

**PEMBELAJARAN STEAM UNTUK ANAK USIA DINI  
MENGUNAKAN MEDIA *LOOSEPART* (*STUDY  
NARATIF*) DI TK ISLAM TERPADU WILDANI  
LAMONGAN**

**SKRIPSI**



Oleh:

**NI'MATUZ ZUHROH**

161830036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA  
DINI  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN  
2021**

**PEMBELAJARAN STEAM UNTUK ANAK USIA DINI  
MENGUNAKAN MEDIA *LOOSEPART* (*STUDY  
NARATIF*) DI TK ISLAM TERPADU WILDANI  
LAMONGAN**

Skripsi

Diajukan Kepada

Universitas Islam Lamongan

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

**NI'MATUZ ZUHROH**

161830036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN**

**2021**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Ni'matuz Zuhroh

NIM : 161830036

Fakultas/ Prodi : Fakultas Agama Islam/ Pendidikan Islam Anak  
Usia Dini

Judul Skripsi : Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini  
Menggunakan Media *Loosepart (Study Naratif)* di TK Islam Terpadu  
Wildani Lamongan

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil dari penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Lamongan, 25 Juni 2021

Saya yang menyatakan,

**Ni'matuz Zuhroh**  
NIM. 161830036

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Ni'matuz Zuhroh ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqasahkan.

Lamongan, 25 Juni 2021

Pembimbing I

Pembimbing II



Diana DwiJayanti, M.Psi., Psikolog

NIDN. 0711118701



Hj. ImasJihansyah, Lc., MA

NIDN. 0701118303

## **PENGESAHAN**

Skripsi yang ditulis oleh Ni'matuz Zuhroh ini telah dipertahankan di depan Sidang Majelis Munaqasah Skripsi Program Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Lamongan pada hari Senin tanggal 03 Juli 2021 dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua

Sekretaris

**Diana Dwi Jayanti, M.Psi., Psikolog**

NIDN. 0711118701

Penguji I

**Hj. ImasJihansyah, Lc., MA**

NIDN. 0701118303

Penguji II

**Dina Fitriana, S.Pd., M.Pd**

NIDN.0711119003

**Mohammad Luthfillah, S.Psi., M.Psi**

NIDN.0711119003

Lamongan, 05 Juli 2021

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Agama Islam

Mengesahkan,  
Kaprosdi Pendidikan Agama Islam

**Victor Imaduddin Ahmad, S.Thl., M.Ag**

NIDN. 0723068104

**Tawaduddin Nawafilaty, S.Pd., M.Psi**

NIDN. 0729029201

**MOTTO :**

**“IKHLAS BERAMAL DAN BERKARYA”**

## **PERSEMBAHAN**

Karya Ilmiah ini Penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua penulis, Aba dan Ibu yang senantiasa mendidik dan memberikan semangat kepada penulis hingga saat ini, karena berkat doa, kerja keras, dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan serta umur yang panjang serta berakah. Aamiin.
2. Semua Dosen PIAUD UNISLA dan Khususnya Dosen Pembimbing ku Ibu Diana Dwi Jayanti, M.Psi., Psikolog dan Ibu Hj. Imas Jihansyah, Lc., MA. Yang dengan sabar dan ikhlas membimbing serta mengarahkan penulis sehingga Skripsi ini bisa selesai dengan baik.
3. Semua Sahabat PIAUD Ku Angkatan 2017 dan Teman-teman ku lintas Prodi dan Universitas yang selalu memberikan support penuh kepada penulis hingga terselesaikan dengan tepat waktu.

## ABSTRACT

Ni'matuz Zuhroh. 2021 "The Application of Loosepart Steam Media Learning to the Creativity of Early Childhood Group B at the Integrated Islamic Kindergarten Wildani Lamongan". Thesis of Lamongan Islamic University.

The achievement of the development of group B children in the Integrated Islamic Kindergarten Wildani Lamongan when the learning process takes place is limited creativity, children have low communication skills and express opinions from is still low. This is due to the still dominant role of teachers in learning and limiting children's creativity in providing less varied learning media because they only use activity sheets available at school. The choice of using STEAM-based learning (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) using Loosepart media was chosen for the reason that it is in line with 21st century education where critical thinking, creative, collaborative and communication skills are honed by playing. Observations made, it shows that learning activities carried out by teachers in group B at Wildani Lamongan Islamic Kindergarten have not led to 21st century learning so that learning activities are monotonous and have not been able to direct students to be more creative and innovative. The research method used is descriptive qualitative research with research subjects as many as 14 children in Group B aged 5-6 years Wildani Lamongan Integrated Islamic Kindergarten. Data was collected using observation and documentation techniques and then analyzed qualitatively to analyze the achievement of children's development objectively. The results showed that STEAM-based learning using Loosepart media on the creativity of children aged 5-6 years, so it is recommended that this learning be carried out continuously to see the achievement of abilities in other aspects.

**Keywords:** *STEAM learning, Loosepart media, children aged 5-6 years.*



## ABSTRAK

Ni'matuz Zuhroh. 2021." **Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini Menggunakan Media *Loosepart* (Study Naratif) di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan**". Skripsi Universitas Islam Lamongan.

Capaian perkembangan anak kelompok B di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan ketika proses pembelajaran berlangsung kreativitas terbatas, anak memiliki kemampuan komunikasi rendah serta mengemukakan pendapat dari juga masih rendah. Hal ini diakibatkan adanya masih dominan peran guru dalam pembelajaran dan membatasi kreativitas anak dalam menyediakan media pembelajaran kurang bervariasi karena menggunakan lembar kegiatan yang tersedia di sekolah saja. Pemilihan penggunaan pembelajaran berbasis *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) menggunakan media *Loosepart* dipilih dengan alasannya adalah selaras dengan pendidikan abad 21 dimana keterampilan berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan berkomunikasi terasah dengan bermain. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelompok B di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan belum mengarah pada pembelajaran abad 21 sehingga kegiatan pembelajaran monoton dan belum mampu mengarahkan peserta didik untuk lebih Kreatif dan Inovatif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 14 anak di Kelompok B usia 5-6 tahun TK Islam Terpadu Wildani Lamongan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi kemudian dianalisis secara kualitatif menganalisis capaian perkembangan anak secara obyektif. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran berbasis *STEAM* menggunakan media *Loosepart* terhadap anak usia 5-6 tahun sehingga direkomendasikan pembelajaran ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk melihat capaian kemampuan di aspek yang lainnya.

**Kata Kunci :** *pembelajaran STEAM, media Loosepart, anak usia 5-6 tahun.*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat-Nya. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat serta seluruh pengikutnya. Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini Menggunakan Media *Loosepart (Study Naratif)* di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan” dengan lancar dan tepat waktu sebagai salah satu persyaratan akademik untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Islam Lamongan.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas kesempatan, bimbingan, dan dorongan serta bantuan baik moril maupun materil kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Penulis juga menyampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Lamongan Bapak H. Bambang Eko Muljono, SH, M. Hum, MM.
2. Dekan Fakultas Agama Islam Bapak Victor Imaduddin Ahmad, S.Th.I, M.Ag.
3. Kaprodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Ibu Tawaduddin Nawafilaty, S.Pd., M.Psi.

4. Dosen Pembimbing Ibu Diana Dwi Jayanti, M.Psi., Psikolog dan Ibu Hj. Imas Jihansyah, Lc., MA.,
5. Tenaga Pendidik dan Kependidikan, serta pihak-pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Lamongan, 20 Juni 2021

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Fokus Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Sistematika Pembahasan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Metode Pembelajaran.....	11
B. Kajian Pustaka.....	16
C. Kerangka Konseptual.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Pendekatan Penelitian.....	26
B. Subjek Penelitian.....	26
C. Sumber Dan Jenis Data .....	27
D. Teknik Pengumpulan Data .....	29
E. Teknik Analisis Data.....	31
<b>BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Umum Objek Penelitian.....	34
B. Data Hasil Penelitian.....	36
C. Analisis Dan Pembahasan Hasil Penelitian.....	48
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	56

## DAFTAR TABEL

<b>No Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Hlm</b>
1.1	Kajian Pustaka	23-27
1.2	Kegiatan Selama Penelitian	48-49
1.3	Indikator Penilaian	53-54

## DAFTAR GAMBAR

<b>No Gambar</b>	<b>Judul</b>	<b>Hlm</b>
<b>1.1</b>	Kerangka konseptual penerapan pembelajaran STEAM media <i>Loosepart</i>	31

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Usia dini merupakan usia awal yang paling penting dan mendasar sepanjang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia ini memberikan pendidikan sejak dini sangat penting untuk mengembangkan kemampuan anak. Pendidikan pada anak sejak dini sangat penting karena pendidikan usia dini merupakan dasar untuk tahap tumbuh kembang anak selanjutnya.<sup>1</sup>

Usia dini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk menerima berbagai rangsangan dalam mengembangkan seluruh potensi anak. usia dini disebut dengan masa-masa keemasan (*golden age*) memiliki makna yang sangat penting bagi kehidupan anak dimasa yang akan datang.

Pada pembelajaran berbasis STEAM sejatinya sudah mulai pada tahun 2001. Keterampilan abad 21 sudah dikenalkan pada tahun 2002. Keduanya sudah sesuai dengan kurikulum 2013, pembelajaran berbasis *HOTS*, serta sesuai dengan pembelajaran di era industri 4.0.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Senja Nurmala Dewi, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan. (Skripsi- Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018)

<sup>2</sup>Inti Farhati Adeng Supriyadi, *Ide perencanaan pembelajaran berbasis steam 2020*, Iii, Pulogadung, Bestari

Pembelajaran dengan metode dan pendekatan STEAM karena dengan pendekatan ini dipercaya akan mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan yang aplikatif dan dapat mengembangkan daya kreativitas tanpa meninggalkan pentingnya kecerdasan sosial. Metode dan pendekatan STEAM mendukung siswa dalam berfikir kritis, mengasah keterampilan berkomunikasi, mendorong daya analisis, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan berfokus pada kebutuhan anak dan menyelesaikan suatu masalah di kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and Matematic*) diakui sebagai pembelajaran yang bisa untuk mengintegrasikan keterampilan- keterampilan (*hard skills* maupun *soft skills*) yang dibutuhkan oleh peserta didik. STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and Matematic*) mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekelilingnya melalui kegiatan mengamati, menyelidiki, dan menanya. STEAM dianggap sebagai pembelajaran yang berharga dan bermakna bagi anak. Guru dan pendidik meyakini bahwa dengan pembelajaran STEAM siswa akan lebih aktif dan mampu berfikir kritis dalam membangun pengetahuannya. Penambahan “Arts” (sehingga disingkat STEAM)



akan memberikan kesempatan anak dalam menggambarkan konsep STEAM dengan cara-cara yang kreatif dan imajinatif.<sup>3</sup>

Pengembangan kreatifitas perlu dikembangkan sejak dini karena dapat mempengaruhi perkembangan aspek- aspek anak usia dini, jika pengembangan kreativitas anak tidak ditingkatkan sejak dini maka akan mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan kelancaran berfikir anak karena untuk menciptakan sebuah bakat diperlukan kecerdasan yang sangat tinggi. Disini anak diberikan pengalaman untuk memperoleh barang bekas menjadi sebuah kreativitas seperti menciptakan sebuah barang baru yang dapat digunakan kembali. Kreativitas untuk menunjang keberhasilan belajar pada anak usia dini dan pentingnya peningkatan kreatifitas.<sup>4</sup>

Dalam observasi yang peneliti lakukan pada kelompok B3 TK Islam Terpadu Wildani Lamongan ditemukan sebuah permasalahan yaitu guru kelas B3 di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan Hal ini berarti anak tidak diajak untuk melakukan kegiatan yang menstimulasi kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis yang seharusnya hal tersebut distimulasi pada pendidikan abad 21 ini. Dengan kata lain, anak tidak diberikan pengalaman dalam melakukan penyelidikan, memecahkan masalah, dan bereksplorasi. Kegiatan ini

---

<sup>3</sup>Siti Wahyuni Dkk, *Pemanfaatan Loosepart Dalam Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini*, 2020, 2684-7442, 3.

<sup>4</sup>Sri Mulyati Dan Amalia Aqmarina Sukmawijaya, *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2013,2, 2089-3086, 125.

tidak mendukung perkembangan anak untuk berkarya sehingga perkembangan anak tidak optimal. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dimana bukan pada kebutuhan belajar anak (*teacher- cantered*) hal ini berdampak pada capaian perkembangan anak dimana kemampuan berfikir, imajinasi, dan kreativitas anak belum tercapai secara optimal. Dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran sentra kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan yang dicontohkan dan arahan dari guru. Penggunaan berbagai media sudah diterapkan oleh guru, namun hasil capaian perkembangan anak yang berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi dan kolaborasi, berfikir kritis, dan kreativitas peserta didik belum berkembang secara optimal.

Oleh sebab itu diperlukan adanya ide baru yang dirasa sangat penting oleh penulis untuk dikolaborasikan dengan model pembelajaran sentra yang dilakukan di TK tersebut oleh karena itu untuk memberikan solusinya penulis mengangkat judul tentang “Pembelajaran STEAM untuk anak usia Dini Menggunakan Media *Loosepart (Study Narrative)* di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan dengan menggunakan metode kualitatif.

## **B. Batasan Masalah**

Batasan Masalah atau Identifikasi Masalah adalah ruang lingkup masalah yang membatasi suatu masalah supaya pembahasan yang

dilakukan oleh peneliti tidak terlewat batasan suatu masalah yang menjadi fokus sebuah penelitian yang akan dilakukan. Selain itu dengan adanya batasan masalah ini penelitian yang akan dilakukan lebih terarah dan tidak keluar jalur.

Di dalam sebuah penelitian yang menjadi batasan masalah menurut peneliti adalah bagaimana pembelajaran Steam untuk Anak Usia Dini menggunakan Media *Loosepart (Study Naratif)* khususnya pada Kelompok B3 yang berjumlah 14 anak, 5 anak perempuan dan 9 anak laki-laki di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.

### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian adalah batasan suatu masalah yang menjadi konsentrasi tujuan suatu penelitian.<sup>5</sup> Melalui suatu uraian latar belakang dan batasan masalah diatas, yang menjadi Fokus Penelitian dalam penelitian ini adalah "*Pembelajaran Steam untuk Anak Usia Dini menggunakan Media Loosepart (Study Naratif) Di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan*" dengan objek penelitian 14 anak B3 dan Penelitian hanya dilakukan di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan "

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk itu tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah ingin Pembelajaran Steam untuk

---

<sup>5</sup>Sugiono, Memahami Penelitian Kualitatif, Alfabet, Bandung, 2005., 141

Anak Usia Dini menggunakan Media *Loosepart (Study Naratif)* Di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat dilihat dari sisi pengetahuan adalah sebagai sumbangsi pemikiran dalam ilmu pengetahuan terutama yang berhubungan dengan pembelajaran STEAM media *Loosepart*.
  - b. Dapat menjadi salah satu karya tulis ilmiah yang dapat menambah ilmu tentang pembelajaran STEAM media *Loosepart* dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B.
  - c. Dan juga dilihat dari sisi lembaga tempat penelitian adalah sebagai upaya menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi lembaga lain. Dimana penelitian ini memperkenalkan pada guru atau pendidik tentang Penerapan pembelajaran Steam dengan media *loosepart* pada kelompok B.
2. Manfaat Praktis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan oleh para pendidik anak usia dini dalam melaksanakan pembelajaran setiap harinya.

- b. Bisa memberi informasi kepada berbagai pihak yang kaitannya dengan lembaga yang menerapkan pembelajaran STEAM media *Loosepart*.
- c. Bisa memberi masukan kepada para pendidik di lembaga lain dalam pelaksanaannya penerapan pembelajaran berbasis STEAM media *Loosepart*, dan melalui penelitian ini diharapkan mampu membuat anak untuk lebih kreatif dan inovatif dalam belajar, dan anak-anak akan lebih senang dan percaya diri.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Supaya mempermudah para pembaca untuk memahami isi proposal skripsi, maka penulis menyajikan sistematika proposal skripsi, yaitu:

1. Konteks Penelitian, berisikan mengenai permasalahan yang melandasi terangkatnya judul penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.
2. Batasan Masalah, berisi tentang ruang lingkup masalah yang peneliti lakukan untuk fokus diteliti.
3. Fokus Penelitian, berisi tentang cakupan atau topik-topik yang akan peneliti lakukan.
4. Tujuan Penelitian, merupakan tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

5. Manfaat Penelitian, merupakan manfaat yang di dapat dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.
6. Sistematika Pembahasan, menggambarkan alur logis dari struktur pembahasan proposal skripsi.
7. Kajian Teori, membahas teori yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.
8. Kajian Pustaka, membahas tentang penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.
9. Kerangka Konseptual, dalam hal ini menggambarkan alur berfikir penelitian yang disajikan dalam bentuk bagan.
10. Jenis dan Pendekatan Penelitian, membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian yang akan dilakukan.
11. Subjek Penelitian,
12. Sumber dan Jenis Data, berisi tentang sumber data dari penelitian yang dilakukan yang terdiri dari data primer dan data sekunder.
13. Teknik Pengumpulan Data, membahas tentang teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam proses penelitian.
14. Teknik Analisis Data, membahas tentang teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam proses penelitian.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Metode Pembelajaran

##### 1. Model Pembelajaran STEAM

STEAM adalah salah satu pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong siswa agar berfikir lebih luas mengenai masalah di dunia nyata. Pembelajaran berbasis STEAM merupakan pembelajaran yang menarik bagi siswa, dan melalui pembelajaran STEAM pendidik akan mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan yang baru mengajak anak untuk memecahkan masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut sehingga kemampuan berfikir kritis anak dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat. Model pembelajaran STEAM yaitu pengamatan autentik saat anak main apakah anak menggunakan media untuk kebutuhan sensorinya. Keaktifan anak berkreasi menirukan serta berkesploasi bermain kemudian apakah anak mengembalikan media setelah diambil dan tidak digunakan lagi. Supaya pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* bisa diterapkan perlu adanya media pembelajaran yang sesuai salah satunya media *loose parts*.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>Titania Widya Prameswari, Anik Lestarinigrum, *Steam Best Learning*, 2020, 7, 1, 27.

Lima disiplin ilmu STEAM yang telah dijabarkan oleh Torlakson<sup>7</sup> yaitu :

- a. *Science*, merupakan ilmu tentang alam yang berhubungan dengan fisika, kimia, dan biologi dan pengobatan atau aplikasi dari fakta, prinsip, konsep dan konveksi terkait dengan disiplin ilmu tersebut.
- b. *Technology*, merupakan ketrampilan atau sebuah sistem yang digunakan dalam mengatur masyarakat, organisasi, pengetahuan atau dapat didefinisikan sebuah produk sari ilmu pengetahuan dan teknik.
- c. *Engineering*, merupakan pengetahuan rekayasa dengan memanfaatkan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan dan matematika serta alat-alat teknologi untuk memecahkan sebuah masalah.
- d. *Art*, merupakan seni untuk menambah kekreatifan dan nilai keindahan yang dihasilkan siswa-siswi
- e. *Mathematic* merupakan pengetahuan yang menghubungkan antara besaran, ruang, dan angka yang membutuhkan argument logis.

Kelima bidang ilmu tersebut dapat membuat pengetahuan menjadi lebih bermakna apabila diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>7</sup>Torlakson (2017) *Mengartikan Tentang Devinisi STEAM (Science,Technology,Engineering,Art,Mathematic)*



Pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM secara langsung memberikan latihan kepada peserta didik untuk dapat mengintegrasikan masing-masing aspek sekaligus.

## **2. Media *Loosepart***

*Loosepart* merupakan bahan- bahan ajar yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran STEAM tidak pernah ada habisnya. Tujuan pembelajaran dengan bahan *loosepart* adalah anak akan lebih kreatif karena mereka bebas berkreasi sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu manfaat benda yang ada di sekeliling mereka dapat memahami bawasannya barang yang sudah tidak terpakai dapat di daur ulang juga dapat dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan berkeaktifitas merakit barang tersebut menjadi barang yang berguna. Melalui media *loosepart* anak mampu menghubungkan dirinya dengan lingkungannya.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran STEAM untuk anak usi dini adalah *loosepart*. *Loosepart* merupakan bahan-bahan yang terpisah dan dapat dijadikan satu kembali digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lainnya (benda alam ataupun sintesis). *Loosepart* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran STEAM karena sesuai dengan karakteristik anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara

mendukung kreativitas dan imajinasi anak, serta mampu untuk mengembangkan ide anak. *Loosepart* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa, *loosepart* mendukung perkembangan pola pikir anak yang berbeda-beda unik. Hal ini dikarenakan *loosepart* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus dieksplorasi anak. Bahan-bahan terbuka yang dapat ditemukan dimana saja dapat memberikan stimulus bagi perkembangan anak untuk mengenali potensi berpikirnya. Anak dapat dengan bebas menentukan kapan akan menjadi apa benda tersebut dan benda mana yang dipilihnya untuk dimainkan.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup>Siti Wahyuni Dkk, *Pemanfaatan Loosepart Dalam Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini*, 2020, 2684-7442, 4.

## B. Kajian Pustaka

**Tabel 1.1**  
**Kajian Pustaka**

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Titania Widya Prameswari, Anik Lestaringrum, STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years, tahun 2020. <sup>9</sup>	Sama-sama membahas tentang konteks pembelajaran STEAM media <i>Loosepart</i>	Perbedaannya dalam penelitian Titania Widya Prameswari, Anik Lestaringrum membahas tentang pengemabangan kreativitas, komunikasi, kerjasama dan berfikir kritis. Sedangkan yang peneliti lakukan	Terbilang masih orisinalitas karena skripsi yang membahas tentang STEAM media <i>Loosepart</i> itu masih jarang dilakukan.

<sup>9</sup> Titania Widya Prameswari dan Anik Lestaringrum, “*STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years,*” 2020.

			yaitu hanya fokus pada kreativitas anak	
2	Rikha Ina Witri, Kemampuan Kemampuan Berhitung dengan mengenal konsep bilangan melalui media <i>Looseparts</i> pada anak kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu, tahun 2020. <sup>10</sup>	Sama-sama membahas tentang media <i>Looseparts</i>	Perbedaannya dalam penelitian Rikha Ina Witri membahas tentang berhitung menggunakan media <i>Looseparts</i> sedangkan yang peneliti lakukan adalah memanfaatkan bahan <i>Looseparts</i> untuk membuat sebuah mobil-mobilan.	Terbilang masih orisinalitas karena skripsi yang membahas tentang konteks itu yang saya temui hanya peneliti Rikha Ina Witri.
3.	Fitriyani, Studi Kasus	Sama-sama menggunakan	Perbedaannya dalam penelitian	Terbilang masih orisinalitas karena

<sup>10</sup> Rikha Ina Witri, "Kemampuan Kemampuan Berhitung dengan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *Looseparts* pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu", 2020.

	Pendekatan Pembelajaran STEAM Sebagai Stimulasi Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini, Tahun 2020. <sup>11</sup>	model pembelajaran STEAM pada anak usia dini	Fitriyani membahas tentang pendekatan pembelajaran STEAM keterampilan motorik halus, sedangkan yang peneliti lakukan adalah tentang kreativitasnya.	skripsi yang membahas tentang STEAM media untuk menstimulasi motorik halus yang saya temui hanya di skripsi yang diteliti oleh Fitriyani.
4.	Rifhah Humairah Amir, Efektifitas Model Pembelajaran STEAM dalam Pembelajaran IPA konsep Sumber Energi pada siswa IV SD	Sama-sama membahas tentang Pembelajaran STEAM	Perbedaannya dalam penelitian Rifhah Humairah Amir membahas tentang Efektifitas Model Pembelajaran STEAM dalam Pembelajaran IPA	Terbilang masih orisinalitas karena skripsi yang membahas tentang STEAM dalam Pembelajaran IPA konsep Sumber Energi pada siswa IV SD yang saya

<sup>11</sup> Fitriyani, "Studi Kasus Pendekatan Pembelajaran STEAM Sebagai Stimulasi Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini", 2020.

	Perdiwi Makasar, tahun 2019. <sup>12</sup>		konsep Sumber Energi pada siswa IV SD Perdiwi, sedangkan yang peneliti teliti tentang penerapan pembelajaran Steam media <i>loosepart</i> terhadap kreativitas anak kelompok B.	temukan hanya di penelitian Rifhah Humairah Amir.
5.	Beatrica Aulia Rahmawati, Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam menumbuhkan keterampilan berfikir Kritis di	Sama-sama membahas tentang STEAM	Beatrica Aulia Rahmawati, Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam menumbuhkan keterampilan berfikir Kritis di	Terbilang masih orisinalitas karena skripsi yang membahas tentang Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam menumbuhkan

<sup>12</sup> Rifhah Humairah Amir, "Efektifitas Model Pembelajaran STEAM dalam Pembelajaran IPA konsep Sumber Energi pada siswa IV SD Perdiwi Makasar", 2019.

	SD My Litle Island Malang, tahun 2020. <sup>13</sup>		SD My Litle Island Malang, sedangkan yang peneliti lakukan adalah penerapan pembelajaran STEAM media <i>Loosepart</i> terhadap Kreativitas anak kelompok B di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.	keterampilan berfikir Kritis di SD. yang saya temukan hanya di penelitian Beatrica Aulia Rahmawati.
--	--	--	---	--

---

<sup>13</sup> Beatrica Aulia Rahmawati, "Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam menumbuhkan keterampilan berfikir Kritis di SD My Litle Island Malang", 2020.

### **C. Kerangka Konseptual**

Pembelajaran adalah sebuah proses penyerapan informasi dari guru dengan melibatkan berbagai kegiatan serta tindakan atau perlakuan tertentu untuk mencapai tujuan hasil belajar yang lebih baik. Penilaian keberhasilan pembelajaran tidak hanya dilihat dari nilai akhir yang diperoleh siswa tetapi juga dilihat dari proses pembelajarannya. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pencapaian keberhasilan proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar pada TK Islam Terpadu Wildani lamongan belum bisa dilaksanakan secara maksimal disebabkan beberapa faktor diantaranya; kurangnya keaktifan siswa saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) sedang berlangsung sehingga siswa kurang optimal dalam menggali potensi yang dimilikinya, kurangnya variasi model pembelajaran sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan pasif, diperlukan peningkatan kualitas belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkatkan.

Pembelajaran Teknik menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami materi melalui proses “mencari tahu” dan “berbuat”, hal ini akan membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman



yang lebih mendalam. Berbagai pendekatan pembelajaran yang dapat dilaksanakan untuk pembelajaran teknik, adapun STEAM merupakan pembelajaran yang baru dengan merujuk pada pengintegrasian konsep sains, rekayasa, dan matematika dalam pengajaran dan pembelajaran teknik.

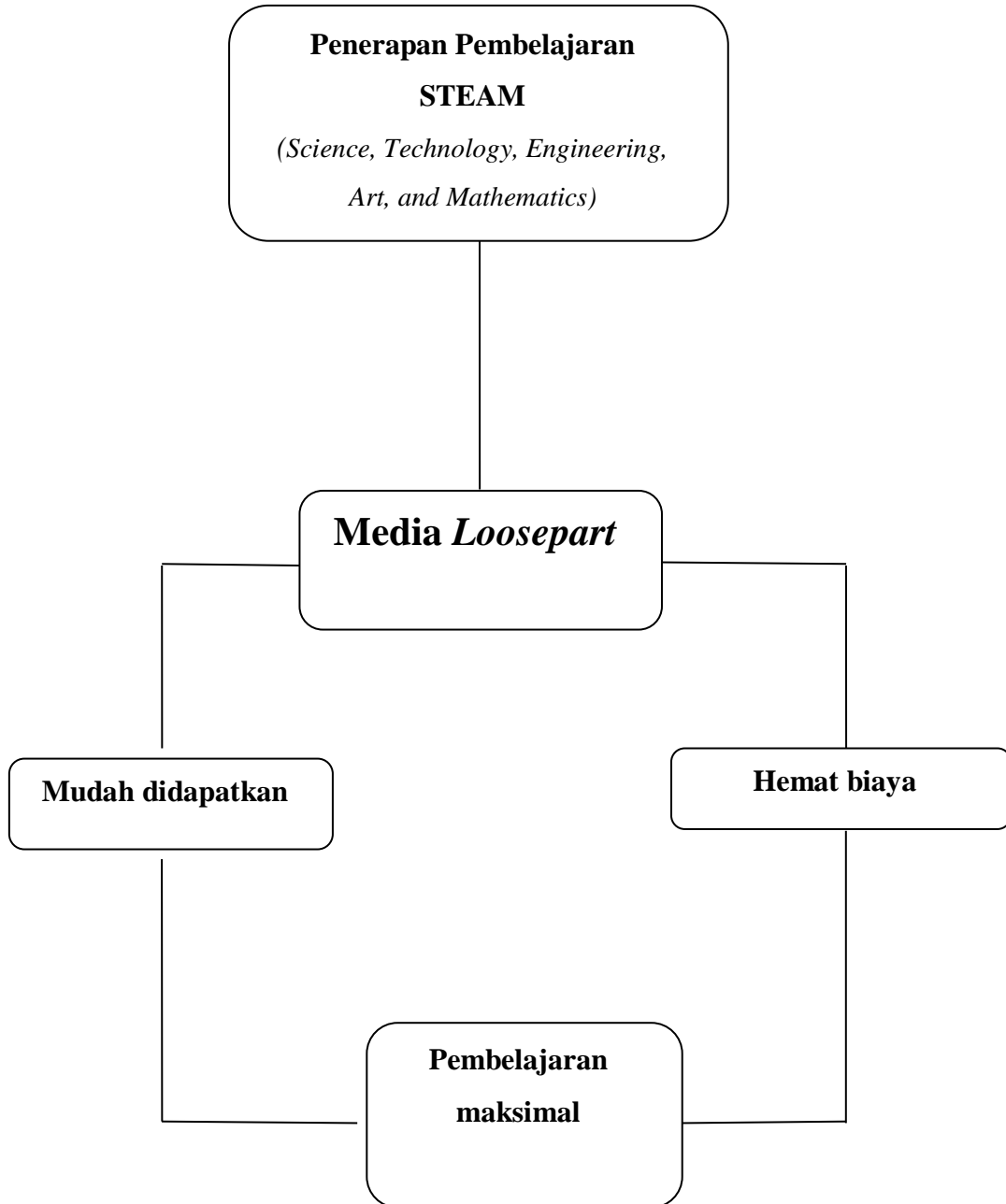
Dalam suatu Pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) lebih mudah diterima dan digunakan anak dengan menggunakan material *Loospart*. Karena dengan menggunakan material *Loosepart* berbagai macam disiplin ilmu akan saling terkait dan anak akan lebih memahami materi, muatan dari berbagai disiplin ilmu dengan kegiatan bermain.

Pembelajaran berbasis STEAM *and Loosepart* dapat mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan anak, yakni seperti dapat mendorong dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak dalam berfikir kritis, dalam penelitian ini ditunjukkan dengan cara anak bertanya kreatif, serta mampu memecahkan masalah, dapat memberi sudut pandang atau menerima perbedaan sudut pandang atau opini dari temannya, serta mampu berani mengambil resiko yang menjadi pilihan anak, yang mana sebelumnya telah diperhitungkan dampak negative dan positif bagi anak.

Kurikulum 2013 yang diluncurkan tidak akan mampu mengatasi permasalahan kualitas dan kuantitas SDM Indonesia yang berdaya saing global, jika tidak diimbangi secara sistematis mempersiapkan SDM Indonesia dalam mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dipersyaratkan dunia kerja abad ke-21, sebagaimana diwujudkan dalam pembelajaran STEAM. Upaya mengatasi masalah tersebut, pendidikan dengan pembelajaran STEAM dapat menjadi kunci untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang mampu bersaing di kanca global. Model pembelajaran STEAM tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep tetapi juga pengaplikasian di kehidupan nyata dan nilai-nilai yang terdapat dalam masyarakat. Melalui STEAM, peserta didik mampu mengatasai masalah-masalah yang ada di lingkungannya dari sudut dari sudut pandang teknik dengan lebih baik lagi. STEAM membuat peserta didik tidak sekedar menjawab pertanyaan namun menggunakan pemahamannya dan menerapkannya dalam membuat solusi baru terhadap masalah dan fenomena yang terjadi. Sehingga peserta didik akan terbiasa dalam proses berfikir tingkat tinggi, dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Gambar 1.1

Kerangka konseptual penerapan pembelajaran STEAM media *Loosepart*



Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat yaitu Penerapan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) dengan menggunakan media *loosepart* atau barang bekas yang ada disekitar kita yang mudah didapat dan pastinya hemat biaya dan untuk menunjang pembelajaran yang kreatif dan inovatif semaksimal mungkin.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Desain penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah kualitatif dan akan fokus meningkatkan kreativitas pada anak usia dini, usia 5-6 tahun dengan subjek penelitian berjumlah 14 anak duduk di kelompok B3 TK Islam Terpadu Wildani Lamongan. Penganalisisan data dilakukan deskriptif naratif dimana secara langsung peneliti melakukan penelitian dalam kelas dan menerapkan model pembelajaran STEAM media *Loosepart* pada anak usia 5-6 tahun kelompok B3 di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan dengan menggunakan metode kualitatif.

#### **B. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di lembaga PAUD. Di TK Islam Terpadu WILDANI Lamongan Jalan Kinameng nomor 04 Sidokumpul Lamongan, karena lokasi tersebut sangat mendukung untuk dijadikan objek penelitian yaitu tentang pembelajaran STEAM untuk anak usia dini menggunakan media *Loosepart* pada peserta didik kelompok B khususnya kelompok B3 di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan. Subjek penelitian ini berjumlah 14

anak Kelompok B3 TK Islam Terpadu Wildani Lamongan, terdiri dari 5 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

### C. Sumber Dan Jenis Data

Sumber Data dalam Penelitian Kualitatif adalah:

#### 1. Sumber Utama

Dalam penelitian ini yang menjadi sumber utama subjek yang dijadikan responden penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas B3 dan peserta didik B3 TK Islam Terpadu Wildani Lamongan. Adapun yang menjadi sorotan dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi pelaksanaan pembelajaran pembelajaran STEAM media *Loosepart* pada anak kelompok B3 TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.

#### 2. Sumber Penelitian Kepustakaan

##### a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.<sup>14</sup> Perolehan data ini peneliti dapatkan melalui observasi yang bersifat langsung dan wawancara dengan subjek yang bersangkutan. Adapun yang diobservasi adalah

---

<sup>14</sup>Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D , Alfabeta, Bandung, 2009,. 15

pelaksanaan pembelajaran STEAM media *Loosepart* pada anak kelompok B di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan, disamping itu peneliti juga akan mewawancarai Kepala Sekolah, wali kelas dan peserta didik kelompok B3.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data pada saat pengumpulan data. Kemudian dalam sumber data sekunder, peneliti dapat melalui literatur buku-buku kepustakaan dan dokumentasi yang ada relevansinya dengan penelitian ini. Seperti profil sekolah, struktur organisasi sekolah, keadaan sekolah, keadaan guru, peserta didik, dan sarana prasarana di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.

Adapun jenis data dalam penelitian ini yakni data kualitatif dalam penelitian pada gambaran umum obyek penelitian meliputi, sejarah singkat berdurinya, letak geografis, serta kesimpulan hasil pengamatan data dari hasil observasi.

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

Dalam setiap penelitian menggunakan metode yang tepat dibutuhkan kemampuan memilih juga menyusun suatu teknik

data yang relevan. Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapat data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai fenomena-fenomena yang diselidiki. Jadi, observasi adalah cara mengumpulkan data dengan pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena-fenomena yang terkait penelitian, observasi sebagai alat pengumpulan data harus sistematis, artinya observasi sebagai alat pengumpulan data harus sistematis, artinya observasi serta pencatatannya dilakukan menurut prosedur dan aturan-aturan tertentu, sehingga dapat diulangi kembali oleh peneliti lain. Selain itu, hasil observasi itu harus memberikan kemungkinan untuk menafsirkan secara ilmiah.<sup>15</sup>

Oleh karena itu penelitian yang peneliti lakukan adalah termasuk jenis penelitian kualitatif, maka observasi yang peneliti lakukan

---

<sup>15</sup>Nasution, Metode Research (penelitian ilmiah), Jakarta: Bumi Aksara, 2006



dalam melakukan penelitian ini adalah observasi terusterang. Peneliti dalam pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa peneliti sedang melakukan penelitian. Peneliti juga menggunakan observasi non partisipasi, yaitu peneliti datang ke tempat penelitian, dalam penelitian pasif ini peneliti dapat mengamati setiap kegiatan.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu.

Dalam teknik analisis data peneliti menggunakan wawancara terstruktur, wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti tau pengumpulan data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berbentuk tulisan, gambar, atau kerja-kerja monumental dari seseorang. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian untuk diabadikan untuk suatu bukti sebuah

penelitian. Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan teknik observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

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

Analisis dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai kemudian dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap benar. Berdasarkan model analisis dari Miles and Huberman yang diikuti oleh Sugiono mengemukakan bahwa, aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus secara tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction, data display, conclusion drawing/ verification*. Setelah data terkumpul, maka data-data tersebut dianalisis untuk memperoleh suatu kesimpulan.

Adapun mode analisis yang digunakan dalam pembahasan penelitian ini menggunakan pola berfikir:

##### **1. Data Reduction**

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci.

Sekian lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari bila diperlukan.

## 2. Data Display

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian Kualitatif, penyajian data bisa dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.

## 3. Conclusion Drawing atau Verification

Langkah ketiga dalam analisis dan kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti

yang valid dan konsisten, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2009, 245

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelompok B TK Islam Terpadu Wildani Lamongan yang beralamat di Jalan Kinameng No.4 Sidoumpul Lamongan. TK Islam Terpadu Wildani Lamongan merupakan tanah wakaf dari salah satu warga terdekat yang dibawah naungan Yayasan Wildani Al-Haromain Cabang lamongan yang pusatnya di Pujon Malang.

Visi TK Islam Terpadu Wildani Lamongan yakni: “Mencetak generasi yang mampu membaca Al- Quran dengan fasih, berakhlakul karimah dan berprestasi”. Sedangkan Misinya adalah:

- a. Menanamkan akhlaq yang mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui metode keteladanan.
- b. Menyelenggarakan pendidikan yang menerapkan aqidah, dan syariat islam.
- c. Mengoptimalkan potensi kecerdasan majmuk (*Multiple Intelegences*) pada peserta didik.

## **2. Karakteristik Responden**

### **a. Data Pendidik**

Tenaga pendidik di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan berjumlah 10 orang yaitu 1 kepala sekolah TK, 3 guru sebagai wali kelas kelompok B, 2 guru sebagai wali kelas kelompok A, 1 kepala sekolah KB, 2 guru sebagai wali kelas KB, dan 1 guru sebagai TU. Namun demikian yang masuk dalam responden ini adalah guru kelas kelompok B dan kepala sekolah TK.

### **b. Data Pesertadidik**

Pada saat peneliti mengadakan penelitian, yang tercatat sebagai anak TK Islam Terpadu Wildani Lamongan pada tahun pelajaran 2020/2021 keseluruhan dari anak kelompok A dan anak kelompok B berjumlah anak. Sedangkan jumlah responden yang akan di teliti adalah kelompok B3 yang berjumlah 14 anak.

## **B. Data Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang didapat peneliti tentang Pembelajaran Steam Media *Loosepart* pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan. Hasil penelitian ini merupakan data-data yang diproses berdasarkan teknik analisis data. Peneliti mendapatkan data ini berdasarkan pada teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan guru kelas atau wali kelas dari anak kelompok B TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.

Hasil penelitian didapatkan melalui wawancara yang dilakukan pada jangka waktu satu bulan juni 2021 dan observasi di dalam kelas mulai hari Rabu 09 juni sampai 17 juni 2021. Peneliti melakukan wawancara mendalam secara langsung dengan guru kelas atau wali kelas dari anak kelompok B terkait kreativitas anak. Setelah mendapatkan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti akan menyajikan data untuk menjawab permasalahan yang telah diangkat. selanjutnya data tersebut diuraikan sebagai berikut:

Hal tersebut dipaparkan ketika peneliti sedang melakukan wawancara sebelum melakukan observasi di

dalam kelas dengan Ibu Sri Winarti selaku guru kelas anak kelompok B3, mengatakan bahwa

*“Kreativitas yang di tanamkan pada anak-anak sejak usia dini itu sangatlah penting mbk, kita sebagai pendidik anak usia dini juga harus pintar-pintar untuk menumbuhkan pemikiran-pemikiran baru untuk pembelajaran anak supaya ada inovasi pembelajaran dan anak-anak tidak bosan dan lebih maksimal lagi dalam belajar”<sup>17</sup>*

Untuk pembelajaran di dalam kelas menggunakan model pembelajaran sentra. Tetapi disini guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). Karena keterbatasan media serta ketidak sesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan<sup>18</sup>. Ibu Sri Winarti juga menambahkan terkait keadaan pada saat kegiatan inti pembelajaran sebagai berikut:

*“waktu guru mau menerangkan inti pembelajaran, ada anak-anak yang langsung bersiap mendengarkan guru, ada juga yang belum siap. Naah itu juga kadang masih ada yang masih ngooobrol terus dengan*

---

<sup>17</sup> Sri Winarti, *Guru Kelompok B “Wawancara”* (Rabu,16-juli-2021).

<sup>18</sup> Ni'matuz, *Kelompok B Tk islam terpadu wildani lamongan”Observasi”* (Rabu,16-juli-2021)



*temannya. jadi guru harus punya inovasi untuk menarik perhatian anak terlebih dahulu, baru nanti anak-anak sudah mendengarkan semua dan faham apa intruksi dari gurunya maka anak-anak akan melakukan kegiatan sesuai intruksi dan akan dikembangkan dengan kemampuan atau ide kreativitas anak tersebut sesuai kemampuannya masing-masing”<sup>19</sup>*

Selanjutnya yaitu berkaitan dengan bagaimana strategi guru dalam meningkatkan kreativitas anak didalam kelas sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Sri Winarti bahwa :

*“Sebelumnya pandemi covid memang pemberian tugas kepada anak dalam pembelajaran bisa kami pantau setiap saat dan saya bisa memberi arahan namun pada masa pandemi ini kami berikan secara online dan menyelesaikan tugas dirumah dengan orang tua, Tapi sebagai guru maka kami juga sudah berusaha semampu kita agar anak-anak bisa belajar dengan maksimal dengan ide dan kreativitas anak-anak Namun hal tersebut masih 50% dalam memaksimalakan kreativitas anak karena terkadang orang tua tidak*

---

<sup>19</sup>Sri Winarti, *Guru Kelompok B “Wawancara”* ((Rabu,16-juli-2021)).

*sabar dalam membantu anak dalam menyelesaikan tugas-tugasnya”.*

Dalam simulasi pembelajaran disekolah pada saat memasuki inti pembelajaran diharapkan naka-anak fokus anak dengan apa yang telah disampaikan oleh guru untuk pemaksimalan hasil belajar dan kreativitas anak .Terlihat dari pengamatan di dalam kelas peneliti mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa anak 6 tersebut sudah dapat mengembangkan kreativitas baik, Untuk 8 anak yang lain masih perlu arahan dan bimbingan dari pendidik.

Jadi dapat di simpulkan bahwa masih banyaknya anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan kreativitas, kurangnya konsentrasi anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dan kurang perhatiannya orang tua dalam menemani anak-anak belajar dirumah untuk menyelesaikan tugas sehingga menyebabkan anak tidak maksimal dalam mengembangkan ide-ide kreativitasnya. Selain itu tidak adanya media pada saat pembelajaran sehingga membuat anak tidak memperhatikan apa yang telah di

sampaikan oleh guru ketika diberikan penjelasan pada saat di dalam kelas.

### **Pelaksanaan pembelajaran Steam Media *Loosepart* di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan**

Dalam penerapan pembelajaran STEAM media *Loosepart* ini diharapkan anak-anak mampu mengembangka kreativitasnya yang semula pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Sentra kali ini peneliti menerapkan pembelajaran STEAM media *Loosepart*, kepanjangan dari STEAM sendiri adalah *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*, sedangkan *Loosepart* adalah bahan-bahan ajar yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran STEAM yang barang tersebut sudah tidak terpakai dapat di daur ulang dapat dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan berkreaitivitas.

#### **a. Kegiatan Pembelajaran STEAM media *Loosepart***

**Tabel 1.2**

#### **Kegiatan Selama Penelitian**

<b>NO</b>	<b>Kegiatan</b>
01.	Menyebutkan macam-macam transportasi darat
02.	Mengamati bentuk Mobil

03.	Menyimak guru menjelaskan cara Mobil berjalan dengan udara dari balon
04.	Menggunting dan menempel kertas
05.	Mewarnai pola
06.	Berhitung menggunakan tutup botol
07.	Mampu mengikuti dan menyelesaikan kegiatan hingga tuntas

## **b. Langkah- langkah penerapan pemebelajaran STEAM**

### **media *Loosepart***

#### **1. Kegiatan awal pembelajaran**

- a) Guru merapikan tempat duduk siswa

Sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu guru merapaikan tempat duduk siswa dengan cara melingkar.

- b) Mengucapkan salam dan menanyakan kabar

Pembiasaan sebelum memuali pembelajaran guru mengucapkan salam terlebih dahulu kemudian menanyakan kabar hari itu.

- c) Membaca Do'a sebelum belajar

Anak-anak beserta guru bersama-sama membaca do'a sebelum belajar dengan harapan

kegiatan pembelajaran hari tersebut dapat berjalan dengan lancar dipermudah dan bermanfaat.

- d) Hafalan surat-surat pendek, Hadist pilihan dan do'a harian

Dalam hal ini siswa siswi di biasakan hafalan surat- surat pendek, hadist-hadist pilihan dan doa sehari-hari.

- e) Mengaji Metode Ummi

Jadi sebelum melakukan kegiatan sekolah terlebih dahulu siswa siswi melakukan kegiatan mengaji kurang lebih 40 menit dengan menggunakan metode Ummi.

## **2. Kegiatan Inti**

- a) Absen kehadiran siswa

Terlebih dahulu guru menyanyi dengan mengabsen nama siswa siswinya satu-satu.

- b) Bercakap-cakap tentang transportasi darat

Guru menjelaskan dan bercakap-cakap tentang transportasi yang berkemudi di darat.

- c) Mengamati Gambar

Tahap selanjutnya yaitu anak menyebutkan gambar dan jenis kendaraan yang ditunjukkan oleh guru.

d) Praktik membuat Mobil dari bahan *Loosepart*

Dalam hal ini anak-anak diajak untuk praktik penerapan pembelajaran STEAM media *Loosepart* terlebih dahulu anak-anak dikenalkan bahan-bahan yang akan dibuat untuk membuat mobil ada kerdus bekas susu, sedotan, tutup botol, tusuk sate, balon, gunting, solatip dan krayon. Selanjutnya terlebih dahulu anak-anak di intruksi untuk menggunting pola badan mobil dalam hal ini anak-anak menggunting badan mobil dengan pola bebas dan sekreatif mungkin kemudian mewarnainya, kemudian memasang roda mobil menggunakan tutup botol di lubanggi terlebih dahulu dengan giting kemudian di tusuk menggunakan tusuk sate dan dilapisi denga sedotan dan di tempel pada bagian pola mobil dengan solatip, kemudian balonya dikasih sedotan dan di taru ditas pola ditempel dengan solatip balonnya di taru bagian kepala mobil

kemudian balon di tiup dan mobil bisa berjalan karena udara dari balon merupakan sainsnya, bisa berjalannya mobil mengandung teknologi dan *enggenering* atau tekniknya balon di taru depan mobil berjalan kedepan, *Art* atau seninya pola mobil diwarnai dan matematikanya jumlah roda mobil.

### **3. Kegiatan penutup**

Pada kegiatan akhir pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan setelah anak-anak melakukan istirahat, yang mana kegiatan akhir pembelajaran ini pertama diisi dengan kegiatan baca doa sesudah makan, kegiatan penutup, *recalling*, peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini, Selama kegiatan berlangsung melakukan tanya jawab berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan anak hari ini, menanyakan perasaannya selama kegiatan pembelajaran, kemudian berdoa dan diakhiri dengan salam. Selama proses kegiatan berlangsung peneliti

bekerjasama dengan guru kelas untuk mengetahui tingkat kemampuan anak.

Berikut ini adalah ringkasan hasil pembelajaran anak kelompok B TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.

Data hasil penelitian pencapaian anak dalam upaya penerapan pembelajaran STEAM media *Loosepart* terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B.

**Tabel 1.3**

**Indikator penilaian**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian				KET
		Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan	Mengenal teknologi sederhana (peralatan bermain dll)	Memiliki Sikap bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya.	
1.	FRL	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
2.	AVD	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
3.	AZW	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4.	VNY	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB



5.	FTN	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6.	NSY	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
7.	RFD	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
8.	HKM	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
9.	BNT	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
10.	DVA	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
11.	NZR	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12.	ZDN	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
13.	AMR	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
14.	AZR	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH

Keterangan:

1. BB : Belum Berkembang
2. MB : Mulai Berkembang
3. BSH: Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB: Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran STEAM media *loosepart* kelompok B di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan meningkat sesuai dengan indikator anak usia 5-6 tahun 8 anak berkembang sangat baik dan 6 anak yang berkembang sesuai harapan. Seluruh anak berkreasi membuat

mobil dari bahan *Loosepart* yang mengandung STEAM dengan kreatif.

### **C. Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian**

Peneliti menggunakan analisis data dalam model teknik analisis Miles dan Huberman yang meliputi, pengumpulan data, reduksi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>20</sup> Dalam hal ini peneliti analisis sebagai berikut:

#### **Pelaksanaan Penerapan pembelajaran Steam Media *Loosepart* di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan**

Pada saat penerapan pembelajaran pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) media *Loosepart* atau bisa kita maknai bahan- bahan bekas yang masih layak digunakan atau dimanfaatkan untuk menunjang suatu pembelajaran maka dirasa peneliti lakukan dalam penerapan model pemebelajaran STEAM media *Loosepart* ini sangat cocok digunakan atau di terapkan dalam pembelajaran di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan dan sekitarnya karena bahan-bahan ajar yang mudah di dapatkan juga suatu pembelajaran yang proyeksinya atau pengumpulan tugasnya itu 1 bulan sekali dan

---

<sup>20</sup>Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan" 144.

satu tema dihabiskan dalam jangka waktu 1 bulan atau bisa menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan sekolah tersebut dalam menjadwalkan dan tema juga bisa dipilih sesuai dengan kebutuhan dari sekolah tersebut oleh karenanya insyaallah pada semester depan semua TK yang ada di lamongan khususnya kecamatan lamongan himbauan dari KORWIL (koordinator Wilayah) kecamatan lamongan menyarankan untuk menerapkan model pembelajaran STEAM media *Loosepart* ini di TK khususnya wilayah Lamongan, dikarenakan efek pandemi Covid-19 Pesertadidik lebih banyak belajar dirumah dengan orang tua maka dirasa model pembelajaran STEAM ini sangat cocok di terapkan di lembaga Taman kana-kanak yang berada di Kecamatan Lamongan khusunya. Semoga pandemi ini segera berlalu dan anak-anak dapat belajar seperti pada umumnya dan lebih maksimal serta tidak membosankan.

Sebelum Penerapan Pembelajaran STEAM Media *Loosepart* di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan Peserta didik melakukan kegiatan sesuai apa yang telah di rancang oleh pendidik atau guru kelas sesuai rencana pembelajaran harian yang disusun oleh guru kelas, yang dirasa peneliti kurang mengena kegiatan yang diberikan kepada anak. Dan setelah Peneliti Menerapan Pembelajaran Berbasis STEAM Media

*Loosepart* peserta didik Kelompok B yang berjumlah 14 anak alhamdulillah anak-anak merasa senang dan bahagia atas apa yang telah mereka pelajari dan mereka dapatkan setelah mengikuti kegiatan hingga tuntas pada anak Kelompok B TK Islam Terpadu Wildani Lamongan dan Penelitian SELESAI.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut: Dalam Pembelajaran STEAM Media *Loosepart* di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan Kelompok B Peserta Didik sangat antusias dalam mengerjakan kegiatan yang telah diberikan oleh peneliti yang menggunakan media *Loosepart* berbasis STEAM Peserta didik sangat tertarik dengan kegiatan yang telah diberikan oleh peneliti pada saat penelitian berlangsung.

#### **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran yang mungkin berguna bagi TK Islam Terpadu WILDANI Lamongan sebagai objek penelitian. Berikut saran-saran yang dapat peneliti berikan:

1. Bagi Pendidik: diharapkan lebih kreatif, inovatif dan penyayang dan bisa memberikan pembelajaran yang baik yang sesuai dengan kebutuhan pesertadidik baik dari segi media pembelajaran maupun metode pembelajaran, karena guru adalah faktor paling besar dalam tercapainya suatu

pembelajaran yang maksimal. Dan pada saat kegiatan pembelajaran guru tidak harus mengguankan metode pembelajaran yang sama pada setiap tahunnya, agar bisa menyesuaikan kebutuhan pesertadidik dan situasi yang ada dilingkungan sekolah khususnya di TK Islam Terpadu WILDANI Lamongan.

2. Bagi Kepala Sekolah: diharapkan dapat memfasilitasi segala keperluan untuk membantu pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Tidak hanya buku atau lembar kerja anak, namun juga alat permainan yang dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan anak didik yang dimiliki.
3. Bagi peneliti, selanjutnya supaya bisa mengembangkan Pembelajaran berbasis STEAM media *Loosepart* ini dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Farhati Inti Dan Aeng Suoriyadu, 2020. *ide perencanaan pembelajaran berbasis STEAM* Pulogandung, Jakarta Timur: Bestari.
- Fitriyani, "Studi Kasus Pendekatan Pembelajaran STEAM Sebagai Stimulasi Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini", 2020.
- Humairah Amir Rifhah, "Efektifitas Model Pembelajaran STEAM dalam Pembelajaran IPA konsep Sumber Energi pada siswa IV SD Perdiwi Makasar", 2019.
- Mulyati Sri mulyati dan amalia aqmarina sukmawijaya, *jurnal inovasi dan kewirausahaan*, (2013).
- Mulyati Sri mulyati dan amalia aqmarina sukmawijaya, *jurnal inovasi dan kewirausahaan*, (2013).
- Nasution, 2006. *Metode Reseach (penelitian ilmiah)*, jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati Beatrica Aulia, "Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam menumbuhkan keterampilan berfikir Kritis di SD My Little Island Malang", 2020.
- Titania Prameswari widya, anik lestariningrum, *steam best learning*, (2020).
- Titania Widya Prameswari dan Anik Lestaringrum, "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years," 2020.
- Sugiono, *memahami penelitian kualitatif*, Bandung, (2009).
- Sugiono, 2009. *metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*, Bandung.
- Wahyuni siti dkk., *pemanfaatan loosepart dalam pembelajaran steam untuk anak usia dini* (2020).
- Wahyuni siti dkk., *pemanfaatan loosepart dalam pembelajaran steam untuk anak usia dini* (2020).
- Witri rikha Ina, "Kemampuan Kemampuan Berhitung dengan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Looseparts pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu" ., 2020.

**INSTRUMEN PENELITIAN**  
**Pedoman Wawancara untuk Guru**

**Nama Sekolah : TK Islam Terpadu WILDANI Lamongan**

**Alamat Sekolah : Jl. Kinameng No.4 Sidokumpul**

**Nama Guru kelas : Sri Winarti S.Pd**

**Hari/tanggal wawancara :**

**Tempat :**

1. Bagaimana kondisi sianak-anak di dalam kelas pada saat pembelajaran?
2. Metode apa yang digunakan guru dalam pembelajaran?
3. Apakah guru menggunakan media dalam pembelajaran?
4. Pada saat kegiatan inti apakah anak sudah tertib mendengarkan guru?
5. Bagaimana ketertarikan anak dalam belajar menggunakan metode belajar tersebut?
6. Bagaimanacara guru agar bisa menarik perhatian anak saat belajar?
7. Pada kelompok B apakah anak didik sudah dapat belajar secara maksimal menggunakan metode pembelajaran tersebut?
8. Apakah guru mempunyai strategi tersendiri agar anak dapat maksimal dalam pembelajaran?
9. Disentra manakah yang paling diminati oleh-anak anak?
10. Berapakah kegiatan yang diberikan dalam sehari?



## **PEDOMAN OBSERVASI**

### **Di TK Islam Terpadu WILDANI Lamongan**

1. Observasi ketika pembelajaran berlangsung pada kelompok B di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.
2. Observasi tentang model yang diterapkan di lembaga TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.
3. Observasi tentang kreativitas anak kelompok B di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.

## **PEDOMAN DOKUMENTASI**

### **Di TK Islam Terpadu WILDANI Lamongan**

1. Profil di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.
2. Visi dan Misi di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.
3. Sarana dan prasarana di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan.
4. Foto-foto kegiatan selama proses penelitian

**TABEL HASIL PENELITIAN**

Data Hasil Penelitian Penerapan Pembelajaran STEAM Media *Loosepart*  
Di Kelompok B TK Islam Terpadu Wildani Lamongan

No	Nama Anak	Indikator Penilaian				KET
		Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan	Mengenal teknologi sederhana (peralatan bermain dll)	Memiliki Sikap bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya.	
1.	FRL	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
2.	AVD	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
3.	AZW	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4.	VNY	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
5.	FTN	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6.	NSY	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
7.	RFD	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
8.	HKM	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
9.	BNT	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
10.	DVA	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
11.	NZR	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12.	ZDN	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
13.	AMR	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
14.	AZR	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH

Keterangan:

5. BB : Belum Berkembang
6. MB : Mulai Berkembang
7. BSH: Berkembang Sesuai Harapan
8. BSB: Berkembang Sangat Baik



**UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN  
(UNISLA)  
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Jl. Veteran No. 53 A Lamongan 62211  
Telp / Fax. (0322) 324706, 317116  
E-mail : [info@unisla.ac.id](mailto:info@unisla.ac.id)  
<http://fat.unisla.ac.id>

Nomor: 111/071067.08/IV/2021

Lamongan, 30 April 2021

Lamp. :

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

**Bapak/Ibu Kepala TK Islam Terpadu Wildani Lamongan**

Di -

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : NIMATUZ ZUHROH  
NIM : 161830036  
Semester : VIII (Delapan)  
Program : Strata Satu (S.1)  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Adalah mahasiswa yang sedang melakukan penelitian dalam rangka menyusun tugas akhir / skripsi dengan judul :

**PEMBELAJARAN STEAM UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN MEDIA LOOSE PART (STUDI NARATIVE) DI TK ISLAM TERPADU WILDANI LAMONGAN**

Oleh karena itu dapat kiranya memberikan izin, serta mengingat penelitian tersebut memerlukan data dari lembaga yang Bapak/Ibu pimpin. Mohon berkenan untuk membantu dan memberikan data serta informasi yang diperlukan.

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



**VICTOR IMADUDDIN AHMAD, S.Th.I, M.Ag.**  
NIDN. 0723068104



**YAYASAN WILDANI AL-HAROMAIN  
CABANG LAMONGAN  
KELOMPOK BERMAIN ISLAM TERPADU  
“WILDANI”  
Jl. Kinameng No. 04 Sidokumpul Lamongan**

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 13/TK/X/120/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Faridah, S.Si

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : TK ISLAM TERPADU WILDANI LAMONGAN

Menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Ni'matuz Zuhroh

NIM : 161830036

Semester : VIII (Delapan)

Fakultas : FAI

Prodi : PIAUD

Universitas : Universitas Islam Lamongan

Benar-benar mengadakan Reseach di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Pembelajaran STEAM untuk anak usia dini menggunakan Media *Loosepart (Study Naratif)* di TK Islam Terpadu Wildani Lamongan”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lamongan, 09 Juni 2021

Kepala TK Islam  
Terpadu Wildani  
Lamongan

**Nur Faridah, S.Si**

## DOKUMENTASI

Halaman Sekolah TK Islam Terpadu Wildani Lamongan





FOTO SAAT KEGIATAN PENELITIAN







