan skripsi dapat terealisasi dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah atas izin Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEMBUAT SALAD BUAH DI RA AL HIDAYAH SUMBERBARU”**.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati 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 selama proses kegiatan belajar mengajar.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Kiai Haji Negeri Achmad Siddiq Jember yang telah mengesahkan secara resmi tema penelitian ini sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan baik dan lancar.
3. Dr. Nuruddin, S.Pd.I, M.Pd.I selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bekerja keras melakukan pengembangan terhadap jurusan dan mewujudkan lulusan yang profesional.

4. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I, selaku koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam proses mengerjakan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
5. Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan dan sarannya kepada peneliti sehingga skripsi ini bisa selesai.
6. Ibu Ririn Junaidah selaku Kepala Sekolah, yang telah memberikan izin kepada peneliti
7. Ibu Yeni Nuryani dan Ibu Aeni Rofiqoh selaku guru kelas kelompok B RA Al Hidayah Sumberbaru yang telah memberikan izin dan informasi terkait data yang diperlukan peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Teman-teman PIAUD 1 dan semua pihak yang telah membantu saya menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu dan penulis mengucapkan banyak terimakasih.

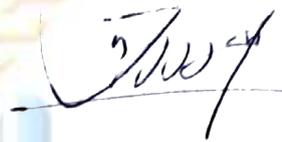
Semoga amal yang telah Bapak, Ibu dan Teman-teman berikan kepada penulis mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Semoga karya tulis ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis tetapi juga bermanfaat bagi pembaca.

*Aamiin ya rabbal 'alamin*

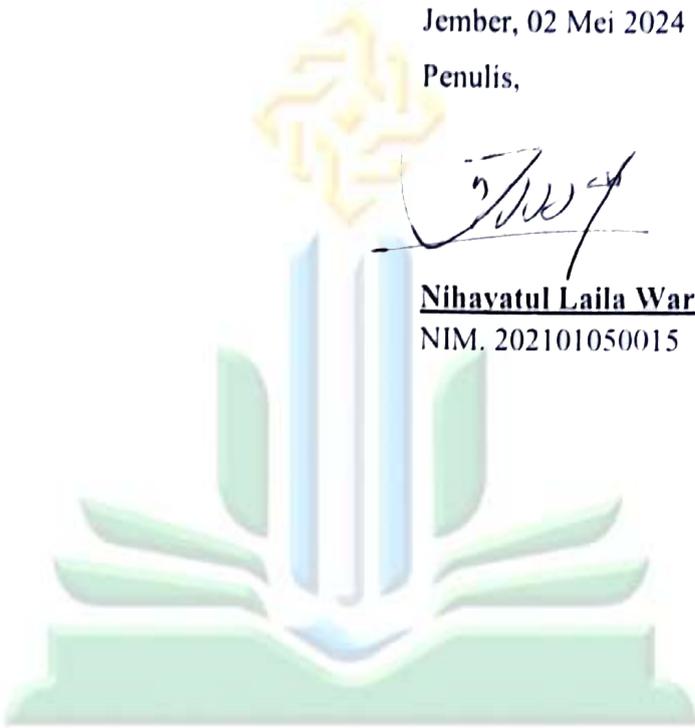
Jember, 02 Mei 2024

Penulis,



**Nihavatul Laila Wardah**

NIM. 202101050015



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## ABSTRAK

**Nihayatul Laila Wardah, 2024: PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEMBUAT SALAD BUAH DI RA AL HIDAYAH SUMBERBARU**

**Kata Kunci:** Pembelajaran STEAM, Salad Buah, RA Al Hidayah.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang tujuan Pendidikan Nasional, Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada pembelajaran abad 21 ini pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi. Maka dari itu abad 21 ini dituntut untuk menjadi profesional dalam dunia pendidikan, terlebih khusus untuk perkembangan anak dan aspek kunci dari lingkungan kelas. Pada pembelajaran abad ke 21 ini adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Novita Eka Nurjanah bahwasanya pembelajaran berbasis STEAM dapat menstimulus pengetahuan dunia sekitar anak, dengan cara mengamati, menyelidiki dan menanyakan. Secara tidak langsung keterampilan berfikir ilmiah anak akan terdorong, walaupun setiap tingkat keterampilan berpikir ilmiah mempunyai tingkatan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan usia dan jenjang pendidikan yang ditempuh.

Fokus penelitian ini adalah; 1) Bagaimana proses pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru?; 2) Bagaimana Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al Hidayah?. Sedangkan tujuan penelitiannya adalah; 1) Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru; 2) Untuk mendeskripsikan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al Hidayah Sumberbaru.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, dan subjek penelitian ini yaitu kepala RA Al Hidayah, Guru kelas kelompok B RA Al Hidayah, dan siswa kelompok B RA Al Hidayah, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian menggunakan model Miles, Huberman dan Saldana yang meliputi: Kondensasi data, penyajian data dan kesimpulan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Adapun hasil penelitian ini adalah: 1) Proses penerapan pembelajaran STEAM dalam membuat salad buah adalah ada 5 tahapan yaitu tahapan pengamatan (*Observasi*), tahapan ide baru (*New Idea*), tahapan inovasi (*Inovation*), tahapan kreasi (*Creativity*), dan terakhir tahapan nilai (*Society*); 2) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran STEAM yaitu sebelumnya peserta didik dari segi aspek perkembangan, pemecahan masalah, kreativitas seni belum berkembang secara optimal. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran perkembangan peserta didik berkembang secara pesat dan mereka percaya diri terhadap hasil yang mereka dapatkan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Definisi Istilah .....	10
F. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	12
B. Kajian Teori .....	18
1. Pembelajaran STEAM .....	18

2. Salad Buah .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	31
B. Lokasi Penelitian .....	31
C. Subyek Penelitian .....	32
D. Teknik Pengumpulan Data .....	33
E. Analisis Data .....	36
F. Keabsahan Data .....	37
G. Tahap-tahap Penelitian .....	39
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>42</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	42
B. Penyajian Data dan Analisis .....	45
C. Pembahasan Temuan .....	61
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>Lampiran-Lampiran</b>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu .....	16
Tabel 4.1 Rincian Profil RA Al Hidayah Sumberbaru .....	43
Bagan 4.1 Struktur Organisasi RA Al Hidayah .....	45
Tabel 4.2 Tahapan Pembelajaran STEAM.....	53
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa pada Kegiatan Pembelajaran STEAM.....	57
Tabel 4.4 Hasil Temuan .....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 kegiatan pengamatan oleh peserta didik terhadap alat dan bahan...47
Gambar 4.2 kegiatan penstimulasian pendidik terhadap peserta didik .....48
Gambar 4.3 kegiatan pengaplikasian ide yang sudah di diskusikan .....49
Gambar 4.4 kegiatan menata buah dan menghias salad buah .....50
Gambar 4.5 dokumen foto penilaian kelompok B .....52
Gambar 4.6 dokumentasi hasil karya peserta didik perempuan.....56
Gambar 4.7 dokumentasi hasil karya peserta didik laki-laki .....56



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran 2 Matriks Penelitian

Lampiran 3 Pedoman Penelitian

Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 5 Jurnal Kegiatan Penelitian

Lampiran 6 Lembar Persetujuan Informan untuk Kepala RA

Lampiran 7 Lembar Persetujuan Informan untuk Guru Kelompok B

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Kelompok B

Lampiran 9 Format Penilaian Ceklis Pembelajaran Kelompok B

Lampiran 10 Hasil Dokumentasi Penelitian

Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 12 Biodata Penulis



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah segala jenis pembelajaran yang terjadi sepanjang kehidupan di segala tempat dan situasi serta mempunyai dampak positif bagi pertumbuhan setiap individu. Pelatihan ini berlanjut sepanjang hidup . Mengajar dalam arti luas juga merupakan suatu proses kegiatan mengajar, dan pembelajaran dapat berlangsung dalam lingkungan apa pun dan kapan pun.<sup>2</sup> Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan pengetahuan serta pengalaman untuk mengembangkan kemampuan diri untuk menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi seluruh anak didunia, sehingga penting sekali bagi anak untuk dibekali ilmupendidikan yang bertujuan untuk menyongsong masa depannya. Pada lembaga pendidikan anak usia dini dalam proses pemberian rangsangan pendidikan dilakukan agar potensi anak dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini dimulai dari usia 0-6 tahun, pada usia ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Maka dari itu pada masa ini anak dikatakan sebagai masa *golden age* atau masa keemasan.<sup>3</sup>

Pada zaman dulu, perkembangan kognitif digunakan sebagai penentu kemampuan anak di bidang akademik. Namun saat ini keterampilan kognitif bukanlah suatu penentu keberhasilan anak di bidang akademik. Saat ini diperlukan pengembangan keterampilan yang lain diantaranya keterampilan

---

<sup>2</sup> Desi Pristiwanti, dkk. "Pengertian Pendidikan".

<sup>3</sup> Andi Agusniatih, Sri Muliana R. "Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun cooking Sebagai Pembelajaran abad 21".

motorik, bahasa, seni, agama moral serta sosial emosiaonal anak untuk mempersiapkan anak dalam beradaptasi dengan proses pembelajaran yang lebih kompleks nantinya. Maka anak mampu meningkatkan keterampilan yang diperlukan untuk dapat bersaing di era revolusi industry 4.0, keterampilan tersebut dikenal dengan istilah 4C pembelajaran abad 21 yakni *critical thinking and problem solving, creativity and inovacion, collaboration and communication*.<sup>4</sup>

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Tujuan Pendidikan Nasional yaitu: “ Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”.<sup>5</sup> Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi. Maka dari itu, abad 21 ini guru dituntut untuk profesional dalam dunia pendidikan, khususnya perkembangan anak dan aspek kunci dari lingkungan kelas abad 21 yaitu keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.<sup>6</sup>

Pada abad ke 21 ini memberikan kesempatan pada anak untuk bebas dalam bereksplorasi dan berkreasi sesuai dengan minat anak. Sehingga pembelajaran berpusat pada anak, hal tersebut akan menghidupkan suasana kelas yang mendorong anak untuk lebih aktif dalam belajar untuk

---

<sup>4</sup> Andi Agusniatih, Sri Muliana R. “Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun cooking Sebagai Pembelajaran abad 21”.

<sup>5</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>6</sup> Andi Agusniatih, Sri Muliana R, “Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan *Fun Cooking* Sebagai Pembelajaran abad 21”.

mengembangkan potensi anak dimulai pada usia awal karena pada usia tersebut merupakan usia penentu keberhasilan belajar di masa depan. Pendidikan abad ke 21 memiliki daya saing sangat ketat dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Aspek yang dikembangkan harus selaras pada persaingan dengan keterampilan-keterampilan yang dibentuk.<sup>7</sup>

Seperti yang dikatakan Ali Bin Abi Thalib dibawah ini:

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ فِي زَمَانِهِمْ سَيَعِيشُوا فِي زَمَانِهِمْ غَيْرَ زَمَانِكُمْ فَإِنَّهُمْ خُلِقُوا لِرِمَانِهِمْ وَنَحْنُ خُلِقْنَا لِرِمَانِنَا

Artinya: “Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian”.<sup>8</sup>

Hadist diatas menjelaskan tentang tujuan dan tantangan pendidikan yang telah lalu berbeda dengan tujuan dan tantangan pendidikan sekarang sehingga pendidikan harus disesuaikan dengan zaman dimana anak dididik. Pola mengajar seorang guru pada abad ke-21 harus diperbaiki dan kreatif karena untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi kedepannya. Pendidikan saat ini harus mengalami perubahan agar belajar seorang generasi abad 21 dan membekali generasi muda dengan pendidikan sejak dini.

Konsep pembelajaran STEAM sebagai model bagaimana menghilangkan batas-batas antara mata pelajaran akademik “tradisional” dapat dihilangkan sehingga sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dapat tersusun menjadi kurikulum terpadu. STEAM Education adalah pola

<sup>7</sup> Mia Marwiyah. “Analisis Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) untuk Menanamkan Keterampilan 4C (Communication, Colaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Inovation) Pada Anak Usia Dini” (Skripsi UIN SUSKA Riau) 2.

<sup>8</sup> Imam Ibnu Al Qayyim, *Ighatsah Al Lahfan* ( Riyadh: Maktabah Al Ma’ Arif), Jilid 2, hlm 265

pembelajaran yang memadukan *Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematic*. Pembelajaran abad ke-21 di era revolusi industri 4.0 ini memadukan lima kompetensi sekaligus. Peserta didik dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan (*Science*), penggunaan teknologi (*technology*), kemampuan menerapkan pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan praktis (*engineering*), mengolah atau menyajikannya dalam bentuk dan rupa lain yang menarik dan indah (*art*), serta cakap dalam berhitung dan pengetahuan sejenis (*mathematic*).<sup>9</sup> Menurut Muniroh Munawar STEAM adalah sebuah penemuan, dipandang sebagai pendekatan terpadu yang mampu mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan menunjukkan pertanyaan sehingga anak-anak bisa membangun pengetahuan disekitarnya dan mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana sesuatu itu bekerja. Yuliati. S menjelaskan bahwasannya prinsip yang ada pada pembelajaran STEAM , yaitu: 1. Belajar melalui bermain (*Play based learning*), 2. Berkaitan dengan kehidupan nyata anak, 3. Melekat pada kurikulum responsive terhadap kebutuhan dan minat anak (*responsive, emergent curriculum*), 4. Potensi mengintegrasikan 4 atau 5 bidang (*science, teknologi, engineering, art, dan mathematics*).<sup>10</sup>

Pembelajaran STEAM merupakan Pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu pengetahuan sehingga mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan beberapa keterampilan,

---

<sup>9</sup> Nilatus Sa'adah, "Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer Ball* di TK Talenta Semarang" (Skripsi, UIN Walisongo Semarang), 14.

<sup>10</sup> Aliyah, Nurjanah. "Penerapan Pendekatan STEAM dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di TKIT Al- Latief Bayongbong-Garut"

yaitu keterampilan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi. Konsep pembelajaran STEAM adalah salah satu bentuk inovasi yang dilahirkan melalui diskusi panjang. digital seperti, kamera, komputer atau mesin-mesin canggih di pabrik. Padahal krayon, pensil, penggaris, dan gunting juga alat.<sup>11</sup> *Engineering* sebuah rekayasa terhadap teknologi. Setelah ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dikuasai, kompetensi berikutnya telah mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam kehidupan nyata. *Art* atau seni dalam STEAM lebih menekankan spek keindahan dalam menyampaikan materi melalui variasi metode pembelajaran. *Mathematic* selama ini dipahami dengan berhitung dan angka-angka. Pada pembelajaran abad ke-21 ini tidak luput dari pentingnya menguasai matematika. Dalam education STEAM, matematika hendaknya dapat menjadi salah satu pelajaran favorit peserta didik sehingga mereka ingin mempelajarinya lebih jauh lagi.

Pembelajaran dengan pendekatan STEAM ini mengajarkan anak untuk berproses sejak usia dini. Kegiatan pendekatan STEAM ini kegiatan yang mengandalkan proses daripada hasil. Dengan adanya penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah sumberbaru pada kelompok B ini tujuannya adalah meningkatkan kreativitas anak karena kreativitas ini dalam dunia pendidikan saat ini diperlukan, sudah saatnya dunia pendidikan mempertimbangkan aspek kreativitas dalam mendidik peserta didik, terutama pada era globalisasi yang penuh dengan persaingan seperti saat ini. Menurut Sit Masganti kreativitas merupakan hal

---

<sup>11</sup> Nilatus Sa'adah, "Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer Ball* di TK Talenta Semarang". 18

yang penting dalam kehidupan tidak terkecuali pada anak usia dini, karena melalui kreativitas anak dapat menuangkan berbagai hal yang mereka pikirkan melalui cara mengamati, menanya, mengkomunikasikan, menalar dan menuangkan semua dalam bentuk karya. Serta kreativitas ini nantinya dapat mempermudah mencari jalan keluar dari suatu permasalahan.<sup>12</sup>

Mendidik siswa dalam pembelajaran STEAM, jika diajarkan dengan sesuai dan benar maka akan mempersiapkan siswa seumur hidupnya, terlepas dari profesi yang mereka pilih kelak. STEAM membelajarkan siswa cara berpikir kritis dan cara memecahkan masalah keterampilan yang dapat digunakan sepanjang hidup untuk membantu mereka melewati kehidupannya dan memanfaatkan peluang kapanpun dibutuhkan. Guru dapat membantu mengembangkan proses pembelajaran STEAM melalui kegiatan: 1) bertanya, 2) memfasilitasi anak untuk bekerja sama, 3) berpikir kreatif, 4) memecahkan masalah, 5) melakukan eksplorasi, 6) menguji coba jawaban pada permasalahan, 7) mencari informasi lagi dengan cara baru yang tidak biasa. Kegiatan tersebut dapat diimplementasikan sejak dini dengan media belajar yang sederhana dan murah dilingkungan sekitar alam untuk membantu menyiapkan generasi alfa yang tumbuh menjadi sosok yang kritis, analitis, kreatif, dan inovatif.<sup>13</sup>

Penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah ini ada

---

<sup>12</sup> Hasanah, Hikmayani, Nurjanah, "Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini"276.

<sup>13</sup> 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). 12

beberapa tahap dalam pembelajarannya. Tahap yang pertama, guru mengenalkan nama buah, bentuk, warna buah, bagaimana buah itu bisa tumbuh dan tempat dimana buah itu tumbuh. Tahap yang kedua yaitu mencuci buah-buahan dan menyiapkan bahan dan alat di meja. Tahap yang ke 3 yaitu mengupas dan memotong buah. Tahap yang ke empat yaitu menyusun buah di dalam wadah sesuai dengan kreativitas anak. Dalam kegiatan ini sudah mencakup semua aspek pembelajaran STEAM yaitu dari sains, teknologi, rekayasa, seni dan matematika.

Melalui penerapan ini, anak diharapkan tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga secara sosial dapat mempercepat tumbuh kembang anak secara optimal. Menurut Novita Eka Nurjanah bahwasanya pembelajaran berbasis STEAM dapat menstimulus pengetahuan dunia sekitar anak, dengan cara mengamati, menyelidiki dan menanyakan. Secara tidak langsung keterampilan berfikir ilmiah anak akan terdorong, walaupun setiap tingkat keterampilan berpikir ilmiah mempunyai tingkatan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan usia dan jenjang pendidikan yang ditempuh.<sup>14</sup>

Berdasarkan konteks penelitian diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru”.

---

<sup>14</sup> Mia Marwiyah, “Analisis Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) untuk Menanamkan Keterampilan 4C (Communication, Colaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Inovation) Pada Anak Usia Dini” (Skripsi UIN SUSKA Riau) 4-5.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah sumberbaru?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arahan yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Berdasarkan fokus penelitian diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Manfaat penelitian dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat penelitian harus bersifat nyata. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan serta dapat memberikan manfaat pada anak usia dini terutama berkaitan dalam penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru.

2. Manfaat secara praktik

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, menambah wawasan dan untuk menambah pengalaman penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru.

- b. Bagi Pendidik

Dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik yang baik dengan merencanakan pembelajaran secara matang.

- c. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Untuk menambah pengetahuan dan penelitian ini bermanfaat bagi dosen dan mahasiswa khususnya jurusan PIAUD. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang pembelajaran STEAM.

- d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang faktual kepada para pembaca tentang penerapan pembelajaran STEAM.

## E. Definisi Istilah

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

### 1. Pembelajaran STEAM

STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, Mathematic*) adalah model pembelajaran yang kontekstual yang menggabungkan beberapa disiplin ilmu pengetahuan untuk mengarahkan peserta didik mengembangkan beberapa keterampilan, yaitu keterampilan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi.

### 2. Salad Buah

Salad buah merupakan sejenis makanan yang terdiri dari campuran buah-buahan, susu, mayones, keju dan lainnya. Salad buah dikategorikan sebagai makanan sehat karena dari komposisinya yang terdiri dari buah-buahan. Salad buah merupakan makanan sehat dan bergizi, rendah kalori dan halal.

Berdasarkan uraian definisi istilah tersebut, yang dimaksud dengan judul penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru adalah penerapan model pembelajaran yang di dalamnya menerapkan beberapa disiplin ilmu pengetahuan dengan media pembelajaran salad buah dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak, melatih anak memecahkan masalah untuk masa depan nantinya.

## F. Sistematika Pembahasan

Dalam laporan penelitian terdapat sistematika pembahasan yang di dalamnya berisi penjelasan mengenai bab pendahuluan hingga penutup. Didalam sistematika pembahasan format penelitiannya menggunakan deskriptif naratif. Topik dari kajian yang dibahas disampaikan secara jelas sehingga nampak alur penelitian yang dilakukan dari awal hingga akhir. Berikut paparan terkait sistematika pembahasan:

Bab satu pendahuluan: pada bab ini membahas tentang uraian latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab dua kajian pustaka: pada bab ini menguraikan tentang kajian pustaka yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori, hal ini digunakan untuk menganalisa masalah yang sedang diteliti yaitu Penerapan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Sumberbaru Tahun Pelajaran 2023/2024.

Bab tiga metode penelitian: bab ini menjelaskan tentang mengenai metode yang digunakan peneliti saat melakukan penelitian, yang didalamnya berisi jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat pembahasan: pada bab ini berisi tentang analisis data dan pembahasan dari hasil penelitian menggunakan metode kualitatif. Menguraikan tentang gambaran umum penelitian dilengkapi dengan profil dari Raudhatul Athfal Al-Hidayah Sumberbaru.

Bab lima penutup: bab ini membahas tentang kesimpulan terkait jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan pada bab pertama, sedangkan saran diberikan sebagai masukan untuk lokasi penelitian maupun bagi peneliti selanjutnya. Dan pada bab ini berfungsi sebagai bentuk penyampaian hasil yang ditemukan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian ringkasannya. Beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Nilatus Sa'adah (2020), meneliti tentang “ Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer* di TK Talenta Semarang”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat konsentrasi anak hiperaktif, ciri-cirinya adalah tidak bisa diam terlalu lama ketika dalam pembelajaran, tidak dapat fokus ketika sedang diajak bicara. Permainan *Magic Puffer Ball* adalah permainan yang dapat meningkatkan konsentrasi dan mengasah kreativitas anak dengan pembelajaran STEAM. Penerapan pembelajaran STEAM di TK Talenta Semarang sudah berjalan dengan baik, dari tahap pelaksanaannya sesuai dengan pembelajaran STEAM pada anak usia dini, meliputi: *questioning, exploring and observing, developing skills and processe*. Dengan adanya penerapan ini, anak-anak bebas berimajinasi dan berkreativitas sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Sa'adah, “Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer* di TK Talenta Semarang”

2. Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, Nani Nurjanah (2021), meneliti tentang “Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya stimulasi pembelajaran kreativitas anak di Kober Harapan Bunda sehingga hasil karya anak tunjukkan kurang bervariasi. Untuk meningkatkan kreativitas anak guru perlu merancang strategi, metode, teknik, dan media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satu upaya nya adalah pendekatan STEAM. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan subjek 12 orang anak. Data penelitian dilakukan dengan observasi dan penugasan. Setelah dilakukan tindakan, kreativitas anak dalam siklus I sebanyak 33,3% dan siklus II mencapai 66,7%. Aktivitas belajar siklus I mencapai 33,3%, siklus II mencapai 75%.<sup>16</sup>
3. Indah Arsy, Syamsulrizal (2021), meneliti tentang “Pengaruh Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) Terhadap Kreativitas Peserta Didik”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode telaah pustaka. Metode telaah pustaka adalah kajian pembahasan atas suatu topik yang ditulis oleh para peneliti atau ilmuan di dalam berbagai sumber. Sumber informasi tersebut dapat diperoleh melalui buku, jurnal, e-book, atau artikel ilmiah lainnya. Hasil yang diperoleh bahwa pembelajaran melalui metode STEAM memiliki pengaruh dalam kreativitas peserta didik. Dengan adanya STEAM dalam

---

<sup>16</sup> Hasanah, Hikmayani, Nurjanah, “Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”

pembelajaran sangat berguna dan bermanfaat, dapat diketahui tidak hanya aspek kognitif yang dikembangkan, pembelajaran STEAM juga dapat mengembangkan kreativitas peserta didik untuk menghadapi rintangan-rintangan di masa mendatang meskipun terdapat perbedaan pendapat dari beberapa ahli namun pembelajaran STEAM menjadi solusi pembelajaran bagi peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi yang dipadukan dengan ilmu pengetahuan.<sup>17</sup>

4. Skripsi Emma Suganda (2021), meneliti tentang “Studi Meta Analisis Pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics* (STEAM)”. Melalui studi meta-analisis ini peneliti akan membahas bagaimana pembelajaran STEAM mampu mengkoordinir ketrampilan berpikir kritis, kreatif, penguasaan konsep, pemecahan masalah dan hasil belajar siswa serta variabel terikat lainnya, selain itu peneliti juga akan meneliti seberapa besar kontribusi pendekatan STEAM dalam proses pembelajaran kelas. Studi meta-analisis ini dilakukan dengan mengumpulkan artikel-artikel di database copus, DOAJ dan ERIC. Sebanyak 11 artikel ilmiah yang terpilih ini berdasarkan kata kunci STEAM education dan STEAM physics education yang telah dianalisis sesuai dengan kriteria untuk dijadikan data di pembahasan, kemudian artikel dianalisis menggunakan landasan dasar meta-analisis yaitu *effect size*, maka untuk menjawab rumusan masalah penelitian perlu menggunakan teknik meta-analisis pada besar nilai *effect size*. Hasil

---

<sup>17</sup> Arsy, Syamsulrizal, “Pengaruh Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) Terhadap Kreativitas Peserta Didik”

analisis dari artikel menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM dapat memberikan kontribusi yang baik dalam pembelajaran di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) selain itu pendekatan STEAM juga memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kritis, penguasaan konsep, pemecahan masalah serta hasil belajar siswa. Namun penelitian tentang STEAM yang berkaitan dengan pelajaran fisika belum banyak diterapkan terkhusus di Indonesia.<sup>18</sup>

5. Wuri Sasmita, Anti Isnaningsih (2023), meneliti tentang “Pendekatan STEAM Sebagai Stimulasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Melati PGRI Candiwulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebuah pengaruh dari pendekatan pembelajaran STEAM terhadap aspek kreativitas anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain one group *pre-test post-test* design yang terdiri dari *pre-test*, *treatment*, *post-test*. Selanjutnya analisis data, menggunakan uji *sample paired t-test*. Hasil rata-rata pada *pre-test* mendapatkan skor 74.9 dan hasil rata-rata *post-test* sebesar 84.6 atau mengalami pengaruh kenaikan sebesar 11.7%.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Suganda, “Studi Meta analisis Pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics* (STEAM)”

<sup>19</sup> Sasmita dan isnaningsih, “Pendekatan STEAM Sebagai Stimulasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti, Judul Penelitian. Dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinialitas Penelitian
1.	Nilatus Sa'adah (2020) "Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif melalui Permainan Magic Puffer di TK Talenta Semarang"	Persamaan penelitian ini yaitu Menggambarkan Proses kegiatan Dengan pembelajaran STEAM di TK Talenta Semarang	Penelitian ini Menggunakan Permainan yaitu permainan Magic Puffer di dalam Pembelajarann STEAM untuk meningkatkan konsentrasi anak Hiperaktif	Penerapan Pembelajaran STEAM Dengan Membuat Salad Buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru
2.	Aas Hasanah, Ajen g Sri Hikmayani, Nani Nurjanah (2021), "Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	Persamaan penelitian ini yaitu Mengembangkan Kreativitas anak Dengan pendekatan STEAM	Penelitian ini Hanya ber fokus Untuk meningkatkan Kreativitas anak Melalui pendekatan STEAM tidak Menggunakan Metode atau media Tertentu	Penerapan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru
3.	Indah Arsy, Syamsulrizal (2021), "Pengaruh Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Terhadap Kreativitas Peserta Didik"	Persamaan penelitian ini yaitu Dengan adanya STEAM dalam Pembelajaran sangat Berguna karena Dapat meningkatkan Kreativitas anak Untuk menghadapi Rintangan-rintangan Di masa mendatang	Penelitian ini Menggunakan Metode telaah Pustaka yaitu Kajian pembahasan Atau topik yang Ditulis peneliti Atau ilmuan di Berbagai sumber	Penerapan Pembelajaran STEAM Dengan Membuat Salad Buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru
4.	Emma Suganda	Persamaan	Penelitian ini	Penerapan

No	Peneliti, Judul Penelitian. Dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	(2021), “ Studi Meta Analisis Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics (STEAM)”	penelitian ini yaitu Pendekatan STEAM Memiliki kontribusi Yang baik dalam Meningkatkan Keterampilan berfikir Kreatif, kritis, penguasaan konsep, pemecahan masalah, serta hasil belajar siswa	Dilakukan melalui Metode meta-analisis dengan Pendekatan science, Technology, Engineering, art Mathematics (STEAM)	Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru
No	Peneliti, Judul Penelitian. Dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
5.	Wuri Sasmita, Anti Isnaningsih (2023), “Pendekatan STEAM Sebagai Stimulasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”	Persamaan Penelitian ini yaitu Meningkatkan Kreativitas anak Usia 5-6 Tahun di TK Melati 1 PGRI Candiwulan.	Penelitian ini Penelitian Eksperimen dengan Desain <i>one group Pre-test post-test</i> Desain yang terdiri Dari <i>pre-test, Treatment, post-test</i>	Penerapan Pembelajaran STEAM Dengan Membuat Salad Buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwasannya penelitian terdahulu dan penelitian yang sekarang yaitu memiliki persamaan dan perbedaan. beberapa hasil perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu, proses pembelajaran ini adalah bahwasannya penerapan pembelajaran STEAM ini lebih mengandalkan proses daripada hasil karena untuk melatih anak caranya berproses untuk kehidupan kedepannya. Persamaan dari penelitian terdahulu yaitu dari pembelajaran dengan bermuatan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Dan perbedaan dari

penelitian terdahulu yaitu pada jenis penelitian, fokus penelitian dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk mengangkat kasus penelitian dengan judul “PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEMBUAT SALAD BUAH DI RA AL HIDAYAH SUMBERBARU”, dimana fokus penelitian yang sekarang belum pernah digunakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

## B. Kajian Teori

Landasan teori pada bagian ini sangat membantu untuk mempelajari hal-hal baru dan dapat menjadi panduan umum bagi peneliti. Hal ini untuk membuat penelitian lebih mudah dilakukan oleh peneliti.

### 1. Pembelajaran STEAM

#### a. Pengertian Pembelajaran STEAM

Kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata yang berasal dari bahasa Inggris *Instruction*. Kata *Instruction* mempunyai pengertian yang lebih luas daripada pengajaran. Pembelajaran yaitu kegiatan belajar-mengajar yang tidak dihadiri guru secara fisik.<sup>20</sup> Pembelajaran STEAM merupakan pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu pengetahuan sehingga mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan beberapa keterampilan, yaitu keterampilan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Mohammad Asrori, “Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran”.

<sup>21</sup> Sa’adah, “Penerapan Pembelajaran STEAM), 19.

Pada pembelajaran berbasis STEAM harus diseimbangkan antara teori dan praktek, maka dalam pembelajaran STEAM ini peserta didik menggunakan otak dan tangan sekaligus dalam belajar, sehingga peserta didik ini akan di tuntut untuk mengidentifikasi masalah, menciptakan sesuatu, menyelesaikan masalah serta dapat berkolaborasi bersama dengan teman-temannya dan mampu berkomunikasi satu sama lain dan dapat menanggapi ide orang lain.<sup>22</sup>

Melalui pendekatan STEAM di pendidikan anak usia dini merupakan pendekatan pembelajaran yang menstimulasi anak melalui kegiatan pembelajaran yang menuntut anak untuk memiliki sifat saintis, mengenal teknologi sederhana, belajar memecahkan masalah, memiliki nilai estetika, atau nilai keindahan dalam menghasilkan sebuah karya serta mampu berpikir secara logis yang dapat diukur dalam menyelesaikan masalah. Dengan pendekatan STEAM juga dapat melatih kreatifitas anak. Dalam melakukan kegiatan belajar yang dapat menstimulasi kreatifitas anak di sekolah, guru harus menyiapkan perencanaan dan media yang sesuai untuk mendukung perkembangan anak. Media yang digunakan harus menarik dan yang berada disekitar anak, mudah ditemukan dan juga bermanfaat.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Hayyulal Khusna. "Impelementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi dan STEAM dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di TK Islam Terpadu Al Ghalib Al Ikhlas Balung Jember. 47.

<sup>23</sup> Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, Nani Nurjanah, "Penerapan Pendekatan STEAM dalam

b. Tahapan pembelajaran STEAM

STEAM juga merupakan salah satu pembelajaran kooperatif sebagai bagian dari pembelajaran konstruktivisme, dimana peserta didik akan membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri melalui proyek. Dengan pemberian proyek menuntut peserta didik untuk memahami materi yang sedang dipelajari sebagai sebuah pengetahuan, memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang untuk membantu menemukan konsep. Adapun tahapan dalam pembelajaran STEAM, yang pertama tahap pengamatan (*Observasi*), pada tahapan ini anak diminta untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai fenomena yang terdapat dalam lingkungan kehidupan mereka dalam sehari-hari yang berkaitan dengan konsep STEAM. Yang kemudian diproses menjadi sebuah informasi yang dibenarkan dengan berbagai sumber yang relevan, seperti internet, buku, guru, dan sumber informasi lainnya, yang kedua tahap ide baru (*New idea*), anak diharapkan mampu memunculkan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya, yang ketiga tahapan inovasi (*Inovation*), anak diminta menjabarkan hal-hal apa saja yang harus dilakukan agar ide yang mereka dapatkan pada ide baru yang sebelumnya dapat diaplikasikan, keempat tahapan kreasi (*Creativity*), tahapan kreasi adalah pelaksanaan semua saran dan pendapat hasil diskusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan yang

---

Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, no.2 , (2021), 275-281, <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3561>.

kemudian akan diaplikasikan yang kemudian diharapkan dapat diterapkan guru pada anak, kelima tahapan nilai (*Society*), guru menjelaskan dan membantu pelajar mengenai tata cara bagaimana melakukan survei yang baik dan benar. Pada langkah ini, guru juga berperan dalam menyediakan beberapa pertanyaan mengenai produk yang dihasilkan oleh pelajar untuk digunakan pada waktu survei. Setelah survei dijalankan, guru mengarahkan pelajar melakukan analisis persentase sederhana dan melaporkannya di depan kelas bersama dengan produk mereka.<sup>24</sup>

c. Karakteristik Pembelajaran STEAM

Karakteristik dari pembelajaran STEAM sendiri sebagai berikut:<sup>25</sup>

- 1) Mengenalkan konsep pendekatan Saintifik yaitu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar melalui mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan
- 2) Mengenalkan pembelajaran dengan aspek *science, technology, engineering, art, dan mathematics*.
- 3) Melibatkan lingkungan alam sebagai media utama untuk mengenalkan pembelajaran yang memiliki unsur STEAM

---

<sup>24</sup> Nurul Novitasari, Nur Aini Zaida, Hasanah. "Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini".

<sup>25</sup> Lilis Suganda. "Studi Meta Analisis Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics (STEAM)", 14.

- 4) Kegiatan dapat dikolaborasikan dengan kurikulum serta tema-tema yang sudah diidentifikasi oleh lembaga
- 5) Pendekatan ini dilaksanakan dengan kegiatan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar, dalam bentuk pembelajaran yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya.

d. Komponen STEAM

1) *Science*

*Science* adalah aktivitas pengembangan ilmu pengetahuan melalui berbagai kegiatan seperti penelitian dan pengembangan. *Science* adalah pembelajaran yang ada hubungannya dengan kehidupan fakta (nyata) yang kebenarannya disusun secara sistematis. Sains juga dapat diartikan dengan suatu cara untuk menemukan hakikat segala sesuatu, sikap, dan keterampilan yang dapat memungkinkan seorang individu memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>26</sup> Pembelajaran *Science* dimaksudkan agar peserta didik mampu memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sarana belajar. Manfaat pembelajaran science pada anak usia dini adalah:<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Ayu Nur Chasanah. "Pengembangan Kemampuan Sains Anak Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna Pada Kelompok A di RA Muslimat NU 02 Yosowilangon Kidul Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2022/2023". 21.

<sup>27</sup> Nilatus Sa'adah. "Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak

- a) Belajar melakukan eksplorasi dan investigasi, yaitu kegiatan untuk mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam
- b) Belajar mengembangkan keterampilan proses *science* dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan, dan sebagainya
- c) Belajar mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang, dan mau melakukan inkuiri atau penemuan
- d) Belajar memahami pengetahuan tentang berbagai benda baik ciri, struktur maupun fungsinya.

## 2) *Technology*

Revolusi pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi banyak melahirkan kemudahan, membantu pendidik dan peserta didik, meringkas pekerjaan, mempersingkat waktu, serta menghasilkan berbagai manfaat lainnya. Pembelajaran saat ini tidak selalu melakukan aktivitas di dalam kelas, tetapi bisa dengan memanfaatkan teknologi.

Adapun manfaat teknologi diantaranya adalah

- a) Menghadirkan suasana yang baru dalam pembelajaran tidak dibatasi ruang dan waktu. Artinya, pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimana pun
- b) Memudahkan akses peserta didik terhadap materi

pembelajaran yang tak terbatas, misalnya dengan buku elektronik (*e-book*)

- c) Meringankan tugas guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Contohnya, guru dapat memanfaatkan software atau laman dalam jaringan untuk melakukan evaluasi pembelajaran
- d) Menghadirkan semangat belajar menuju perubahan di masa depan.

Dalam pembelajaran anak usia dini, istilah teknologi mengacu pada penggunaan peralatan dan mengembangkan motorik kasar dan halus anak. Peralatan atau perkakas dapat membantu mengembangkan koordinasi mata dan tangan, serta melatih otot tangan dan jari untuk menulis, mengetik dan menggambar. Sedangkan orang dewasa berpikir teknologi itu peralatan digital seperti, laptop, kamera, komputer, dan mesin-mesin canggih lainnya. Padahal alat-alat seperti krayon, pensil, penggaris, gunting, itu juga termasuk dari teknologi.<sup>28</sup>

### 3) *Engineering*

*Engineering* diartikan sebagai rekayasa terhadap teknologi. Setelah ilmu pengetahuan dan teknologi sudah dikuasai, kompetensi berikutnya yaitu telah mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam kehidupan nyata. Materi

<sup>28</sup> Nilatus Sa'adah . "Peneraan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer Ball* di TK Talenta Semarang". 16.

konseptual dan praktik dilakukan peserta didik selama di sekolah dan dalam bimbingan guru.

*Engineering* dimulai dengan mengidentifikasi masalah, dan memecahkan masalah itu. Sebagai contoh, anak mengalami proses ketika mereka mencoba mencari tahu bagaimana membuat fondasi yang kuat agar bangunan balok mereka dapat lebih tinggi.<sup>29</sup>

#### 4) *Art*

*Art* atau seni dalam STEAM adalah pola inovasi dan kreativitas dalam belajar yang mampu menghadirkan suasana nyata dan berbeda sehingga iklim pembelajaran menjadi lebih hidup. Seni dalam pembelajaran dimaksudkan agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan lebih menantang agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar. Seni dalam pembelajaran STEAM lebih menekankan pada aspek keindahan dalam menyampaikan materi melalui variasi metode pembelajaran. Kelebihan *art* (seni) dalam pembelajaran, sebagai berikut.

- a) Seni mengajar merupakan salah satu cara yang dapat dikembangkan untuk menghadirkan suasana berbeda dalam pembelajaran.
- b) Seni dalam pembelajaran adalah gabungan antara metode

---

<sup>29</sup> Nilatus Sa'adah . "Peneraan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer Ball* di TK Talenta Semarang".19.

yang variatif dengan kompetensi, sehingga guru menghadirkan iklim belajar yang berbeda.

- c) Mengajar bukan terpaku pada menyampaikan materi dan nilai-nilai kepada peserta didik. Hal yang lebih penting untuk diperhatikan yaitu bagaimana peserta didik menikmati suasana belajar itu sendiri.

Seni pada anak usia dini meliputi mengenal dan melanjutkan berbagai karya dan aktivitas seni, seperti menggambar, melukis dengan kuas, bermain musik, ekspresi gerak sesuai irama, mendesain sebuah hasil karya, bernyanyi bercerita, menari dan bereksplorasi dengan benda-benda yang dapat digunakan untuk menghasilkan karya seni.<sup>30</sup>

##### 5) *Mathematic*

Matematika selama ini dipahami yang berkaitan dengan berhitung dan angka-angka. Pelajaran ini banyak dihindari oleh peserta didik. Padahal, pembelajaran abad ke-21 tak luput dari pentingnya menguasai matematika. Hingga saat ini pelajaran matematika menjadi momok bagi sebagian peserta didik. Penelitian menunjukkan matematika tergolong pelajaran yang dihindari oleh peserta didik. Oleh karena itu, dalam *STEAM Education*, matematika hendaknya menjadi salah satu pelajaran favorit sehingga peserta didik ingin mempelajarinya lebih

<sup>30</sup> Nilatus Sa'adah . "Peneraan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer Ball* di TK Talenta Semarang".20

dalam. STEAM Education adalah strategi pembelajaran yang bukan hanya menekankan pada penguasaan konseptual, tetapi juga keterampilan teknis. Setelah mendapatkan materi berupa konsep, peserta didik diajak memikirkan cara mewujudkan kerangka konseptual ke dalam dunia nyata melalui keterampilan berpikir tingkat tinggi.<sup>31</sup>

Aktivitas yang diterapkan oleh guru dalam bidang matematika untuk anak usia dini, yaitu: 1) merencanakan kegiatan kognitif anak-anak; 2) merencanakan kegiatan matematika dengan mempertimbangkan kebutuhan masing-masing anak; 3) memasukkan kegiatan matematika ke semua kurikulum. Bahasa juga berperan dalam matematika, ketika anak menggunakan kata perbandingan seperti, lebih besar, lebih kecil, lebih tebal. Kemampuan berpikir matematika anak muncul ketika anak dibantu memahami bahwa perbandingan adalah relatif, tergantung dari apa yang dibandingkan saat ini.<sup>32</sup>

## 2. Salad Buah

### a. Pengertian Salad Buah

Kata salad diperkirakan berasal dari bahasa latin “herba salata” artinya herba berarti sayuran dan salata berarti digarami atau diberi garam, jadi herba salata adalah sayuran yang diberi garam.

---

<sup>31</sup> Nilatus Sa’adah . “Peneraan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer Ball* di TK Talenta Semarang”.21

<sup>32</sup> Nilatus Sa’adah . “Peneraan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Magic Puffer Ball* di TK Talenta Semarang”. 23

Tampaknya sulit untuk mendapatkan definisi yang pasti tentang salad. Pada mulanya salad diartikan sebagai makanan yang terdiri dari sayur-sayuran segar (*crispy leaf vegetables*). Dalam perkembangannya pengertian ini tidak sepenuhnya benar, karena banyak bahan makanan lain yang ditambahkan pada sayur-sayuran tadi, sehingga lahirlah salad yang beraneka ragam. Pada akhirnya salad dapat diartikan suatu makanan yang dihidangkan bersama *dressing (sauce)* dan umumnya salad dihidangkan dengan sayuran yang *crispy*, sehingga pengertian salad masih berpedoman pada pengertian yang lama.

Salad buah biasanya terdiri dari buah-buahan seperti jeruk, melon, strawberry, kiwi, buah naga, anggur dan lain-lain. Namun, masih jarang ditemukan ada salad buah yang menggunakan buah-buahan seperti buah semangka, buah nanas, buah pir dan buah pepaya. Buah-buahan tersebut sempat menjadi terkenal karena mampu menurunkan berat badan dalam waktu yang cukup singkat. Oleh karena itu, banyak sekali orang-orang yang mengonsumsi buah-buahan tersebut untuk dijadikan salad buah karena selain menyegarkan dimulut dan tentunya kaya akan manfaat. Menurut resep aslinya, salad yang diberikan saus *yogurt* atau *mayonaise* maka dinamakan salad buah. Namun seiring berjalannya waktu, salad buah mengalami berbagai inovasi rasa berupa saus.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Kurniati Kamila, Dendi Gusnadi, Ratna Gema Maulida. "Daya Terima Konsumen Pada Inovasi Salad Buah Berbasis Sour N Spices Asian Dressing".

## b. Pembuatan Salad Buah

Dalam pembuatan salad buah ini adapun bahan yang digunakan adalah susu kental manis, mayones, keju, yogurt, buah-buahan, susu cair dan jelly. Selain bahan-bahan adapun alat yang digunakan adalah pisau, talenan, alat alat pencuci buah, wadah, sendok. Berikut cara membuat salad buah:<sup>34</sup>

- 1) Pertama, siapkan bahan dan alat yang akan digunakan,
- 2) Kedua, kupas buah-buahan lalu di cuci,
- 3) Ketiga, setelah selesai dicuci selanjutnya buah-buahan di potong kecil-kecil
- 4) Keempat, selanjutnya siapkan wadah lalu membuat sauce salad yaitu masukkan susu kental manis, mayones, dan yogurt ke dalam wadah diaduk merata
- 5) Kelima, masukkan buah-buahan yang sudah dipotong, lalu berikan parutan keju diatas salad,
- 6) Keenam, salad buah selesai dan siap disajikan.

---

<sup>34</sup> Ilham Nazaruddin. “Pelatihan Pembuatan Salad Buah Keju Sebagai Program Usaha Ekonomi Masyarakat Menengah ke Bawah”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode atau pendekatan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat interpretif (menggunakan penafsiran) dengan melibatkan banyak metode dalam menelaah persoalan penelitiannya yang dikenal dengan Trianggulasi dalam rangka mendapatkan pemahaman yang holistik (komprehensif) tentang fenomena yang diteliti dengan prinsip yang alamiah.<sup>35</sup> Data yang diperoleh peneliti yaitu dari RA Al-Hidayah Sumberbaru yang sesuai dengan fokus penelitian, kemudian dikonseptualisasi menjadi teori-teori tertentu.

Sedangkan untuk jenisnya adalah *case study* atau studi kasus jenis penelitian yang dilakukan dengan eksplorasi mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas yang dilakukan individu atau kelompok, penelitian ini terikat oleh waktu dan aktivitas.<sup>36</sup> Sedangkan peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail menggunakan beberapa prosedur pengumpulan data yang berkaitan dengan “Penerapan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru”.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitiannya bertempat di RA Al-Hidayah Sumberbaru Jember, didalamnya terdapat 2 kelas yang merupakan kelompok belajar di

---

<sup>35</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian* .12

<sup>36</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian*. 13.

RA Al-Hidayah Sumberbaru. Alasan peneliti memilih tempat penelitian di RA Al-Hidayah Sumberbaru karena model pembelajaran yang digunakan lembaga tersebut memiliki tujuan untuk mempersiapkan anak nantinya dapat memecahkan masalah pada kehidupan kedepannya. Selain itu juga, penerapan pembelajaran STEAM dengan media membuat salad buah ini sangat sederhana tetapi melatih anak untuk berkreasi dan berfikir kritis. Peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah.

### C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah kelompok B di RA Al-Hidayah Sumberbaru. Pada kelompok B terdapat 23 siswa dan yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran ada 2 anak karena izin sakit dan yang mengikuti kegiatan sebanyak 21 siswa. Oleh sebab itu, pada penelitian ini tidak ada sampel acak tetapi, sampel bertujuan menggunakan *purposive*. Teknik *purposive* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan atas pertimbangan peneliti semata yang menganggap bahwa unsur-unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sampel yang diambil.

Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah RA Al Hidayah Sumberbaru yaitu ibu Ririn Junaidah beliau dipilih sebagai informan karena merupakan kepala sekolah dari RA Al-Hidayah Sumberbaru yang bertanggung jawab atas lembaga dan yang mengetahui kurikulum operasional madrasah Raudhatul Athfal Al-Hidayah dan guru kelas kelompok B yaitu ibu Yeni Nuryani S. Pd. Dan ibu Aeni Rofiqoh beliau dipilih sebagai informan karena

merupakan guru kelas sekaligus wali kelas dari kelompok B di RA Al-Hidayah yang mengetahui penerapan serta alur pembelajaran STEAM pada kelompok B RA Al-Hidayah.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan pekerjaan yang tidak bisa dihindari dalam proses kegiatan penelitian, hubungan kerja antara peneliti dan subjek penelitian hanya berkisar pada pengumpulan data dalam kegiatan penelitian, melalui teknik observasi partisipan, wawancara yang mendalam dengan informan penelitian, dan pengumpulan dokumen dengan menelaah berbagai referensi yang relevan dengan penelitian.<sup>37</sup> Teknik Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan menggunakan teknik kondisi alami, sumber data primer, observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi. Dengan demikian teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan kegiatan berikut:

##### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati berbagai hal yang berkaitan dengan pelaku, ruang, waktu, kegiatan, benda, tujuan, peristiwa, dan perasaan.<sup>38</sup> Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi partisipatif, yaitu peneliti berpartisipasi langsung dengan kegiatan sehari-hari orang digunakan sumber data penelitian. Adapun data yang diperoleh dari hasil observasi dalam

<sup>37</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian*. 70

<sup>38</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian*. 71

Mengikuti proses kegiatan pembelajaran mulai dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan pembelajaran dan mengikuti kegiatan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah dikelas kelompok B RA Al Hidayah.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal. Wawancara kualitatif merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data atau informasi. Sedangkan wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara semi terstruktur. Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur ini karena ada beberapa hal yang peneliti harus ketahui informasinya secara garis besar. Sehingga ingin mengetahui informasi data secara luas. Data yang akan diperoleh dari wawancara tersebut adalah:

- a. Informasi tentang proses penerapan pembelajaran STEAM,
  - 1) Kemampuan pendidik dalam menjelaskan definisi STEAM
  - 2) Kemampuan pendidik dalam menjelaskan proses penerapan pembelajaran STEAM, meliputi:
    - 3) Tahap perencanaan
    - 4) Tahap pelaksanaan pembelajaran
    - 5) Tahap observasi (pengamatan)
    - 6) Tahap penilaian (evaluasi)
  - 2) Informasi tentang unsur science, technology, engineering, art,

and mathematics (STEAM) dalam membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk teks atau artefak (benda hasil karya manusia), teknik penelusuran dokumen menjadi teknik utama dalam penelitian sejarah, akan tetapi hampir setiap penelitian penelusuran datanya menggunakan teknik dokumen.<sup>39</sup> Dokumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai RA Al-Hidayah Sumberbaru serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Data yang akan diperoleh peneliti dari dokumentasi ini adalah, sebagai berikut:

- a. Dokumen-dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah
  - 1) Foto Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Kelompok B Tema Tanaman Sub Tema Buah-buahan.
  - 2) Foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelompok B
  - 3) Foto pendidik melakukan pengamatan pada saat pembelajaran terhadap peserta didik
  - 4) Foto Penilaian kelompok B
- b. Dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kegiatan pelaksanaan pembelajaran STEAM pada kelompok B RA Al Hidayah.

---

<sup>39</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian*. 77

- 1) Foto kegiatan menyiapkan alat dan bahan dalam membuat salad buah
- 2) Foto kegiatan pendidik mengenalkan buah-buahan dan macam-macam buah.
- 3) Foto kegiatan peserta didik mencuci buah-buahan
- 4) Foto kegiatan peserta didik memotong buah-buahan
- 5) Foto kegiatan peserta didik menata dan menghias buah dan mencampurkan buah ke bahan-bahan.

#### **E. Analisis Data**

Analisis data merupakan proses pengorganisasian dan pemilahan informasi ke dalam model, kategori, dan unit deskriptif dasar untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis berdasarkan data.<sup>40</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data Miles, Huberman dan Saldana. Adapun langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

##### **1) Pengumpulan Data**

Langkah pertama peneliti melakukan proses pengumpulan data dengan menggunakan teknik pengumpulan yang telah ditentukan saat pra lapangan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

##### **2) Kondensasi data**

Kondensasi data itu mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan mengubah data yang muncul, catatan lapangan yang ditulis, wawancara transkrip, dokumen, dan bahan

---

<sup>40</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian*.99

empiris lainnya.

### 3) Penyajian data

Data yang sudah dikondensasi, disajikan dalam bentuk uraian kalimat. Penyajian data sebagai informasi yang sudah terkompres, sehingga memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melalui penyajian data ini dapat dipahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan.<sup>41</sup>

### 4) Kesimpulan atau verifikasi

Penarikan kesimpulan atau verifikasi data merupakan kegiatan menarik makna dari data yang ditampilkan. Pada tahap ini peneliti mencari makna dari data yang telah dikondensasi dan disajikan dengan membandingkan, mencari pola, catatan dilapangan, tema, hubungan persamaan, mengelompokkan dan memeriksa hasil yang diperoleh dalam penelitian.

## F. Keabsahan Data

Sebagian orang mempertanyakan keabsahan penelitian kualitatif, karena anggapan mereka kebenaran hasil penelitian kualitatif sangat subjektif, padahal penelitian tidak sederhana anggapan mereka, karena hasil penelitian kualitatif memiliki cara sendiri untuk menguji keabsahannya.<sup>42</sup> Pengecekan keabsahan data yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik uji keabsahan data dalam ranah

<sup>41</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian* 142-143.

<sup>42</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian* .108.

kredibilitas data sebagai berikut:<sup>43</sup>

1. Perpanjangan Pengamatan

Dengan melakukan perpanjangan pengamatan, peneliti kembali terjun ke lokasi dengan melakukan pengamatan kembali terhadap data yang pernah peneliti temukan atau yang baru ditemukan. Dengan teknik ini peneliti dengan respon membentuk raport atau hubungan saling akrab sehingga bukan dianggap lagi sebagai orang asing, semakin akrab, saling percaya terhadap informasi yang disembunyikan kembali.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, dalam penelitian ini mendapatkan data berdasarkan observasi, dari hasil observasi tersenut peneliti mengecek data dengan wawancara dan dokumentasi.

3. Menggunakan bahan referensi

Bahan referensi adalah adanya bahan pendukung untuk membuktikan data yang telah penulis temukan. Dalam laporan penelitian sebaiknya data-data yang dikemukakan dilengkapi dengan foto kegiatan atau dokumen autentik sehingga menjadi kredibel. Adapun untuk membuktikan hasil laporan ini kredibel, penulis melengkapi dengan foto kegiatan dan dokumen, sedangkan alat yang penulis gunakan adalah *handphone* yang difungsikan untuk mengambil barang.

---

<sup>43</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian* .144.

## **G. Tahap-tahap Penelitian**

Tahap-tahap penelitian ini menguraikan proses pelaksanaan penelitian, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan sampai pada penulisan laporan.

### **1. Tahap pra-lapangan**

Tahap pra-lapangan merupakan langkah yang dilakukan sebelum penelitian dilakukan, diantaranya:

#### **a. Menyusun rancangan penelitian**

Rancangan penelitian ini berisi latar belakang masalah dan alasan pelaksanaan penelitian, pemelihan tempat atau lokasi penelitian, penentuan jadwal penelitian, rancangan pengumpulan data, rancangan prosedur analisis data dan rancangan pengecekan kebasahan data.

#### **b. Study eksplorasi**

Selanjutnya setelah menyusun rancangan penelitian, peneliti menuju ke lokasi penelitian, yaitu di RA Al Hidayah Sumberbaru dengan tujuan melihat kegiatan pembelajaran dan melihat keadaan lingkungan lokasi tersebut.

#### **c. Perizinan**

Mengenai dengan penelitian yang dilakukan diluar universtas, maka peneliti membutuhkan izin dan prosedur yaitu meminta surat pengantar dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai permohonan izin penelitian di RA Al

Hidayah Sumberbaru jember.<sup>44</sup>

d. Penyusunan instrumen penelitian

Dalam menyusun instrumen penelitian yakni meliputi penyusunan daftar pertanyaan untuk wawancara, membuat lembar observasi, dan pencatatan dokumen yang diperlukan.

**2. Tahap pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu, sebagai berikut:

a. Pengumpulan data

Dalam mengumpulkan data itu dilakukan dengan jadwal yang sudah ditentukan yaitu dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan analisis dokumen.

b. Pengolahan data

Hasil pengumpulan data langkah yang selanjutnya yaitu pengolahan data yaitu yang dimaksud untuk mempermudah dalam proses analisis data.

c. Analisis data

Selanjutnya setelah data sudah tersusun dan terkumpul, kemudian dianalisis menggunakan analisis kualitatif data. Kemudian hasil analisis data diuraikan dalam paparan data dan hasil temuan.

---

<sup>44</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian*. 145

### 3. Tahap pelaporan

Pada tahap pelaporan yaitu penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi yang sesuai dengan pedoman yang berlaku di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.<sup>45</sup>



---

<sup>45</sup> Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian*. 146

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran objek penelitian

##### 1. Sejarah Singkat Berdirinya Raudhatul Athfal Al-Hidayah Sumberbaru

Raudhatul Athfal Al-Hidayah Sumberbaru adalah lembaga taman kanak-kanak yang berada dibawah pimpinan Ma'arif NU(Nahdhatul Ulama). Lembaga ini termasuk lembaga madrasah keunggulan religi yang didirikan untuk mencetak generasi yang islami. Lembaga ini didirikan pada tahun 1979 di dusun sadengan desa rowotengah. Lembaga ini berdiri sekitar 45 tahun yang sebelah barat gedung Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadiin dan pada tahun 2005 pindah di sebelah timur Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadiin sampai sekarang. Raudhatul Athfal Al-Hidayah ini didirikan oleh ibu Muslimat NU (Nahdhatul Ulama) sadengan.<sup>46</sup>

##### 2. Profil Raudhatul Athfal Al-Hidayah Sumberbaru

RA Al Hidayah sebagai salah satu lembaga pendidikan Raudhatul Athfal di wilyah desa tayeng kecamatan sumberbaru jember jawa timur. RA Al Hidayah ini berada dibawah naungan yayasan Ma'arif NU (Nahdhatul Ulama') Kementrian Agama kabupaten jember. Lembaga ini berdiri sekitar 45 tahun yang lalu dan masih berstatus swasta. Dan lembaga ini berdiri di tanah waqaf an dan memiliki luas tanah kurang lebih

---

<sup>46</sup> Ririn Junaidah, diwawancara oleh peneliti, Jember, 21 Maret 2024

1000 m<sup>2</sup>. Kemudian RA Al Hidayah memiliki 3 ruangan yaitu ruang kepala sekolah, ruang kelas kelompok A, dan Ruang Kelas Kelompok B. Dan terdapat 2 kamar mandi dan mushola yang gabung dengan lembaga MI Hidayatul Mubtadi'in.<sup>47</sup>

**Tabel 4.1**  
**Rincian Profil RA Al-Hidayah Sumberbaru**

Nama Lembaga	Raudhatul Athfal Al-Hidayah
Alamat/Desa	Dusun Sadengan Desa Rowotengah Kecamatan Sumberbaru Kabupaten Jember
Nomor Telepon	085808211727
Nama Yayasan	Ma'arif NU(Nahdhatul Ulama)
Status Sekolah	Terakreditasi C
Status Lembaga RA	Swasta
No SSSK Kelembagaan	AHU-119.AH.01.08.Tahun 2013/26 Juni 2013
NSM	101235090194
NIS/NPSN	69745282
Tahun didirikan/beroperasi	1979
Status Tanah	Waqaf
Luas Tanah	1000 m <sup>2</sup>
Nama Kepala Sekolah	Ririn Junaidah
No SK Kepala sekolah	PC. 390 / SK GUKA / A.2 / I / 2022
Masa Kerja Kepala Sekolah	23 tahun

### 3. Letak Geografis Raudhatul Athfal Al-Hidayah Sumberbaru

Raudhatul Athfal Al-Hidayah (RA Al-Hidayah) sumberbaru terletak di Jl. Ky Hambali No. 1, Dusun Sadengan, Desa Rowotengah, Kecamatan Sumberbaru, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Jembatan merah putih yaitu jembatan nomor dua dari desa teko'an tanggul. RA Al-Hidayah sendiri dari jembatan merah putih masih keselatan dan ada perempatan pertama belok kiri tepat di sebelah kanan

<sup>47</sup> Buku Kurikulum Operasional Madrasah Raudhatul Athfal Al Hidayah Madrasah Keunggulan Tahun Pelajaran 2023-2024, hal 2-3.

MI Hidayatul Mubtadi'in. RA Al-Hidayah berada tepat selatan masjid Pondok Pesantren Tuhfatul Ahabab. Lembaga ini masih satu RT dan RW dengan Pondok Pesantren Tuhfatul Ahabab.<sup>48</sup>

#### 4. Visi dan Misi Raudhatul Athfal Al-Hidayah Sumberbaru

##### Visi:

Visi RA Al Hidayah pada tahun pelajaran 2023/2024 yaitu  
**“Terwujudnya peserta didik yang Cerdas, Kreatif, dan Berakhlakul karimah”**

##### Misi:

##### Misi RA Al Hidayah

- a. Meningkatkan proses belajar mengajar yang berorientasi pada pembelajaran peserta didik aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan
- b. Mengembangkan kreativitas peserta didik dalam kegiatan intrasekolah
- c. Menerapkan kegiatan belajar RA secara utuh dan menyeluruh
- d. Menumbuhkan perilaku peserta didik yang berbudi pekerti luhur
- e. Menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah sejak dini.

##### Tujuan:

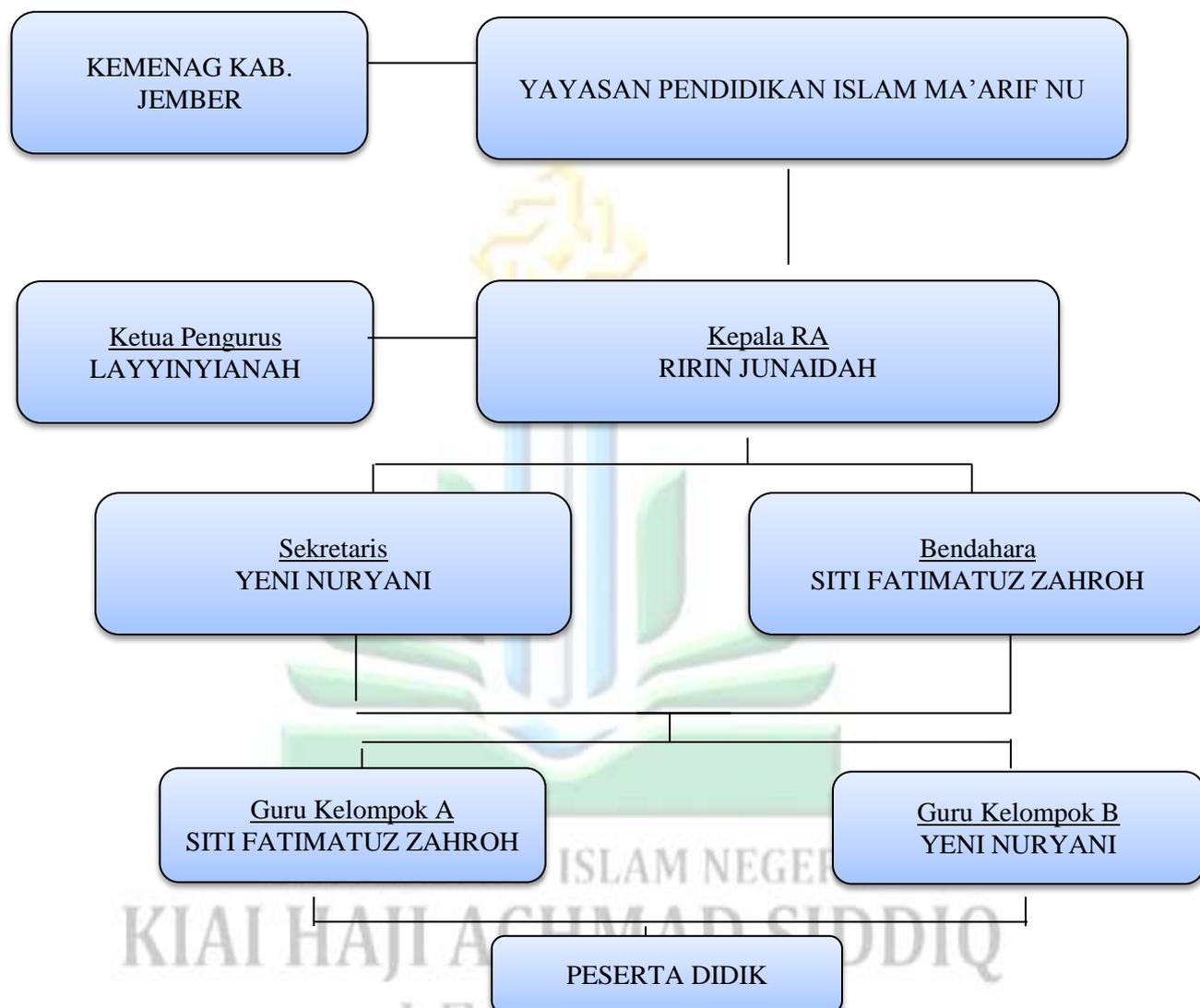
- a. Optimalisasi peningkatan kemauan dan kemampuan
- b. Menerapkan pembelajaran dengan PAIKEMI (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dan islami)
- c. Optimalisasi kemampuan RA dalam pengelolaan dan pemanfaatan sarana secara efektif, efisien, dan ekonomis
- d. Meningkatkan hubungan kerja sama RA dengan masyarakat, instansi terkait dan tokoh masyarakat secara terpadu, erat, harmonis, produktif, dan berkesinambungan.<sup>49</sup>

<sup>48</sup> Ririn Junaidah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 21 Maret 2024.

<sup>49</sup> Buku Kurikulum Operasional Madrasah Raudhatul Athfal Al Hidayah Madrasah Keunggulan Tahun Pelajaran 2023-2024, hal 17-18

## 5. Struktur Organisasi Raudhatul Athfal Al-Hidayah Sumberbaru

### RA. AL HIDAYAH



#### B. Penyajian Data dan Analisis

Pada bab ini peneliti memparkan hasil penelitian tentang masalah yang telah dirumuskan pada bab I, yaitu tentang proses penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru, unsur science, technology, engineering, art, and mathematic dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru. Data hasil

penelitian ini diperoleh dari teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti dengan beberapa informan yang telah ditentukan sebelum melakukan penelitian. Berikut data hasil penelitian:

### **1. Proses penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah**

Adapun tahapan dalam pembelajaran STEAM sebagai berikut:

#### a. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Pada tahapan ini setelah pendidik menyediakan alat dan bahan atau media untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, peserta didik diajak untuk mengamati alat dan bahan yang disediakan oleh pendidik. Dan pendidik mengenalkan alat dan bahan yang sudah disediakan beserta fungsi dari alat dan bahan tersebut.<sup>50</sup> Sebagaimana seperti yang disampaikan ibu Yeni Nuryani, S.Pd:

“Penerapannya seperti kegiatan yang dilakukan kemarin. Yang pertama tahap pengamatan atau observasi, tahap pengamatan (observasi) yaitu kami menyiapkan alat dan bahannya terlebih dahulu kemudian anak mengamati dari alat dan bahan yang diberikan guru”.<sup>51</sup>

Hal ini juga disampaikan oleh kepala RA Al Hidayah ibu Ririn Junaidah:

“Proses pembelajaran STEAM di RA Al Hidayah sendiri nggeh ada 5 tahapan mbak yaitu yang pertama tahap observasi atau pengamatan lingkungan sekitar”.<sup>52</sup>

Selain wawancara, peneliti juga mendapatkan hasil observasi yang sesuai dengan proses penerapan pembelajaran STEAM dengan

<sup>50</sup> Observasi pada tanggal 17 Februari 2024 di kelas kelompok B.

<sup>51</sup> Yeni Nuryani, diwawancara oleh peneliti, Jember, 8 Juni 2024.

<sup>52</sup> Ririn Junaidah, diwawancara oleh peneliti, Jember 8 Juni 2024

membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru yang dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2024 tepat pada hari sabtu jam 09.00 WIB wawancara dengan ibu Yeni Nuryani dan ibu Ririn Junaidah.<sup>53</sup>

Hasil observasi ini juga dikuatkan dengan proses pembelajaran STEAM yaitu tahapan pengamatan (*Observasi*) di kelas kelompok B RA Al Hidayah.



Gambar 4.1

Kegiatan pengamatan alat dan bahan yang disediakan pendidik

Gambar 4.1 dokumentasi foto kegiatan pengamatan terhadap alat dan bahan yang disediakan pendidik untuk diamati oleh peserta didik kelompok B RA Al Hidayah Sumberbaru.

b. Tahap Ide Baru (*New Idea*)

Setelah melakukan pengamatan dan pengenalan alat dan bahan, peserta didik memunculkan ide ide barunya. Akan dibuat apa bahan-bahan yang sudah disiapkan pendidik. Peserta didik ada yang menjawab dibuat jus buah, es buah, salad buah dan sup buah.<sup>54</sup>

Sebagaimana seperti yang disampaikan ibu Yeni Nuryani, S.Pd:

<sup>53</sup> Observasi di kelas kelompok B pada tanggal 17 Februari 2024.

<sup>54</sup> Observasi pada 17 Februari 2024 di kelas kelompok B.

“Kemudian yang kedua tahap ide baru atau *New idea*, pada tahap ini setelah anak melakukan pengamatan terhadap alat dan bahan-bahan yang sudah disediakan oleh guru lalu anak ditanya oleh guru bisa dibuat apa ya kira-kira alat dan bahan ini lalu anak akan muncul idenya dan dikemukakan oleh anak”.<sup>55</sup>

Dan juga seperti yang disampaikan oleh kepala RA Al Hidayah ibu Ririn

Junaidah:

“terus yang kedua tahap ide baru (*New Idea*) anak diharapkan memunculkan ide baru setelah mengamati lingkungan sekitar”.<sup>56</sup>

Hasil observasi ini juga dikuatkan dengan proses pembelajaran

STEAM yaitu tahapan ide baru (*New Idea*) di kelas kelompok B RA Al

Hidayah. Observasi dilakukan pada tanggal 17 Februari 2024.<sup>57</sup>



Gambar 4.2

kegiatan pendidik menstimulasi peserta didik untuk memunculkan ide baru setelah melakukan pengamatan

Gambar 4.2 dokumentasi foto kegiatan menstimulasi peserta didik untuk memunculkan ide baru setelah melaksanakan pengamatan terhadap alat dan bahan yang telah disediakan oleh pendidik.

<sup>55</sup> Yeni Nuryani, diwawancara oleh peneliti, Jember, 8 Juni 2024.

<sup>56</sup> Ririn Junaidah, diwawancara oleh peneliti, Jember, 8 Juni 2024.

<sup>57</sup> Observasi pada tanggal 17 februari 2024 dikelas kelompok B

c. Tahap Inovasi (*Inovation*)

Pada tahapan ini ide ide peserta didik di diskusikan secara bersama-sama untuk menghasilkan inovasi yang baru dan inovasi yang lebih bermakna.<sup>58</sup> Seperti yang disampaikan oleh guru kelas B ibu Yeni Nuryani, S.Pd:

“Kemudian tahap inovasi pada tahap inovasi, anak diminta untuk menjabarkan kegiatan apa saja yang harus dilakukan dengan alat dan bahan yang sudah disediakan guru, dengan hal ini anak diajak untuk berdiskusi bersama dan memaparkan ide dari setiap siswa untuk menghasilkan inovasi yang baru dan bermakna”.<sup>59</sup>

Dan seperti yang disampaikan oleh kepala RA Al Hidayah ibu ririn Junaidah:

“yang selanjutnya tahapan inovasi, tahapan ini anak diminta mengemukakan idenya masing-masing lalu mendiskusikannya sampai menemukan inovasi baru”.<sup>60</sup>

Hasil observasi ini juga dikuatkan dengan proses pembelajaran STEAM yaitu tahapan Inovasi (*Inovation*) di kelas kelompok B RA Al Hidayah yang dilakukan pada tanggal 17 Februari 2024 dengan ibu Yeni Nuryani dan ibu Aeni Rofiqoh.<sup>61</sup>



<sup>58</sup> Observasi pada tanggal 17 ebruari 2024 di kelas kelompok B

<sup>59</sup> Yeni Nuryani, diwawancara oleh peneliti, Jember 8 Juni 2024.

<sup>60</sup> Ririn Junaidah, diwawancara oleh peneliti, Jember 8 Juni 2024.

<sup>61</sup> Observasi pada tanggal 17 Februari 2024 di kelas kelompok B.

Gambar 4.3

Kegiatan peserta didik mengaplikasikan ide yang sudah diskusikan

Gambar 4.3 dokumentasi foto kegiatan pengaplikasian ide yang dimunculkan peserta didik dengan melalui diskusi dan diaplikasikan dengan kegiatan pembelajaran.

d. Tahap Kreasi (*Creativity*)

Setelah berdiskusi bersama-sama peserta didik mengaplikasikan kegiatan yang sudah di rencanakan lalu diterapkan pendidik dan peserta didik.<sup>62</sup> Seperti yang disampaikan oleh guru kelas kelompok B RA Al Hidayah ibu Yeni Nuryani, S.Pd:

“Setelah tahap inovasi yaitu tahap kreasi, pada tahap kreasi ini mengaplikasikan hasil diskusi mengenai inovasi yang telah ditemukan bersama dalam diskusi tersebut”.<sup>63</sup>

Selain wawancara peneliti mendapatkan hasil observasi pada tanggal 21 Februari 2024 di kelas kelompok B. Hasil observasi ini dikuatkan dengan proses pembelajaran STEAM yaitu tahapan kreasi (*Creativity*) di kelas kelompok B RA Al Hidayah.<sup>64</sup>



Gambar 4.4

Dokumentasi foto peserta didik menata buah-buahan dan menghias

<sup>62</sup> Observasi pada tanggal 17 februari 2024 dikelas kelompok B.

<sup>63</sup> Yeni Nuryani, diwawancara oleh peneliti, Jember, 8 Juni 2024.

<sup>64</sup> Observasi pada tanggal 21 Februari 2024 dikelas kelompok B.

salad buah di dalam wadah

Gambar 4.4 dokumentasi foto proses menata buah-buahan untuk dijadikan salad buah. Proses menata salad buah adalah proses terakhir dalam pembuatan salad buah. Dalam proses ini anak-anak dibebaskan untuk menyusun buah-buahan sesuai dengan kreasi masing-masing anak. Dalam tahapan ini termasuk pada unsur *Art* dan *mathematic* dalam pembelajaran bermuatan STEAM bagaimana anak-anak diajak menata buah untuk disajikan salad sesuai dengan kreasi masing-masing anak yang mana pada tahapan ini melatih daya imajinasi anak. Untuk unsur *mathematic* dalam tahapan ini anak diajak untuk menghitung buah-buahan dan guru mengenalkan ukuran dan bentuk buah yang sudah dipotong-potong. Untuk pembelajaran STEAM memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran seperti matematika banyak orang tidak suka dengan pelajaran ini karena susah, dengan adanya STEAM ini guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan cara yang sederhana dan menyenangkan.

e. Tahapan Nilai (*Society*)

Pada tahap nilai ini pendidik membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran lalu nantinya diberi penilaian atas observasi pada kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.<sup>65</sup>

Sebagaimana disampaikan oleh guru kelompok B RA Al-Hidayah Sumberbaru Ibu Yeni Nuryani S. Pd.:

<sup>65</sup> Observasi pada tanggal 21 maret 2024 di kantor RA Al Hidayah.

“Yang terakhir tahapan nilai (*Society*) pada tahapan ini guru akan menilai dari hasil belajar siswa atau menilai dari kegiatan pembelajaran STEAM yang sudah dilaksanakan oleh siswa”.<sup>66</sup>

Selain hasil wawancara, peneliti juga mendapatkan hasil observasi pada tanggal 21 Februari 2024 di kelas kelompok B RA Al Hidayah Sumberbaru jam 09.30 WIB wawancara dengan ibu Yeni Nuryani.<sup>67</sup>

Hasil observasi ini juga dikuatkan dengan proses pembelajaran STEAM yaitu tahapan nilai (*Society*) di kelas kelompok B RA Al Hidayah.

**FORMAT PENILAIAN CEKLIS PEMBELAJARAN KELOMPOK B RA AL HIDAYAH**

Nama Anak	Kemampuan		Tanggal dan Tempat	Kegiatan	Hasil Pengamatan
	Belum Muncul	Sudah Muncul			
Akbar Abrissam Al-Ghifari	-	-	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Akbar izin sakit.
Aletha Ceba Felicia Firmansyah	-	✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Aletha sudah mengenal macam buah, alat-alat, dapat mengupas dan menghirang buah.
Alina Izatul Muzali	-	✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Alina dapat mengenal tanaman buah, mengenal alat iris dan wadah, dapat mengupas dan menghirang buah.
Amelia Saba Ramadhani	-	-	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Amelia izin sakit.

Gambar 4.5

Dokumen foto penilaian kelompok B RA Al Hidayah Sumberbaru  
Gambar 4.5 dokumentasi foto penilaian ceklis kelompok B RA Al

Hidayah Sumberbaru. Dari hasil pengamatan pada pembelajaran STEAM kemampuan dari peserta didik kelompok B sangat berkembang secara signifikan dari meningkatnya aspek perkembangan, tingkat percaya diri, pemecahan masalah.

<sup>66</sup> Yeni Nuryani, diwawancara oleh Peneliti, Jember, 21 Maret 2024

<sup>67</sup> Observasi pada tanggal 21 Februari 2024 dikelas kelompok B.

**Tabel 4.2**  
**Tahapan Pembelajaran STEAM**

<b>Tahapan Pembelajaran STEAM</b>	<b>Peran Pendidik</b>	<b>Peran Peserta Didik</b>
Tahapan Pengamatan ( <i>Observasi</i> )	Pendidik menyajikan alat dan bahan sesuai dengan tema yang memungkinkan anak untuk menemukan suatu masalah yang menimbulkan rasa ingin tahu mereka.	Peserta didik memerhatikan untuk melakukan kegiatan terhadap berbagai fenomena yang ada disekitar sesuai dengan tema.
Tahapan Ide Baru ( <i>New Idea</i> )	Pendidik mengizinkan peserta didik untuk mencari informasi mengenai materi yang diajarkan.	Peserta didik mengamati serta mencari informasi terkait isu atau fenomena yang berhubungan dengan tema
Tahapan Inovasi ( <i>Inovation</i> )	Peserta didik diminta untuk menguraikan hal-hal apa saja yang harus dilakukan terhadap ide rancangannya.	Peserta didik menguraikan hal-hal apa saja yang dilakukan terhadap ide rancangannya.
Tahapan Kreasi ( <i>Creativity</i> )	Pendidik mengintrusikan peserta didik untuk membuat rancangan ide yang sudah dibuat dan mengkreasikan produk rancangannya. Kemudian pendidik membimbing dan memfasilitasi	Peserta didik mengaplikasikan inovasi yang sudah dihasilkan.
Tahapan Nilai ( <i>Society</i> )	Pendidik meminta peserta didik untuk mempresentasikan dan membuktikan rancangannya kepada siswa lain	Setelah siswa selesai membuat ide rancangannya berupa produk, siswa memperlihatkan rancangan produknya kepada siswa-siswa lainnya.

## **2. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran STEAM dengan membuat Salad Buah di RA Al Hidayah Sumberbaru**

Pembelajaran PAUD bermuatan STEAM yaitu *Science, technology, engineering, art, and mathematics* yang diintegrasikan dengan kegiatan membuat salad buah pada kelompok B di RA Al Hidayah Sumberbaru. Pembelajaran STEAM ini dapat mengenalkan berbagai konsep yaitu konsep matematika dasar, pengenalan *science*, cara pengolahan benda hingga mendapatkan hasil akhir yang memuaskan, mengenalkan terapan teknologi sederhana, mengenalkan kreasi dan seni.

Pada hasil belajar siswa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah yaitu peserta didik masih belum bisa menyelesaikan proyek secara bersama-sama, melakukan pengamatan dan diskusi bersama-sama, belum menemukan ide-ide proyek yang lebih inovatif, belum dapat terahraikan ketika belajar kadang masih rame sendiri, main-main sendiri dan tidak memperhatikan guru pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran STEAM ini peserta didik mengalami perubahan dari segi perilaku, cara berfikir, dan memecahkan masalah. Kemudian mereka juga dapat melakukan kegiatan secara bersama dalam menyelesaikan proyek yang mereka telah diskusikan.

Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelompok B RA Al

Hidayah Sumberbaru Ibu Yeni Nuryani S. Pd:

“Hasil belajar siswa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah itu anak-anak masih belum dapat mengenal apa sih tumbuhan itu karena memang sekarang untuk tema nya adalah tanaman ya. Setelah itu anak-anak juga belum mengenal tempat tinggal tanaman, jarang memperhatikan guru pada saat pembelajaran, belum menemukan ide- ide proyek yang inovatif. Dengan adanya pembelajaran STEAM dengan membua salad buah amejadikan anak-anak mengalami perubahan dari segi perilaku, cara berfikir dan pemecahan masalah”.<sup>68</sup>

Untuk hasil belajar kelompok B RA Al Hidayah Sumberbaru mengalami peningkatan setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM. Peserta didik mengalami peningkatan belajar dari aspek perkembangan, pola berfikir, dan tingkat percaya diri.

Sebagaimana disampaikan oleh Ibu Ririn Junaidah selaku kepala RA Al Hidayah Sumberbaru:

“setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM di RA Al Hidayah untuk kelompok B ini mengalami peningkatan belajar yang sangat signifikan dari pola berpikir siswanya mbak, setelah itu aspek perkembangan dari masing-masing peserta didik juga meningkat dan tingkat percaya diri peserta didik”.<sup>69</sup>

Selain wawancara, peneliti juga mendapatkan hasil observasi yang selaras mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah yang dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 8 Juni 2024.<sup>70</sup>

<sup>68</sup> Yeni Nuryani, diwawancara Oleh Peneliti, Jember 8 Juni 2024

<sup>69</sup> Ririn Junaidah, diwawancara oleh Peneliti, Jember 8 Juni 2024

<sup>70</sup> Observasi pada tanggal 8 Juni 2024 di kelas kelompok B.

Pembelajaran STEAM ini sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat taman kanak-kanak, kelompok bermain dan lain sebagainya. Pembelajaran berbasis STEAM dapat meningkatkan aspek perkembangan anak dari mulai fisik motorik anak, sosial emosional, kognitif, seni, agama dan moral anak dan juga tingkat percaya diri anak.<sup>71</sup>

Hasil observasi ini juga dikuatkan dengan dokumentasi proses pelaksanaan kegiatan membuat salad buah di ruang kelas kelompok B RA Al-Hidayah Sumberbaru.



Gambar 4.6

Dokumentasi hasil karya peserta didik kelompok B



Gambar 4.7

Dokumentasi hasil karya peserta didik kelompok B

Gambar 4.6 dan 4.7 adalah dokumentasi foto hasil karya salad buah oleh peserta didik kelompok B RA Al Hidayah. Peserta didik

<sup>71</sup> Observasi di Kelas Kelompok B RA Al Hidayah, 17 Februari 2024

menghias buah menjadi salad ke dalam wadah dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing dari peserta didik. Dengan demikian akan meningkatkan kreativitas dan percaya diri peserta didik.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Belajar Siswa Pada Kegiatan Pembelajaran STEAM**

Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	
	Sebelum	Sesudah
Akbar Abrisam Al-Ghifari	-	-
Aletta Celsa Felicia Firmansyah	Ananda Aletta belum mengenal secara lebih dalam tentang tanaman, belum maksimal dalam mengkoordinasi tangan dan mata, belum bisa memecahkan masalah sendiri, secara kemandirian belum muncul.	Ananda Aletta sudah dapat mengenal tanaman, sudah bisa mengkoordinasi tangan dan mata, dapat memecahkan masalah, kemandirian sudah muncul.
Alina Izzatul Maula	Ananda alina belum mengenal tanaman dan alat-alat sederhana lebih dalam, belum bisa memecahkan masalah sendiri, kreasi dan inovasinya belum berkembang.	Ananda alina sudah dapat mengenal tanaman, alat-alat, memecahkan masalah sendiri, kreasi dan inovasinya mulai berkembang.
Amelia Salsa Ramadhani	-	-
Ayra Khairina Putri Hakim	Ananda aira belum muncul kemandiriannya, belum bisa memecahkan masalah, belum optimal koordinasi mata dan tangan, belum mengenal tanaman lebih mendalam, belum berkembangnya kreativitas.	Ananda aira sudah muncul kemandirian, dapat memecahkan masalah, koordinasi tangan dan mata sudah optimal, mengenal tanaman, berkembangnya kreativitas.
Azmi Aurora Jazuli	Ananda azmi masih mengenal tanaman secara dasar, belum optimal koordinasi tangan dan mata, belum mengenal alat dan fungsinya, belum dapat memecahkan masalah sendiri.	Ananda azmi sudah mengenal tanaman secara detail, sudah optimal koordinasi tangan dan mata, dapat mengenal alat serta fungsinya, dapat memecahkan masalah, meningkatnya kreativitas

		seni.
Dalisa Lulu Mumtadzah	Ananda dalisa belum mengenal tanaman secara detail, belum optimalnya koordinasi antara tangan dan mata, belum meningkatnya kreativitas seni, belum dapat memecahkan masalah sendiri dan belum dapat memunculkan ide baru.	Ananda dalisa mengenal tanaman secara detail, koordinasi tangan dan mata sudah optimal, kreativitas seni meningkat, dapat memecahkan masalah dan memunculkan ide baru.
Kholifatul Munawaroh	Ananda Kholif belum muncul kemandiriannya, belum bisa memecahkan masalah, belum optimal koordinasi mata dan tangan, belum mengenal tanaman lebih mendalam, belum berkembangnya kreativitas.	Ananda Kholif sudah muncul kemandirian, dapat memecahkan masalah, koordinasi tangan dan mata sudah optimal, mengenal tanaman, berkembangnya kreativitas.
Khoirotul Latifah	Ananda Khoir belum mengenal secara lebih dalam tentang tanaman, belum maksimal dalam mengkoordinasi tangan dan mata, belum bisa memecahkan masalah sendiri, secara kemandirian belum muncul.	Ananda Khoir sudah dapat mengenal tanaman, sudah bisa mengkoordinasi tangan dan mata, dapat memecahkan masalah, kemandirian sudah muncul.
Malika Fatimah Azzahra	Ananda malika belum bisa memecahkan masalah sendiri, belum munculnya kreativitas seni, malika belum menjadi siswa yang percaya diri	Ananda malika sudah dapat memecahkan masalah sendiri, munculnya kreativitas seni, malika menjadi lebih percaya diri dengan hasilnya sendiri.
Masicha Latifah Wasi	Ananda masicha belum mengenal tanaman, belum bisa memecahkan masalah sendiri, belum berkembang secara optimal koordinasi tangan dan matanya, belum mengenal alat-alat dilingkungan sekitar.	Ananda masicha dapat mengenal tanaman, dapat memecahkan masalah sendiri, berkembang optimal koordinasi tangan dan mata dan dapat mengenal alat alat disekitar.
Moch Rafa Azriel	Ananda rafa belum mengenal tanaman dan alat-alat sederhana lebih dalam, belum bisa memecahkan	Ananda Rafa sudah dapat mengenal tanaman, alat-alat, memecahkan masalah sendiri, kreasi dan inovasinya

	masalah sendiri, kreasi dan inovasinya belum berkembang.	mulai berkembang.
Muhammad Adzkana Fahmi H	Ananda adzka belum mengenal tanaman secara detail, belum optimalnya koordinasi antara tangan dan mata, belum meningkatnya kreativitas seni, belum dapat memecahkan masalah sendiri dan belum dapat memunculkan ide baru.	Ananda Adzka mengenal tanaman secara detail, koordinasi tangan dan mata sudah optimal, kreativitas seni meningkat, dapat memecahkan masalah dan memunculkan ide baru.
Muhammad Afif Mubarak	Ananda afif belum mengenal secara lebih dalam tentang tanaman, belum maksimal dalam mengkoordinasi tangan dan mata, belum bisa memecahkan masalah sendiri, secara kemandirian belum muncul.	Ananda Afif sudah dapat mengenal tanaman, sudah bisa mengkoordinasi tangan dan mata, dapat memecahkan masalah, kemandirian sudah muncul.
Muhammad Rafli Fathoni A	Ananda Rafli belum mengenal tanaman, belum bisa memecahkan masalah sendiri, belum berkembang secara optimal koordinasi tangan dan matanya, belum mengenal alat-alat dilingkungan sekitar.	Ananda Rafli dapat mengenal tanaman, dapat memecahkan masalah sendiri, berkembang optimal koordinasi tangan dan mata dan dapat mengenal alat alat disekitar.
Muhammad Rifki Saputra	Ananda Rifki belum bisa memecahkan masalah sendiri, belum munculnya kreativitas seni, malika belum menjadi siswa yang percaya diri	Ananda Rifki sudah dapat memecahkan masalah sendiri, munculnya kreativitas seni, malika menjadi lebih percaya diri dengan hasilnya sendiri.
Muh. Thoriq Fahrudin Za'far	Ananda Thoriq belum mengenal tanaman, belum berkembang optimal koordinasi tangan dan mata, belum bisa memecahkan masalah sendiri.	Ananda Thoriq sudah mengenal tanaman, sudah mulai berkembang optimal koordinasi tangan dan mata, sudah bisa memecahkan masalah sendiri.
Naura Putri Azzahra Alfathunnisa	Ananda putri belum mengenal tanaman secara detail, koordinasi tangan dan mata belum optimal,	Ananda putri sudah mengenal tanaman secara detail, koordinasi tangan dan mata sudah mulai optimal,

	belum bisa memecahkan masalah sendiri.	sudah mulai bisa memecahkan masalah sendiri.
Nilna Hilyatun Nufus	Ananda Nilna belum mengenal tanaman, belum mengenal alat di lingkungan sekitar beserta fungsinya, koordinasi tangan dan mata belum optimal, kreativitas seni belum berkembang secara baik.	Ananda Nilna sudah mengenal tanaman, sudah mengenal alat di lingkungan sekitar beserta fungsinya, koordinasi tangan dan mata mulai optimal, kreativitas seni sudah mulai berkembang secara baik.
Raisa Devita Putri Efendi	Ananda Raisa belum berkembang optimal dari segi koordinasi tangan dan mata, belum mengenal apa itu tanaman, belum munculnya kreativitas seni.	Ananda Raisa sudah mulai berkembang optimal dari segi koordinasi tangan dan mata, sudah mengenal apa itu tanaman, sudah mulai munculnya kreativitas seni.
Reihan Jaya Bale	Ananda Reihan belum mengenal tanaman secara detail, belum berkembangnya koordinasi tangan dan mata, belum munculnya kreativitas seni dalam dirinya.	Ananda Reihan sudah mulai mengenal tanaman secara detail, sudah mulai berkembangnya koordinasi tangan dan mata, sudah mulai munculnya kreativitas seni dalam dirinya.
Zahira Afkarina	Ananda zahira belum mengenal tanaman secara detail, koordinasi tangan dan mata belum berkembang secara optimal, belum bisa memecahkan masalah sendiri, belum mengenal alat sekitar beserta fungsinya.	Ananda zahira sudah mengenal tanaman secara detail, koordinasi tangan dan mata sudah berkembang secara optimal, sudah bisa memecahkan masalah sendiri, belum mengenal alat sekitar beserta fungsinya.
Zaina Jamal Balqis	Ananda Balqis belum berkembang optimal dari segi koordinasi tangan dan mata, belum mengenal apa itu tanaman, belum munculnya kreativitas seni.	Ananda Balqis sudah mulai berkembang optimal dari segi koordinasi tangan dan mata, sudah mengenal apa itu tanaman, sudah mulai munculnya kreativitas seni.

### C. Pembahasan Temuan

Hasil temuan dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Sumberbaru Jember mengenai penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di Raudhatul Athfal Al-Hidayah dipaparkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil temuan penelitian tentang Penerapan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Sumberbaru**

No.	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1.	Bagaimana proses pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al-Hidayah sumberbaru?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proses pelaksanaan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah terdiri dari 5 tahapan yang pertama tahapan pengamatan (<i>Observasi</i>) peserta didik mengamati objek dilingkungan sekitar</li> <li>2. Selanjutnya tahapan ide baru (<i>New Idea</i>) tahapan setelah pengamatan peserta didik diharapkan mampu memunculkan ide-ide.</li> <li>3. Tahapan Inovasi (<i>Inovation</i>), setelah memunculkan ide lalu ide tersebut didiskusikan hingga menjadi inovasi yang baru.</li> <li>4. Tahapan kreasi (<i>Creativity</i>), pada tahapan ini setelah muncul inovasi baru kemudian inovasi tersebut diaplikasikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Tahapan nilai (<i>Society</i>), setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan hasil observasi pendidik melakukan penilaian terhadap peserta didik.</li> </ol>
2.	Bagaimana Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al Hidayah Sumberbaru?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil belajar siswa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran STEAM, peserta didik tidak dapat memecahkan masalah, belum dapat berpikir kritis, dari segi aspek perkembangan juga belum meningkat. Dari kegiatan pembelajaran biasanya anak-anak lebih terfokus dari segi kognitif saja misalnya hanya belajar membaca, berhitung, menulis.</li> <li>2. Berbeda dengan sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM</li> </ol>

No.	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
		yang tidak hanya mengandalkan kemampuan kognitif tetapi juga berpikir kreatif dan kritis, dapat memecahkan masalah, meningkatkan kreativitas dan fisik motorik peserta didik.

Peneliti menyajikan data yang diperoleh dari hasil penelitian melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian hasil dari penelitian yang diperoleh itu dibandingkan dengan teori yang telah dipaparkan pada bab dua. Berdasarkan hasil penelitian maka berikut ini adalah hasil temuan di lapangan.

### **1. Proses Penerapan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al Hidayah**

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembetulan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.<sup>72</sup> Pembelajaran berbasis STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada hubungan pengetahuan dan keterampilan. STEAM adalah pendekatan pembelajaran yang memperluas pengetahuan, sains, dan humaniora peserta didik dan mengembangkan untuk peserta didik dan mengembangkan keterampilan abad ke-21.<sup>73</sup>

<sup>72</sup> Moh. Suardi. "Belajar dan Pembelajaran". 7

<sup>73</sup> Kadek Adi Wibawa. "Pembelajaran Berbasis STEAM". 3

Dalam tahapan pembelajaran STEAM terdiri dari 5 tahapan. Dari hasil observasi dan wawancara di atas bahwasannya proses pembelajaran STEAM ada 5 tahapan yaitu tahapan pengamatan (*observasi*) yang mana pada tahapan ini pendidik menyediakan seperti alat dan bahan untuk diamati oleh peserta didik, tahapan yang kedua yaitu tahapan ide baru (*New Idea*) tahapan ini setelah peserta didik mengamati mereka diharapkan untuk memunculkan ide baru. Tahapan yang ketiga yaitu tahapan inovasi (*Inovation*) pada tahapan ini ide yang sudah peserta didik munculkan kemudian di diskusikan bersama-sama untuk menemukan inovasi baru. Tahapan selanjutnya tahapan kreasi (*Creativity*) tahapan kreasi ini penerapan dari inovasi yang sudah di diskusikan lalu diaplikasikan dengan kegiatan. Yang terakhir tahapan nilai (*Society*), pada tahapan ini, setelah melaksanakan kegiatan lalu pendidik menilai dari hasil pengamatan belajar mereka.<sup>74</sup>

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti di lapangan, terdapat proses penerapan pembelajaran STEAM dalam membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru. Namun pada fokus pertama peneliti membahas proses penerapan pembelajaran STEAM terlebih dahulu yang diterapkan di RA Al Hidayah.

Pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah dilaksanakan di kelompok B RA Al Hidayah Sumberbaru, karena pembelajaran yang bermuatan STEAM di RA Al Hidayah sendiri ditujukan untuk usia 5-6

---

<sup>74</sup> Nurul Novitasari, Nur Aini Zaida, Hasanah. "Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini."

tahun. Jadi usia yang tepat yaitu pada kelompok B. Pada proses pembelajaran STEAM di RA Al Hidayah sendiri memang terdiri dari 5 tahapan.

Dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi bahwasannya proses pembelajaran STEAM ada 5 tahapan yaitu tahapan pengamatan (*observasi*), pada tahapan pengamatan pendidik menyediakan alat dan bahan yang sudah disesuaikan dengan tema yaitu tema tanaman sub tema buah-buahan jadi pendidik menyediakan buah-buahan pada hari itu, tahapan yang kedua yaitu tahapan ide baru (*New Idea*), setelah mengamati buah-buahan peserta didik ditanya oleh pendidik “mau dibuat apa buah-buahan yang sudah ibu berikan?” dan masing-masing peserta didik menjawab sesuai dengan keinginan mereka ada yang mau dibuat jus buah, setelah itu es buah, salad buah. Tahapan yang ketiga yaitu tahapan inovasi (*Inovation*), setelah masing-masing anak berpendapat tahap selanjutnya yaitu berdiskusi secara bersama-sama untuk mendapatkan kegiatan yang menarik. Tahapan selanjutnya tahapan kreasi (*Creativity*) setelah berdiskusi dan mendapatkan hasil kegiatan yaitu akan membuat salad buah selanjutnya pelaksanaan kegiatan membuat salad buah dan anak-anak mengkreasikan salad buah yang mereka buat. Yang terakhir tahapan nilai (*Society*) setelah terlaksananya kegiatan membuat salad buah lalu pendidik menilai yang sudah diamati dan hasil dari karya peserta didik dalam membuat salad buah.

Dapat disimpulkan bahwa proses penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah pada kelompok B di RA Al Hidayah Sumberbaru sudah sesuai dengan teori diatas, dimana terdapat 5 tahapan dalam penerapan pembelajaran STEAM yaitu yang pertama tahapan pengamatan (*Observasi*), yang kedua tahapan ide baru (*New Idea*), yang ketiga tahapan inovasi (*Inovation*), keempat tahapan kreasi (*Creativity*), dan yang kelima tahapan nilai (*Society*).

## **2. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pembelajaran STEAM Dengan Membuat Salad Buah di RA Al Hidayah Sumberbaru**

Maltin berpendapat bahwasannya belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Dalam konteks sekolah, belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman peserta didik sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar merupakan penilaian diri peserta didik, perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar.<sup>75</sup>

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor dalam diri siswa meliputi masalah kesehatan, cacat fisik, faktor psikis (kecerdasan, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan siswa) dan faktor kelelahan.

---

<sup>75</sup> Siti Nurhasanah, A. Soebandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa". 129

Sementara itu, faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa antara lain adalah faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.<sup>76</sup>

Dari hasil observasi dan wawancara diatas, hasil belajar siswa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran STEAM, dari aspek perkembangan, pemecahan masalah dan tingkat percaya diri peserta didik kelompok B belum sepenuhnya baik, hanya ada beberapa peserta didik yang sudah baik tingkat perkembangan, pemecahan masalah dan percaya diri. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran STEAM tingkat perkembangan mereka sudah mulai baik dan tambah baik. Pembelajaran STEAM ini sangat membantu pendidik dalam mengatasi masalah perkembangan pada peserta didik.

Dapat disimpulkan terjadi keselarasan antara teori dan hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah pada kelompok B RA Al Hidayah Sumberbaru. Perkembangan anak dari aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, seni, agama dan moral sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran STEAM didapatkan data belum berkembang dengan baik dan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah didapatkan aspek perkembangan mereka sangat berkembang secara signifikan.

---

<sup>76</sup> Siti Nurhasanah, A. Soebandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa". 130

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan fokus penelitian, penyajian data, dan pembahasan temuan mengenai Penerapan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al Hidayah Sumberbaru Tahun Pelajaran 2023/2024, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses Penerapan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al Hidayah Sumberbaru. Pada proses kegiatan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah yaitu sebagai berikut:
  - a. Tahapan Pengamatan (*Observasi*)

Tahapan pengamatan dalam pembelajaran STEAM, peserta didik mengamati fenomena atau isu yang ada disekitar.
  - b. Tahapan Ide baru (*New Idea*)

Tahapan ide baru dalam pembelajaran STEAM, setelah melakukan pengamatan peserta didik diharapkan untuk memunculkan ide-ide baru.
  - c. Tahapan inovasi (*Inovation*)

Tahapan inovasi dalam pembelajaran STEAM, peserta didik diminta untuk menjabarkan ide nya lalu didiskusikan bersama untuk mendapatkan inovasi baru.

d. Tahapan Kreasi (*Creativity*)

Tahapan kreasi dalam pembelajaran STEAM, setelah menemukan inovasi baru peserta didik mengaplikasikan inovasinya pada kegiatan pembelajaran.

e. Tahapan Nilai (*Society*)

Tahapan nilai pada pembelajaran STEAM , setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidik menilai hasil pengamatan dari kegiatan pembelajaran STEAM.

2. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran STEAM.

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran STEAM peserta didik dari segi aspek perkembangan belum mulai optimal, dai segi pemecahan masalah dan koordinasi tangan dan mata juga belum berkembang secara optimal, belum berkembangnya kreativitas seni.

Sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran STEAM, perkembangan yang dialami peserta didik sangat berkembang secara pesat, mulai dari segi aspek perkembangan, koordinasi tangan dan mata, pemecahan masalah, dan kreativitas seni.

## **B. Saran**

Setelah melakukan penelitian dan memaparkan hasilnya, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran dan masukan yang dapat dijadikan dalam masukan antara lain:

1. Bagi kepala sekolah diharapkan selalu memotivasi guru agar selalu berinovasi dan berkreasi dan tidak monoton dalam membuat kegiatan pembelajaran, untuk menarik minat peserta didik dalam belajar.
2. Bagi guru diharapkan untuk terus meningkatkan penerapan pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kreativitas serta minat belajar peserta didik.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya untuk meningkatkan pembelajaran STEAM dengan kegiatan yang lebih menarik agar peserta didik tertarik dan tidak bosan pada saat pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, Nani Nurjanah. "Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Golden Age*, No.2 (Juni 2021): 275-281. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3561>
- Abd. Muhith, Rachmad Baitulah, Amirul Wahid. "Metodologi Penelitian". Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2020.
- Agusniatih Andi, Sri Muliana R. "Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan *Fun Cooking* Sebagai Pembelajaran Abad 21". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 6 (2022): 6502-6512. DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.3418](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3418)
- Aliyah Siti, Ai Siti Nurjanah. " Penerapan Pendekatan STEAM dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di TKIT Al-Latief Boyongbong-Garut". *Jurnal Anaking :Journal of Islamic Early Childhood Education*, No.1 (2022).
- Asrori Muhammad. "Pengertian, Tujuan, dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran". *Madrasah*, No. 2 (Januari-Juni 2013).
- Buku Kurikulum Operasional Madrasah Raudhatul Athfal Al Hidayah Madrasah Keunggulan Tahun Pelajaran 2023-2024
- Chasanah Nur Ayu. "Pengembangan Sains Anak Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna Pada Kelompok A RA Muslimat NU 02 Yosowilangon Kidul Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2022/2023". Skripsi, UIN KHAS Jember 2023.
- Departemen Republik Indonesia, *Al-Qur'an Terjemah* (Bandung, Diponegoro, 2009).
- Imam Ibnu Al Qayyim, *Ighatsah Al Lahfan* ( Riyadh: Maktabah Al Ma'Arif), Jilid 2.
- Indah Arsy, Syamsulrizal. "Pengaruh Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) Terhadap Kreativitas Peserta Didik". *Biolearning Journal*, No. 1 (1 februari 2021).
- Kadek Adi Wibawa. "Pembelajaran Berbasis STEAM". Badung, Bali : PT Nilacakra Publishing House. 2024
- Khusna Hayyulal. "Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi dan STEAM dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di TK Islam Terpadu Al Ghalib Al Ikhlas Balung Jember". Skripsi UIN KHAS Jember, 2023.

- Kurniati Kamila, Dendi Gusnadi, Ratna Gema Maulida. "Daya Terima Konsumen Pada Inovasi Salad Buah Berbasis Sour N Spices Asian Dressing". e-*Proceeding of Applied Science*, No.3 Desember 2018.
- Moh. Suardi. "Belajar dan Pembelajaran". Yogyakarta : CV Budi Utama. 2018.
- Nazarudin Ilham, dkk. "Pelatihan Pembuatan Salad Buah Keju Sebagai Progam Usaha Ekonomi Masyarakat Menengah ke Bawah". *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, No. 6 (6 desember 2021): 329-333. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.64>.
- Nurul Novitasari, Nur Aini Zaida, Hasanah. "Pembelajaran STEAN Pada Anak Usia Dini". *Al-Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, No. 1 (2022): 69-82. <http://journal.iaialhikmah.tuban.ac.id/index.php/ijecie>.
- Pristiwanti Desi, dkk. "Pengertian Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4 No. 6 (2022).
- Sa'adah Nilatus. "Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan Magic Puffer Ball di TK Semarang". Skripsi, UIN Walisongo 2020.
- Suganda Emma. "Studi Meta Analisis Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics (STEAM)". Skripsi, UIN Raden Intan Lampung 2021.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wuri Sasmita, Anti Isnaningsih. "Pendekatan STEAM Sebagai Stimulasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan Modern*, No. 1 (2023)

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nihayatul Laila Wardah

NIM : 202101050015

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEMBUAT SAJAD BUAH DI RA AL HIDAYAH SUMBERBARU TAHUN PELAJARAN 2023/2024" secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada kalimat dari orang lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 11 Mei 2024

Yang Menyatakan



**Nihayatul Laila Wardah**

**NIM. 202101050015**

## Lampiran 2

## MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Penerapan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al Hidayah Sumberbaru Tahun Pelajaran 2023/2024	1. Pembelajar an STEAM	1. Science	Rasional, obyektif, empiris, dan akumulatif	1. Informan Kunci: a. Kepala Sekolah b. Guru Kelompok B c. Peserta didik kelompok B 2. Dokumen 3. Kepustakaan a. Buku b. Skripsi c. Jurnal	<b>Pendekatan Penelitian:</b> Kualitatif <b>Jenis Penelitian:</b> Studi kasus ( <i>Case Study</i> ) <b>Teknik Pengumpulan Data:</b> a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi <b>Teknik analisis data:</b> a. Kondensasi data b. Penyajian data ( <i>display data</i> ) c. Penarikan kesimpulan <b>Teknik memilih informan:</b> <i>Purposive Sampling</i> Uji Keabsahan Data: a. Trianggulasi Sumber b. Trianggulasi Teknik	1. Bagaimana proses pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru? 2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru?
		2. Technology	Penggunaan teknologi terbaru yang memudahkan siswa dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran			
		3. Engineering	Teknik-teknik yang digunakan peserta didik selama penyelesaian proyek			
		4. Art	Kreativitas peserta didik dalam mendesain proyek			
		5. Mathematic	Rumus-rumus perhitungan ataupun bangun ruang yang digunakan peserta didik selama aktivitas pembelajaran			

	2. Salad Buah	1. Macam-macam buah yang digunakan	Macam-macam buah yang akan digunakan dalam pembuatan salad buah terdiri dari melon, semangka, pear		
		2. Bahan-bahan Salad Buah	Bahan-bahan dalam membuat salad buah atau bahan pelengkap sekaligus bahan baku dalam pembuatan saus dalam salad buah yaitu mayones, susu kental manis, <i>yogurt</i> dan keju		
		3. Alat-alat yang digunakan dalam pembuatan salad buah	Alat yaitu yang digunakan untuk mengupas buah, wadah dan alat yang dibutuhkan dalam proses pembuatan salad buah,		



### Lampiran 3

#### PEDOMAN PENELITIAN DI RA AL HIDAYAH SUMBERBARU JEMBER

##### i. Pedoman Observasi

Pedoman Observasi Penelitian “PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEMBUAT SALAD BUAH DI RA AL HIDAYAH SUMBERBARU TAHUN PELAJARAN 2023/2024”

Variabel	Fokus Penelitian	Indikator	Objek / Kegiatan yang diamati
A. Pembelajaran STEAM	1. Bagaimana Proses Pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru?	1. Definisi tahap perencanaan 2. Definisi tahap pelaksanaan pembelajaran 3. Definisi tahap observasi atau wawancara 4. Definisi tahap penilaian	1. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran di kelas kelompok B RA Al Hidayah 2. Kegiatan Observasi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
B. Salad Buah	2. Bagaimana Unsur Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics dalam membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru?	1. Definisi unsur science, technology, engineering, art, mathematics 2. Manfaat unsur science, technology, engineering, art, mathematics dalam pembelajaran 3. Hubungan atau kaitan unsur science, technology, engineering, art, mathematics dalam kegiatan pembelajaran membuat salad buah.	1. Kegiatan pembelajaran membuat salad buah pada kelompok B RA Al Hidayah Sumberbaru

**ii. Pedoman Wawancara**

**1. Pedoman wawancara dengan Ririn Junaidah (Kepala Sekolah RA Al Hidayah)**

- a. Jelaskan sejarah singkat berdirinya lembaga RA Al Hidayah Sumberbaru?
- b. Jelaskan profil lembaga RA Al Hidayah Sumberbaru?
- c. Apa yang ibu ketahui tentang STEAM?
- d. Bagaimana penerapan pembelajaran STEAM di RA Al Hidayah?
- e. Apa tujuan di terapkan pembelajaran STEAM di RA Al Hidayah?
- f. Bagaimana proses penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah?

**2. Pedoman wawancara dengan Yeni Nuryani, S.Pd. (Guru Kelas Kelompok B RA Al Hidayah)**

- a. Apa yang ibu ketahui terkait pembelajaran STEAM?
- b. Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran STEAM?
- c. Bagaimana penerapan pembelajaran STEAM di RA Al Hidayah?
- d. Apa kelebihan dan kekurangan dalam penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah?
- e. Apa tujuan diterapkan pembelajaran STEAM di RA Al Hidayah?
- f. Bagaimana proses penerapan pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah?

**iii. Pedoman Dokumentasi**

Dokumentasi dibuat peneliti dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang berbentuk dokumen. Data tersebut dapat berupa naskah, surat maupun dokumen lainnya. Adapun dokumen yang dikumpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Struktur organisasi RA Al Hidayah Sumberbaru
2. Foto kegiatan pembelajaran
3. Foto kegiatan pendidik observasi terhadap peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung
4. Foto kegiatan mempersiapkan alat dan bahan diatas meja

5. Foto kegiatan pendidik menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
6. Foto kegiatan peserta didik dan pendidik menyiapkan alat dan bahan diatas meja
7. Foto kegiatan peserta didik mencuci buah-buahan dengan didampingi oleh pendidik dan juga peneliti
8. Foto kegiatan memotong buah-buahan yang akan dijadikan salad
9. Foto kegiatan peserta didik menata dan menghias salad buah di cup
10. Foto kegiatan penelitian



## Lampiran 4



**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](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-5523/In.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala RA AL-HIDAYAH SUMBERBARU

Dusun Sadengan, RT/RW 002/016, Desa Rowotengah, kecamatan Sumber baru

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

NIM : 202101050015  
 Nama : NIHAYATUL LAILA WARDAH  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Pembelajaran STEAM dengan Membuat Salad Buah di RA Al-Hidayah Sumberbaru" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ririn Junaidah

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Februari 2024

an, Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



**MHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 5

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEMBUAT SALAD**  
**BUAH DI RA AL HIDAYAH SUMBERBARU TAHUN PELAJARAN**  
**2023/2024**

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1.	Minggu, 10 Februari 2024	Wawancara awal dengan Kepala RA Al-Hidayah	Ririn Junaidah	
2.	Rabu, 14 Februari 2024	Wawancara awal dengan guru kelompok B RA Al-Hidayah dan melihat kondisi lapangan	Yeni Nuryani S.Pd.	
3.	Kamis, 15 Februari 2024	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala RA Al-Hidayah	Ririn Junaidah	
4.	Sabtu, 17 Februari 2024	Observasi Kegiatan pembelajaran membuat salad buah di kelompok B	Peneliti	
5.	Rabu, 20 Maret 2024	Wawancara dengan kepala sekolah	Ririn Junaidah	
6.	Kamis, 21 Maret 2024	Wawancara dengan guru kelas kelompok B	Yeni Nuryani S.Pd. dan Aeni Rofiqoh	

## Lampiran 6

## LEMBAR PERSETUJUAN INFORMAN

(INFORMAN CONSENT)

## Identitas Informan:

Nama : RIRIN JUNAIDAH  
 Alamat : SAPENGAN - ROWOTENGAH - SPT BARU  
 Usia : 48 TH  
 Jabatan : KEPALA RA AL-HIDAYAH

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi informan dalam kegiatan penelitian tugas akhir (skripsi) yang berjudul "PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEMBUAT SALAD BUAH DI RA AL-HIDAYAH SUMBERBARU" yang dilaksanakan oleh mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Saya memberikan izin kepada saudara Nihayatul Laila Wardah untuk menggunakan data hasil wawancara untuk mendukung proses penelitian skripsi mahasiswa yang bersangkutan. Prosedur penelitian ini tidak akan memberikan dampak dan resiko apapun kepada informan. Kerahasiaan jawaban atau informasi yang saya berikan dijamin oleh peneliti.

Jember, 20 Maret 2024

Informan  
  
 R. R. W. Junaidah

## Lampiran 7

## LEMBAR PERSETUJUAN INFORMAN

## (INFORMAN CONSENT)

## Identitas Informan:

Nama : YENI NURYANI S.Pd.  
 Alamat : Ds. Rowotengah Kc. Sumberbaru  
 Usia : 38 Tahun.  
 Jabatan : Guru Kelas B.

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi informan dalam kegiatan penelitian tugas akhir (skripsi) yang berjudul "PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEMBUAT SALAD BUAH DI RA AL-HIDAYAH SUMBERBARU" yang dilaksanakan oleh mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Saya memberikan izin kepada saudari Nihayatul Laila Wardah untuk menggunakan data hasil wawancara untuk mendukung proses penelitian skripsi mahasiswi yang bersangkutan. Prosedur penelitian ini tidak akan memberikan dampak dan resiko apapun kepada informan. Kerahasiaan jawaban atau informasi yang saya berikan dijamin oleh peneliti.

Jember, 21 Maret 2024

Informan



(YENI NURYANI S.Pd.)

**Lampiran 8**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
KURIKULUM MERDEKA RA AL HIDAYAH SUMBERBARU 2023/2024

Kelompok : B  
Semester : 2  
Tema/Sub tema : Tanaman/Buah-buahan  
Topik : Membuat Salad Buah  
Hari/Tanggal : Sabtu/17 Februari 2024

Capaian pembelajaran	Nilai agama dan budi pekerti. Jati diri dan dasar dasar literasi dan STEAM
Profil pelajar Pancasila	Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, mandiri, berpikir kritis dan kreatif.
Tujuan kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempercayai adanya Allah SWT melalui ciptaannya yaitu tanaman buah-buahan (Nilai agama dan budi pekerti)</li> <li>2. Menggunakan fungsi gerak (motorik halus) untuk mengeksplorasi berbagai objek di lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri dengan memotong buah-buahan</li> <li>3. Memiliki keinginan untuk mencoba atau terlibat dalam berbagai aktifitas di lingkungannya dengan menghias buah menjadi salad buah</li> <li>4. Mengenali konsep pramatematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menghitung buah-buahan yang sudah dipotong</li> </ol>

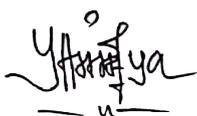
Media dan sumber belajar : wadah, talenan, pisau, buah-buahan.

Strategi pembelajaran : diskusi, eksplorasi, penugasan dan unjuk kerja.

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Uraian Kegiatan</b>	<b>Pembelajaran STEAM dengan membuat Salad Buah</b>
Pembiasaan Pagi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SOP penyambutan</li> <li>2. Memberi dan membalas salam</li> <li>3. Berbaris di halaman</li> <li>4. Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> <li>5. Mengulang surat surat pendek dan doa harian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Unsur <i>Science</i>, pendidik mengenalkan tanaman buah-buahan, tempat dimana buah-buahan itu hidup (Tanah)</li> </ol>
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik dan peserta didik membuat lingkaran</li> <li>2. Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama peserta didik</li> <li>3. Menyiapkan property kelas/aturan main, harapan dan rangkaian waktu main</li> <li>4. Pemantik : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan apa itu tanaman</li> <li>- Mengetahui tanaman buah-buahan itu ciptaan Allah SWT</li> <li>- Mengetahui tempat hidup tanaman yaitu tanah</li> <li>- Mengetahui macam-macam buah-buahan</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Unsur <i>Technology</i>, dalam pembelajaran bagaimana guru mengenalkan dan menggunakan alat-alat seperti pisau, wadah, talenan dll.</li> </ol>
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik membacakan aturan main dalam bermain</li> <li>2. Pendidik mengajak peserta didik untuk memilih kegiatan bermain yang disenangi dahulu <ul style="list-style-type: none"> <li>Kelompok 1 : Mencuci buah-buahan</li> <li>Kelompok 2 : Mengupas buah-buahan dan memotong buah-buahan</li> <li>Kelompok 3 : Menghias buah-buahan menjadi salad buah</li> <li>Kelompok 4 : Menghitung buah-buahan yang sudah dipotong</li> </ul> </li> <li>3. pendidik dan peserta didik sama sama merapikan media pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Unsur <i>Engineering</i>, bagaimana pendidik mengenalkan teknik dalam sebuah proyek yaitu teknik mengupas, memotong, mencuci.</li> </ol>

	<p>4. Kaitkan atau simpulkan dengan menggunakan pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang kamu ketahui tentang tanaman buah-buahan?</li> <li>- Sebutkan macam-macam buah-buahan?</li> <li>- Siapa yang menciptakan tanaman buah-buahan?</li> <li>- Dimana tempat tinggal tanaman buah-buahan?</li> <li>- Apa warna dari masing-masing buah-buahan?</li> </ul>	<p>4. Unsur <i>Art</i>, dalam membuat salad buah unsur <i>Art</i> ini atau seni yaitu tahap menghias buah ke dalam wadah hingga menjadi salad buah.</p>
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Refleksi duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta peserta didik bertukar kesan dan pengalaman belajar hari ini</li> <li>2. Peserta didik di bimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li> <li>3. informasi rencana belajar untuk hari berikutnya</li> <li>4. berdoa bersama dan mengucapkan terimakasih atas pengalaman belajar hari ini</li> <li>5. menutup kegiatan dengan salam dan berdoa.</li> </ol>	<p>5. Unsur <i>Mathematics</i>, dalam kegiatan salad buah unsur ini terdapat pada menghitung dan mengenalkan ukuran dan bentuk buah yang sudah dipotong.</p>

Guru Kelompok,



Yeni Nuryani, S.Pd.



Junaidah.

## Lampiran 9

## FORMAT PENILAIAN CEKLIS PEMBELAJARAN KELOMPOK B RA AL HIDAYAH

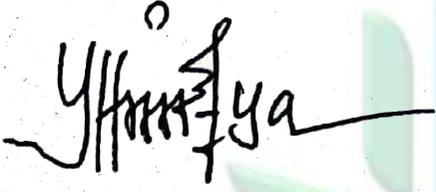
Tujuan Pembelajaran: Mengenal tanaman buah-buahan, mengembangkan kreativitas peserta didik dengan menghias buah menjadi salad, dapat menghitung buah-buahan yang sudah dipotong, mengenal alat-alat seperti pisau, talenan, dan wadah.					
Nama Anak	Kemunculan		Tanggal dan Tempat	Kegiatan	Hasil Pengamatan
	Belum Muncul	Sudah Muncul			
Akbar Abrisam Al-Ghifari	-	-	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Akbar izin sakit.
Aletta Celsa Felicia Firmansyah		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Aletta sudah mengenal macam buah, alat-alat, dapat menghias dan menghitung buah.
Alina Izzatul Maula		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Alina dapat mengenal tanaman buah, mengenal alat pisau dan wadah, dapat menghias dan menghitung buah.
Amelia Salsa Ramadhani	-	-	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Amelia Izin sakit.
Ayra Khairina Putri Hakim		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Ayra dapat mengenal tanaman buah, dapat memotong buah, menghitung buah, menghias buah dan mengenal alat pisau dan wadah
Azmi Aurora Jazuli		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Azmi dapat mengenal tanaman buah, menghias buah, mengenal alat, menghitung buah yang sudah dipotong
Dalisa Lulu Mumtadzah		✓	17 Februari 2024,	Membuat	Dalisa juga dapat mengenal buah,

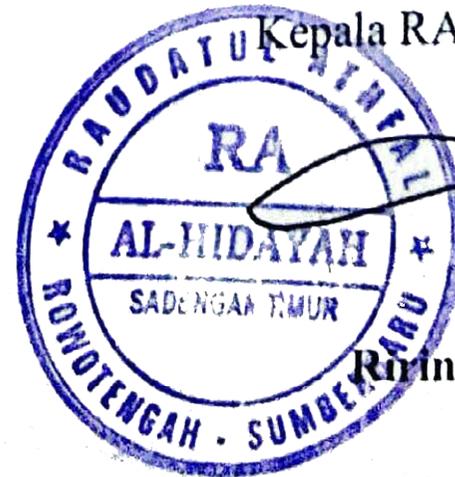
			Ruang Kelas Kelompok B	Salad buah	menghias buah, mengenal alat-alat dan menghitung buah yang sudah dipotong
Kholifatul Munawaroh		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Kholoif dapat mengenal tanaman buah, menghias buah, menghitung buah yang sudah dipotong, dan sudah dapat mengenal alat-alat.
Khoirerotul Latifah		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Khoir dapat mengenal tanaman buah, menghias buah, menghitung buah yang sudah dipotong, mengenal alat-alat seperti pisau dan wadah saja.
Malika Fatimah Azzahra		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Malika dapat mengenal tanaman buah, menghias buah, menghitung buah, mengenal alat pisau saja.
Masicha Latifah Wasi		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Masicha dapat mengenal tanaman buah, menghias buah, menghitung buah yang sudah dipotong, dan mengenal alat pisau dan wadah.
Moch Rafa Azriel		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Rafa dapat mengenal tanaman buah, menghias buah, menghitung buah yang sudah dipotong, dan mengenal semua alat-alat.
Muhammad Adzkana Fahmi H		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Fahmi dapat mengenal tanaman buah tetapi belum mengetahui buah pir, menghias buah, menghitung buah yang sudah dipotong, mengenal alat pisau dan wadah saja.
Muhammad Afif Mubarak		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas	Membuat Salad buah	Afif dapat mengenal buah, dapat menghias buah, menghitung buah dan

			Kelompok B		mengenal alat pisau dan talenan saja.
Muhammad Rafli Fathoni A		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Rafli dapat mengenal tanaman buah tetapi belum tahu buah pir, dapat menghias buah dan menghitung buah yang sudah dipotong dan dapat mengenal alat pisau saja.
Muhammad Rifki Saputra		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Rifki dapat mengenal tanaman buah, dapat menghias dan menghitung buah yang sudah dipotong, mengenal alat pisau dan wadah saja.
Muh. Thoriq Fahrudin Za'far		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Thoriq dapat mengenal tanaman buah tetapi belum tahu buah pir, dapat menghias dan menghitung buah yang sudah dipotong, mengenal alat seperti pisau dan talenan saja.
Naura Putri Azzahra Alfathunnisa		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Naura dapat mengenal tanaman buah, menghias dan menghitung buah yang sudah dipotong, mengenal peralatan semua.
Nilna Hilyatun Nufus		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Nilna dapat mengenal tanaman buah, menghias dan menghitung buah yang sudah dipotong, mengenal alat pisau saja.
Raisa Devita Putri Efendi		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Raisa dapat mengenal tanaman buah, menghias dan menghitung buah yang sudah dipotong, dan mengenal peralatan seperti pisau saja.
Reihan Jaya Bale		✓	17 Februari 2024,	Membuat	Reihan dapat mengenal tanaman tetapi

			Ruang Kelas Kelompok B	Salad buah	belum mengenal buah pir, dapat menghias dan menghitung buah yang sudah dipotong, mengenal alat pisau saja.
Zahira Afkarina		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Zahira dapat mengenal tanaman buah, menghias dan menghitung buah yang sudah dipotong, mengenal peralatan seperti pisau, talenan, dan wadah.
Zaina Jamal Balqis		✓	17 Februari 2024, Ruang Kelas Kelompok B	Membuat Salad buah	Balqis dapat mengenal tanaman buah, dapat menghias dan menghitung buah yang sudah dipotong, mengenal alat seperti pisau dan wadah saja.

Guru Kelompok,

  
 \_\_\_\_\_  
 Yeni Nuryani, S.Pd.



Kepala RA Al Hidayah,

  
 Ririn Junaidah

Lampiran 10

HASIL DOKUMENTASI PENELITIAN



## Lampiran 11



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM MA'ARIF NU**  
**RAUDHATUL ATHFAL AL - HIDAYAH**  
 NSM : 101235090194    NPSN : 69745282  
 Akte Notaris : MUNYATI SULLAM, SH, MA AHU-119.AH.01.08 TAHUN 2013/26 JUNI 2013  
 SK KEMENKUMHAM R.I NOMOR : C-11.HT.0106.TH.2006  
 Alamat : Dusun Sadengan Timur Desa Rowotengah Kecamatan Sumberbaru (68156) Kab Jember

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 020/RA.13.32.194/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala RA Al Hidayah Sumberbaru Jember, menerangkan bahwa:

Nama : Nihayatul Laila Wardah  
 NIM : 202101050015  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Judul Penelitian : Penerapan Pembelajaran STEAM dengan membuat salad buah di RA Al Hidayah Sumberbaru Tahun Pelajaran 2023/2024

benar-benar telah melaksanakan penelitian skripsi mulai tanggal 17 Februari 2024 sampai 21 Maret 2024 di RA Al Hidayah Sumberbaru.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 Mei 2024  
 A.n Kepala RA Al Hidayah



Ririn Junaidah

## Lampiran 12

### BIODATA PENULIS



Nama : Nihayatul Laila Wardah  
 NIM : 202101050015  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 25 Juli 2002  
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Alamat : Dusun Sadengan, RT 002 RW 016,  
 Desa Rowotengah, Kecamatan  
 Sumberbaru, Kabupaten Jember  
 Email : [nihaya2507@gmail.com](mailto:nihaya2507@gmail.com)

#### Riwayat Pendidikan :

1. RA Al Hidayah Sumberbaru : (2006-2008)
2. SDN Rowotengah 03 : (2008-2014)
3. MTS Negeri Sumberbaru : (2014-2017)
4. MAN 03 Jember : (2017-2020)
5. UIN KHAS Jember : (2020-2024)