

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Anak Usia Dini merupakan kumpulan individu yang berusia dari 0-6 tahun, sedangkan pengertian anak usia dini dalam Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 menyebutkan bayi yang baru lahir sampai anak-anak yang belum menginjak usia 6 tahun. Sementara itu, dalam bukunya Rosmala menyebutkan bahwa anak usia dini mengalami masa-masa cemerlang pada masa TK, yaitu usia 4-6 tahun. Pada masa ini anak akan mengalami peningkatan yang luar biasa baik secara mental maupun secara nyata (Rosmala, 2005). Otak anak akan mengalami kemajuan yang sangat cepat. Hal ini dikarenakan banyak hal baru yang didapat anak dari keadaan mereka saat ini. Anak-anak yang sebenarnya juga akan tumbuh dengan cepat, berbagai jenis bagian tubuh sudah mulai berfungsi dengan baik. Usia cemerlang anak ini tidakbisa dilewatkan, mengingat hal itu hanya terjadi sekali dalam hidup seorang anak. Selain itu, usia cemerlang anak muda ini tidak dapat diulang dalam hidupnya.

Kemampuan merencanakan suatu program atau karya nyata sebagai salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh era revolusi industri 4.0 harus dikembangkan sejak awal, dengan alasan bahwa menyelidiki pemikiran imajinatif di awal masa sekolah sangat penting bagian sentral dari naluri manusia untuk berinovasi dan semua anak usia dini dapat memahami dan menumbuhkan daya cipta mereka (Anna, 2010). Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam lingkungan pendidikan dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0, antara lain hadirnya budaya literasi teknologi yang inovatif, khususnya kemampuan untuk melihat bagaimana mesin dan aplikasi inovasi bekerja (*Coding, Artificial Intelligence, dan Engineering Principles*), budaya literasi manusia, yaitu tumbuhnya manusia yang humanis, komunikatif dan mampu mendesain.

Di zaman yang cemerlang ini, arti penting pendidikan bagi anak usia dini adalah menumbuh kembangkan potensi yang mereka miliki saat ini.

Untuk situasi ini, untuk menciptakan atau menumbuhkan perkembangan anak-anak, diperlukan model pembelajaran kreatif, imajinatif dan inovatif diharapkan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak (aspek kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, nilai agama dan moral, seni) secara yang terbaik dan sempurna.

Sistem pembelajaran harus dapat membekali siswa dengan kemampuan dasar atau kemampuan dasar yang disesuaikan dengan keadaan anak saat ini dan kebutuhan kesempatan khusus untuk siswa, sehingga sistem pembelajaran harus memberikan manfaat bagi anak dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara aktif dan mahir (Artobatama, 2019). Konsep pertama yaitu agar substansi Kurikulum 2013 yang diterapkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan menggunakan metodologi logis dan topikal yang terkoordinasi dapat digabungkan dengan pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics* (STEAM), karena pada dasarnya kurikulum 2013 sesuai dengan latihan-latihan pembelajaran yang memberikan konteks secara nyata dalam tampilan tema yang utamanya menguatkan anak dengan lingkungan terdekatnya.

Guru dapat memanfaatkan pengaturan pembelajaran yang berbeda dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang teratur, sehingga pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata kepada anak-anak sehingga mereka dapat menyelidiki dan menggabungkan informasi yang telah diperoleh dan informasi baru yang diberikan oleh pendidik kemudian pada saat itu, ditangani oleh anak biasanya menciptakan konstruksi intelektual sesuai dengan emosi dan psikomotoriknya.

Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menghadapi banyak masalah dalam sistem pembelajaran. Seperti halnya ketiadaan daya cipta dan kemajuan tenaga pendidik, serta perangkat permainan edukatif yang kurang menunjang, demikian pula sistem pembelajaran tidak mendorong kemampuan peserta didik untuk berinovasi dan berpikir lebih tinggi. Sistem pelatihan di Indonesia masih kental pada tahap dasar penalaran (mengingat, memahami, menerapkan), belum meyakinkan anak

untuk mencapai kemampuan mengatasi atau menyelesaikan masalah yang dihadapi anak. Mengingat masalah ini, sehingga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membutuhkan kemajuan pembelajaran untuk menghidupkan peserta didik untuk berpikir secara mendasar, imajinatif dan waktu yang baik untuk anak-anak.

Salah satu strategi pembelajaran efektif yang dapat dimanfaatkan untuk membangun kembali ide belajar anak adalah dengan muatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) berbahan *Loose Parts*. Sehingga dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan kualitas pendidikan, maka rencana pendidikan yang tepat harus digunakan sebagai panduan selama proses pembelajaran (Dini, 2020).

Lantas apa hubungannya antara prinsip pembelajaran dengan *Loose Parts* dan STEAM. STEAM singkatan dari *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic* adalah salah satu pendekatan yang menggunakan 5 (lima) ilmu tersebut yang hasil akhirnya diharapkan dari penerapan metode ini adalah siswa dapat mengambil resiko terlibat dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman dan dapat bekerja melalui proses yang kreatif yang berdasarkan ide, minat dan kebutuhan anak. Karena steam adalah suatu pendekatan yang mana guru perlu memahami bagaimana menyelaraskan standar-standar yang digunakan untuk membuat penilaian yang terintegrasi dan yang terpenting guru harus mendorong anak untuk memecahkan masalah melalui pemikiran anak dari pada hanya sekedar memberi jawaban.

Sedangkan *Loose Parts* itu sendiri adalah media yang bisa kita gunakan yang bisa mendukung prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini itu sendiri dan karakter *Loose Parts* itu sendiri antara lain tidak ada target, tidak ada ekspektasi, dan tidak ada benar atau salah. Pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* merupakan metode yang menggunakan bahan ajar berasal dari bahan bekas atau alam yg mudah dipindahkan dimanupilasi dan cara penggunaannya ditentukan oleh anak.

Daya cipta anak akan muncul jika anak memiliki inspirasi, minat, dan pikiran kreatif yang tinggi. Anak yang memiliki kreativitas merupakan anak kreatif yang akan selalu mencari dan menemukan jawaban dan senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul akan selalu dipikirkan kembali, disusun kembali dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya.

Teknik pembelajaran yang membatasi penalaran kreativitas yang dibuat dan diterapkan di dalam kelas. Masih banyak pendidik yang kurang kreatif dalam memberikan berbagai media hasil karya guru yang dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran (Taran, 2020). Selain itu, anak-anak sering dikoordinasikan untuk meniru apa yang dibuat oleh pendidik dan menggunakan bahan atau instrumen seperti yang digunakan oleh guru. Mungkin anak dibentuk menjadi 'peniru' individu, bukan 'pembuat' atau 'pencipta'. Untuk mengatasi masalah ini, pembelajaran muatan STEAM dengan media *Loose Parts* adalah menjadi inovasi pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak dalam berkarya.

TK PKK AL-HIKMAH merupakan lembaga pendidikan swasta di Desa Tunggulwuling Kecamatan Pandaan Kabupaten Pasuruan berdiri pada tahun 2018, yang mengupayakan dalam peningkatan mutu pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Untuk menjamin mutu pembelajaran disekolah, dibutuhkan kegiatan yang terencana serta tersistematis dalam wujud manajemen. Manajemen pembelajaran disekolah, yaitu cara agar dapat mengatur sumber daya pendidikan yang diarahkan agar semua orang yang terlibat didalamnya melaksanakan tugas dengan penuh semangat dan berpartisipasi dalam perbaikan pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi awal bahwa pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* baru dilaksanakan dalam tahun ajaran 2021/2022. Karena tergolong baru, maka proses perubahan itu sangat terasa jelas dialami oleh pendidik dimana harus beradaptasi dan belajar lagi tentang pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* ini yang metode terdahulu yakni pembelajaran tidak berpusat pada

anak melainkan pada guru (Hasil Wawancara dan Observasi implementasi pembelajaran bermuatan STEAM dan Loose Part, 2021).

Meskipun sudah melakukan pelatihan tentang pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* ini pada tahun 2021 akan tetapi bagi pendidik masih sepenuhnya belum memahami pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* sehingga mereka berpendapat belum maksimal dalam mengimplementasikan metode ini dalam pembelajaran. Ketidakmaksimalan pendidik tentang penggunaan dan pemanfaatan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* menjadi salah satu kendala pendidikan yang harus mengikuti perkembangan zaman tersebut. Hal ini selanjutnya, menghambat anak usia dinidalam berbagai daya cipta dan kompetensi yang seharusnya diarahkan dengan menggunakan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*.

Dari beberapa temuan yang terjadi, manajemen pembelajaran dianggap penting dan menarik untuk diteliti. Penelitian dilaksanakan di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, Karena pada saat peneliti akan melaksanakan penelitian di kabupaten Pasuruan yang sudah menggunakan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* ini yaitu baru di TK PKK AL-HIKMAH, sementara tingkat satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang lain di Pasuruan itu baru dan sedang melakukan pelatihan-pelatihan tentang pembelajaran ini. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, yang berjudul : **“Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* dalam meningkatkan Kreativitas Siswa di TK PKK AL-HIKMAH”**

## **1.2 Fokus Penelitian**

Dari latar belakang masalah diatas, maka berikut fokus penelitian ini:

1.2.1 Bagaimana manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

1.2.2 Bagaimana pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

1.2.3 Dampak manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Dapat mendeskripsikan manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH
- 1.3.2 Dapat mendeskripsikan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH
- 1.3.3 Dapat mendeskripsikan dampak manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Riset ini diharapkan bisa membagikan khasiat baik secara teoritis ataupun praktis, antara lain sebagai berikut :

1. Dinas Pendidikan penelitian ini bermanfaat sebagai bahan dalam kegiatan peningkatan kompetensi guru, terutama terkait dengan manajemen pembelajaran
2. Bagi TK sederajat, penelitian ini bermanfaat sebagai referensi dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada pembelajaran yang bermuatan STEAM berbahan *Loose Parts*
3. Bagi Orang tua, penelitian ini sebagai bahan untuk mempercayakan putra putrinya di lembaga yang bermutu
4. Bagi peneliti yang melakukan penelitian tentang permasalahan yang berhubungan dengan manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* , hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau sumber teori yang dapat digunakan sebagai materi dan bahan penunjang dalam penelitian yang berhubungan dengan materi tersebut. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai suatu bahan renungan bagi peneliti untuk menjadi seorang pendidik atau guru yang dapat menumbuh kembangkan kreatifitas yang baik dalam diri sendiri maupun untuk peserta didiknya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Pada penelitian ini penulis mencantumkan lima hasil penelitian yang memiliki relevansi atau keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

##### **a. Penelitian I – Adinda Ratna, dkk (2023)**

Penelitian berjudul **”Pembelajaran STEAM dengan Media Loose Parts di Kelompok Bermain Anak Usia Dini”** Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran STEAM dengan pemanfaatan media Loose Parts dapat diterapkan pada pendidikan anak usia dini dengan tingkatan sederhana dan sesuai dengan tahapan usianya serta capaian perkembangannya. Pemanfaatan media Loose Parts terbukti dapat mendukung penerapan pembelajaran STEAM dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta antusiasme peserta didik. Peserta didik menunjukkan perubahan dan respon yang positif selama pembelajaran, seperti menunjukkan antusiasme, lebih tidak bosan, lebih senang, aktif, rasa keingintahuan yang tinggi, lebih kreatif, serta berani mengkomunikasikan pemikirannya. Dalam penerapannya, kendala yang dialami pendidik disebabkan keadaan emosional anak yang tiba-tiba berubah, mengingat bahwa siswa adalah anak berusia 3-4 tahun sehingga keadaan emosinya masih belum stabil serta karakter anak usia dini dimana mereka memiliki daya perhatian yang pendek. Langkah yang dilakukan pendidik adalah dengan memberikan motivasi.

##### **b. Penelitian II – Rizkiawanti (2022)**

Penelitian berjudul **“Penerapan Pembelajaran Media Loose Parts Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas”** Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian ini

mengenai penerapan pembelajaran menggunakan media loose parts untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara, dapat disimpulkan bahwa proses penerapan pembelajaran menggunakan media loose parts dilakukan melalui tahap pembuka yang diawali dengan memberi salam, bertanya kabar, dan diisi kegiatan ice breaking. Tahap selanjutnya adalah inti, anak-anak mulai melakukan kegiatan menggunakan media loose parts yang sudah disediakan di tiga tempat yaitu terdiri dari sentra bahasa, seni, dan fisik motorik dengan kegiatan yang berbeda pada masing-masing sentra. Anak dibebaskan memilih kegiatan yang mereka inginkan dahulu, setelah satu kegiatan selesai kemudian beralih kegiatan yang lain sampai ketiga kegiatan tersebut selesai. Pada tahap recalling guru mengulas kembali materi pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap terakhir yaitu penutup, dan penilaian. Hasil peningkatan yang diperoleh anak setelah pembelajaran menggunakan media loose parts yaitu mampu menstimulasi kreativitas pada anak kelompok B TK Aisyiyah 3 Tambaknegara. Hal ini dibuktikan mereka sudah bisa menunjukkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran yaitu anak dapat menciptakan karya sesuai dengan imajinasinya tanpa bantuan guru, tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, anak lebih senang bereksperimen, dan dapat memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi.

**c. Penelitian III - Nurlaila Wahidah Faujiah dkk, (2022)**

Penelitian berjudul “Penerapan Metode Belajar STEAM dengan Bahan Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Proses pembelajaran anak usia dini di kampung ciganda sebelum menggunakan metode STEAM berbasis LOOSE PARTS kurang dan bahkan tidak muncul kreativitasnya. Namun setelah menggunakan metode STEAM berbasis LOOSE PARTS kreativitas mereka muncul. Sedangkan kendala yang ditemukan dari metode ini adalah seorang guru harus lebih bersabar untuk mengarahkan mereka menggunakan bahan loose part nya juga waktu dalam proses pembelajaran akan lebih lama



dari biasanya.

**d. Penelitian IV - Anita Damayanti dkk, (2020)**

Penelitian berjudul **“Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts”**, Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas berkarya anak berkembang dengan sangat signifikan menggunakan Pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media loose parts.

**e. Penelitian V - Siti Maryam Hadiyanti dkk, (2021)**

Penelitian berjudul **“Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini”**, Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis media loose part yang dilaksanakan di TK Nuruul Muttaqin 02 ini untuk proses pembelajaran dalam mengembangkan perkembangan motorik halus anak sudah berkembang secara optimal. Hal ini dikarenakan, anak tertarik dengan media loose part yang menyenangkan. Selain itu, karena bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan media ini mudah ditemukan di sekeliling anak sehingga memudahkan mereka untuk bisa menghargai benda-benda yang ada di sekitar. Dengan adanya pembelajaran berbasis media loose part ini di harapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Untuk itu, pendidik sebaiknya harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis media loose part.

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini**

Dalam sesuatu organisasi ataupun lembaga pembelajaran anak usia dini tentu sangat dibutuhkan manajemen, sebab perihal ini bisa menolong proses aktivitas yang hendak dicoba oleh pendidik, serta bila dibayangkan seandainya tidak ada manajemen tentu

seluruh urusan menjadi tidak teratur serta tidak cocok dengan yang diharapkan (Erdiyanto, 2020). Untuk itu butuh dikenal arti tentang manajemen pembelajaran anak usia dini yang dapat dijadikan acuan untuk lembaga pendidikan. Saat sebelum mengenali penafsiran manajemen pembelajaran anak usia dini, maka lebih baiknya dimengerti dahulu manajemen, pembelajaran, serta anak usia dini supaya dapat lebih dipahami.

#### a. Manajemen

Manajemen ialah proses yang khas bertujuan guna menggapai sesuatu tujuan dengan efisien serta efektif memakai seluruh sumber energi yang terdapat (Warlizasusi, 2018). Terry menarangkan : *“Management is a distinct process consisting of planning, organizing, actuating and controlling, performed to determine and accomplish stated objectives by the use of human beings and other resources”*, ini dapat dipahami bahwa manajemen adalah kemampuan mengarahkan serta menggapai hasil yang di idamkan dengan pemberdayaan manusia serta sumber energi yang lain (Yaqin, 2016).

Manajemen merupakan sebagai suatu rangkaian kegiatan (termasuk perencanaan, serta pengambilan keputusan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian) yang diarahkan pada sumber-sumber energi organisasi (manusia, finansial, raga, dan data) dengan maksud buat mencapai tujuan organisasi secara efektif serta efektif<sup>13</sup> (Kristiaji, 2014). Selanjutnya penafsiran Manajemen, yakni seni melakukan pekerjaan lewat orang- orang (*the art of getting things done through people*) (Usman, 2014)

Manajemen merupakan proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan serta pengendalian upaya anggota organisasi dan penggunaan sumber daya organisasi buat menggapai tujuan yang sudah diresmikan secara efisien serta efektif<sup>15</sup> (Sumarto, 2017). Manajemen berasal dari kata *to manage*

yang berarti mengendalikan, mengurus, serta mengelola<sup>16</sup> (Saefullah, 2012).

Secara etimologis, kata manajemen ialah terjemahan dari management. Dalam penafsiran manajemen, tercantum 2 (dua) aktivitas yakni aktivitas berpikir (*mind*) serta aktivitas tingkah laku (*action*) (Hadiyanto, 2019).

Kata *manage* dalam kamus tersebut diberi arti: (1) *to direct and control* (membimbing dan mengawasi); (2) *to treat with care* (memperlakukan dengan seksama); (3) *to carry on business or affair* (mengurus perniagaan, atau urusan/persoalan); (4) *to achieve one's purpose* (mencapai tujuan tertentu)<sup>18</sup> (Erdiyanto, "Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Di Madrasah Aliyah Negeri O2 Lebong", 2014). Pengertian manajemen adalah suatu kemampuan atau ketrampilan membimbing, mengawasi dan memperlakukan/mengurus sesuatu dengan seksama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Gibson mendefinikan manajemen sebagai berikut: "*Management comprise of exercises under taken by at least one individual to facilitate the exercises of others individual to accomplish results not reachable by a single individual*", manajemen adalah suatu hal yang terdiri dari kegiatan-kegiatan yang diatur atau diawasi oleh setidaknya satu individu untuk mengarahkan kegiatan orang lain untuk mencapai hasil yang diharapkan (Sumarto, "Equalization and Standardization of Management of Education in Madrasah,", 2017).

Sedangkan menurut Koontz bahwa: "*management is finishing things through individuals. In achieving this cordinating of gathering action, the director, as a chief arrangement, puts together, staff, direct, and control the exercises of others*", yaitu manajemen merupakan upaya untuk mencapai tujuan tertentu melalui latihan orang lain. Selanjutnya manajer mengatur

berbagai kegiatan lainnya yang meliputi persiapan, penyusunan, pengaturan, pengiriman dan pengendalian (Sumarto, 2017).

Manajemen pula memiliki fungsi-fungsi utama dalam tugasnya. Supaya proses pendidikan dapat berjalan dengan baik, butuh pula diketahui fungsi-fungsi manajemen semacam, ialah :

- 1) *Planning* (Perencanaan) Merupakan proses aktivitas yang mempersiapkan secara sistematis kegiatan- kegiatan yang hendak dicoba buat menggapai tujuan tertentu;
- 2) *Organizing* (Pengorganisasian) Merupakan sesuatu aktivitas pengaturanataupun pembagian pekerjaan yang dialokasikan kepada sekelompok orang ataupun karyawan yang dalam penerapannya diberikan tanggung jawab serta wewenang sehingga tujuan organisasi bisa tercapai secara efisien serta efektif;
- 3) *Actuating* (Penggerakan) Merupakan upaya guna menggerakkan ataupun memusatkan tenaga kerja dan mendayagunakan sarana yang terdapat yang diartikan untuk melakukan pekerjaan secara bersama;
- 4) *Controlling* (Pengawasan) Merupakan proses pengamatan serta pengukuran sesuatu aktivitas operasional serta hasil yang dicapai dibanding dengan standar yang sudah diresmikan tadinya yang nampak dalam rencana (Fauzi, 2014).

#### b. Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran anak usia dini tidak jauh berbeda dengan teori-teori pendidikan yang telah ada sekarang ini. Hanya saja yang membedakan adalah cara mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, teori-teori tersebut dikaitkan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Sebelum mengkaji tentang pembelajaran anak usia dini, akan penulis jabarkan mengenai pengertian dari pembelajaran dan pengertian dari anak usia dini terlebih dahulu. Selanjutnya penulis akan memaparkan tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran anak usia dini.

Sebutan pembelajaran, berhubungan erat dengan penafsiran belajar serta mengajar. Belajar, mengajar serta pembelajaran terjalin bersama-sama. Belajar bisa terjalin tanpa guru ataupun tanpa aktivitas mengajar serta pembelajaran resmi lain (Fakhrudin, 2016). Sebaliknya proses belajar mengajar ialah interaksi yang dicoba antara guru dengan peserta didik serta sumber belajar pada suatu area belajar. Proses pembelajaran butuh direncanakan, dilaksanakan, dinilai, serta diawasi supaya terlaksana secara efisien serta efektif (Rusman, 2011). Sebaliknya pembelajaran merupakan sesuatu upaya yang dicoba oleh seorang guru ataupun pendidik guna membelajarkan siswa yang belajar (MKDP, 2011). Bagi Mulyasa, pembelajaran pada hakekatnya merupakan interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga terjalin perubahan sikap ke arah yang lebih baik (Jumira Warlizasusi, 2018).

Sebaliknya, Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku, perubahan itu mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Perubahan tingkah laku karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik psikis maupun fisik (Ifnaldi, 2020). Sehingga dalam satuan pendidikan di sekolah secara umum mempunyai fungsi sebagai wadah untuk melaksanakan proses edukasi sosialisasi dalam transformasi bagi siswa atau peserta didik. Bermutu tidaknya penyelenggaraan sekolah bisa diukur

bersumber pada penerapan fungsi-fungsi tersebut (Parwati, 2018).

Menurut Gagne, istilah pembelajaran dapat diartikan sebagai “*A bunch of outer occasions intended to help the event of an interior learning process*“, pengertian ini mengisyaratkan bahwa belajar adalah suatu siklus yang sengaja diatur dan direncanakan sedemikian rupa untuk memberikan bantuan kepada sistem pembelajaran (Asha, 2021).

Dari beberapa pendapat para pakar tersebut dapat disintesis bahwa manajemen merupakan perencanaan, penerapan, serta pengawasan guna menggapai sesuatu tujuan secara efektif serta efisien. Pendidikan yakni membelajarkan siswa memakai asas pembelajaran ataupun teori belajar, yang ialah penentu utama keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran ialah upaya pengembangan sumber daya manusia yang wajib dicoba secara terus menerus sepanjang manusia hidup. Pembelajaran juga merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidikan serta sumber belajar dalam lingkungan belajar.

Pengertian Anak Usia Dini, menurut undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut anak usia dini adalah anak-anak yang berusia 0-6 tahun, sedangkan yang dimaksud dengan spesialis adalah anak-anak berusia 0-8 tahun (Indonesia, 2003). Pendidikan Anak Usia Dini, merupakan perbincangan yang sangat luas dan sangat menarik untuk disimak, karena awaldari tumbuh kembang anak itu dari usia dini. Untuk lebih jelas tentang pengertian anak usia dini, beberapa teori menurut pendapat ahli tentang anak usia dini diperkenalkan (Risdianto, 2020).

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pengajaran yang difokuskan pada anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun

yang dibantu melalui pengaturan peningkatan instruktif untuk membantu perkembangan fisik dan dunia lain dan kemajuan anak-anak sehingga anak-anak memiliki persiapan. dalam mencari sekolah tambahan (Ma'sum, 2018).

Dengan melihat identitas, yang mengatasnamakan anak usia dini, jadi pemahaman tentang anak usia dini ini memiliki batasan usia dan pemahaman yang berbeda-beda tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Yang disebut anak usia dini yaitu anak yang belum dewasa belum merasa bersalah dan belum bisa berbuat apa-apa atau belum memiliki pilihan untuk berpikir merupakan teori lama (Novian, 2014), kesepakatan ini mempengaruhi contoh perlakuan yang diberikan kepada anak-anak, antara lain, anak-anak sering diperlakukan seperti orang dewasa atau diperlakukan seperti orang dewasa kecil, mungkin masih baru dalam ingatan kita ketika kita memakai kebaya dengan sanggul, berpakaian seperti orang dewasa. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, banyak penelitian dilakukan pada anak-anak, semakin disadari bahwa anak-anak sama sekali berbeda dengan orang dewasa (Masdudi, 2017).

Definisi yang biasa digunakan adalah pengertian batasan yang digunakan oleh *The National Association for the Education of Children* (NAEYC), rentang usia 0-8 tahun yang berada dalam kumpulan orang-orang disebut anak usia dini. Berikut ini penjelasan lebih lengkapnya tentang anak usia dini :

- 1) Ungkapan "anak usia dini" (*Early Childhood*) menandakan anak muda sejak lahir sampai usia 8 tahun, ini adalah definisi standar yang digunakan oleh NAEYC. Titik batas ini sering digunakan untuk merujuk pada anak yang belum dewasa periode sekolah dan penggunaan area lokal untuk jenis pra- sekolah, Pengaturan anak usia dini (*Early Childhood setting*) mengacu pada administrasi untuk anak-

anak dari lahir hingga 8 tahun di sebuah rumah organisasi tempat atau pendirian, misalnya taman kanak-kanak, sekolah dasar dan program darma wisata yang memanfaatkan sebagian waktu.

2) Pendidikan anak usia dini (*Early Childhood Education*)

terdiri dari jasa yang diberikan di lingkungan anak usia dini. Biasanya oleh para pendidik anak usia dini istilah anak usia dini dipandang sebagai sesuatu yang mirip atau setara dengan pendidikan anak usia dini (Mesiono, 2016)

Sedangkan gagasan anak usia dini adalah pribadi yang menarik dimana ia memiliki contoh perkembangan dan peningkatan fisik, intelektual, sosial-emosional, inovatif, bahasa dan korespondensi yang unik sesuai dengantahapan yang dilalui anak (Aisyah, 2010). Dari definisi para analis menyimpulkan bahwa, anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang berada dalam tahap perkembangan dan peningkatan, baik secara sungguh-sungguh maupun secara intelektual.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyatakan bahwa “anak usia dini yaitu individu penduduk antara usia 0-6 tahun”. Anak usia dini adalah kumpulan anak yang berada dalam proses suatu perkembangan dan kemajuan yang unik. Anak usia dini merupakan orang yang sedang mengalami perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan formatif (Ahmad, 2012). Pendapat lain tentang anak usia dini, bahwa “kategori anak usia dini, ialah kelompok usia antara 2 sampai 6 tahun yang termasuk dalam prasekolah (Aziz, 2017).

Susanto mengemukakan bahwa “anak usia dini merupakan, anak yang berada pada rentang usia antara 1-5 tahun yang sedang berada dalam masa perkembangan dan pertumbuhan sangat



pesat” (Susanto, 2020). Dari sebagian teori di atas, dapat diduga bahwa anak usia dini ialah anak-anak yang berusia antara 0-6 tahun. Pada usia tersebut merupakan usia yang mengalami pergantian peristiwa perkembangan yang cepat sehingga tidak sulit untuk diberikan perbaikan demi kemajuan ilmu pengetahuan.

Pendapat Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada padarentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhoof*) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1 sampai 5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) (Susanto, “Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori”, 2017).

Pada masa anak usia dini merupakan masa awal yang penting dan mendasar dalam seluruh rangkaian perkembangan dan peningkatan manusia. Masa ini ditandai oleh suatu masa yang sangat mendasar dalam kehidupan anak-anak berikutnya sampai masa terakhir perkembangannya. Salah satu masa yang menggambarkan masa muda adalah masa keemasan atau masa cemerlang, banyak ide dan kenyataan yang ditemukan memberikan klarifikasitentang masa cemerlang di usia dini di mana kapasitas laten anak tumbuh dengan cepat (Ajeng, 2012).

Masa anak usia dini adalah saat anak-anak tidak dapat mengembangkan bakat terpendam dalam dirinya (Suyanto, 2011). Mereka umumnya lebih suka bermain secara bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan permainan untuk keuntungan mereka sendiri. Selanjutnya, upaya pendidikan diharapkan dapat mencapai peningkatan semua aspek perkembangan. Kemampuan anak sangat penting untuk diciptakan, kemampuan tersebut meliputi Nilai Agama dan Moral, Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosional, dan Seni (Mesiono D. a., 2014).

Di dalam diri anak usia dini memiliki keunikan tertentu, baik secara, sosial, etis, dan lain sebagainya. Karakteristik anak usia dini, yaitu ; 1) memiliki minat yang luar biasa, 2) adalah individu yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) periode yang paling diharapkan untuk belajar, 5) menunjukkan sikap egosentris, 6) memiliki daya fokus yang pendek, 7) sebagai ciri makhluk sosial (Aisyah, 2010).

Anak usia dini dari beberapa pengertian diatas dapat disintesisakan yaitu masa yang cemerlang, masa di mana anak-anak mengalami perkembangan dan peningkatan yang cepat. Pada usia ini anak-anak umumnya sensitif dan dapat belajar sesuatu, minat anak-anak sangat besar.

Kita dapat melihat ini dari anak-anak yang secara teratur mendapatkan beberapa informasi tentang apa yang mereka lihat. Jika pertanyaan si anak belum ditanggapi, mereka akan terus bertanya sampai si anak tahu maksudnya. Selain itu, setiap anak memiliki keunikannya masing-masing yang berasal faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Sofia, 2011). Hal ini disebabkan interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan dimana anak akan memperoleh pengalaman yang

bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar. Menurut Vigotsky berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berpikir anak (Sofia, 2011). Aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain.

Pembelajaran akan menjadi pengalaman yang bermakna bagi anak jika anak dapat melakukan sesuatu atas lingkungannya. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan kesempatan bagi anak untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide. Greenberg berpendapat bahwa anak akan terlibat dalam belajar secara lebih intensif jika ia membangun sesuatu daripada sekedar melakukan atau menirukan sesuatu yang dibangun oleh orang lain (Sofia, 2011). Greenberg menggambarkan bahwa pembelajaran dapat efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya. Anak senang bermain, oleh karena itu pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan berbahasa, sosial-emosional, fisik motorik dan kognitif (intelektual). Bredekamp mengatakan *play is an important vehicle for children, social, emotional and cognitive development* (Masitoh, 2020). Artinya bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan sosial, emosi dan kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan.

Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran anak usia dini harus dirancang agar tidak memberikan beban dan membosankan bagi anak, suasana belajar perlu dibuat secara alami, hangat dan menyenangkan. Aktivitas bermain (*playful activity*) yang

memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya merupakan hal yang diutamakan. Selain itu, karena anak merupakan individu yang unik dan sangat variatif, maka unsur variasi individu dan minat anak juga perlu diperhatikan.

Pada pembelajaran anak usia dini, terdapat tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut (Fadlillah, 2016):

#### 1) Perencanaan pembelajaran

Seorang guru atau pendidik diwajibkan untuk membuat perencanaan pembelajaran. Perencanaan dimaksudkan untuk mengarahkan pembelajaran supaya dapat berjalan sebagaimana mestinya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Rencana pelaksanaan pembelajaran harus dibuat setiap kali akan melakukan pembelajaran. Tanpa adanya perencanaan, pembelajaran akan berjalan tidak terarah dan akan meluas kemana-mana sehingga sulit untuk dipahami anak dan akhirnya tujuan pembelajaran pun tidak dapat tercapai dengan baik. Bahwa tahap perencanaan pembelajaran meliputi perencanaan semester, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Anak-anak belajar dengan lebih baik jika lingkungan sekelilingnya mendukung, yakni orangtua, guru, dan anggota keluarga lainnya serta kalangan masyarakat sekitar. Sekolah tidak dapat memberikan semua kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga diperlukan keterlibatan bermakna oleh orangtua dan anggota masyarakat. Orangtua, guru dan masyarakat sebaiknya memiliki hubungan yang baik agar program sekolah dapat berjalan dengan baik pula.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran sangat penting untuk dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, serta

tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, pihak sekolah hendaknya menjalin hubungan yang baik dengan lingkungan sekolah dalam merencanakan program pembelajaran, karena sekolah tidak dapat memberikan semua kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak sendiri, sehingga diperlukan keterlibatan bermakna oleh orangtua dan anggota masyarakat.

## 2) Pelaksanaan pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran merupakan inti dari pembelajaran itu sendiri. Sehingga, harus dilaksanakan semaksimal mungkin supaya standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat tercapai dengan baik. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran terdapat aspek yang harus diperhatikan oleh seorang guru, diantaranya adalah strategi dan metode pembelajaran :

### 1. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan anak agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Berikut akan penulis paparkan beberapa strategi pembelajaran.

#### a) Strategi pembelajaran ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok anak dengan maksud agar anak dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Dalam strategi ini, materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Anak tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Oleh karena itu, strategi ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan istilah *chalk and talk* (Sanjaya, 2011).

Terdapat beberapa karakteristik strategi pembelajaran ekspositori. Pertama, strategi ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini. Kedua, biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut anak untuk berpikir ulang. Ketiga, tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Setelah proses pembelajaran berakhir, anak diharapkan dapat memahami dengan benar materi pelajaran yang telah diuraikan (Sanjaya, 2011).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran ekspositori merupakan strategi pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*) karena dalam strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pembelajaran yang disampaikan dapat dikuasai anak dengan baik.

#### b) Strategi pembelajaran inkuiri

Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang

dipertanyakan. Proses berpikir itu biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dengan anak. Tujuan utama pembelajaran melalui strategi inkuiri adalah menolong anak untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu anak (Sanjaya, 2011).

Strategi pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas anak secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan anak sebagai subjek untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, anak tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi anak berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri (Majid, 2014).

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran inkuiri merupakan bentuk dari strategi pembelajaran yang berorientasi kepada anak (*student centered approach*), karena pada strategi ini anak memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran.

#### c) Strategi pembelajaran kontekstual

Strategi pembelajaran kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan anak secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong anak untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan (Sanjaya, 2011).

Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan anak bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke anak. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (anak). Sesuatu yang baru datang dari menemukan sendiri bukan dari apa yang dikatakan guru (Majid, 2014).

Pembelajaran kontekstual bertujuan untuk membelajarkan anak dalam memahami bahan ajar secara bermakna (*meaningfull*) yang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata, baik berkaitan dengan lingkungan pribadi, agama, sosial, ekonomi maupun kultural. Sehingga anak memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dapat diaplikasikan dan ditransfer dari satu konteks permasalahan yang satu ke permasalahan yang lain (Suhan, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kontekstual adalah strategi pembelajaran yang mengajak anak untuk menghubungkan materi pembelajaran yang diterima dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, anak memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih bermakna karena dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

d) Strategi pembelajaran aktif

Prinsip pembelajaran aktif berawal dari tokoh John Locke dengan prinsip *tabula rasa* yang menyatakan bahwa *knowledge comes from experience*, pengetahuan berpangkal dari



pengalaman. Dengan kata lain, untuk memperoleh pengetahuan, seseorang harus aktif mengalaminya sendiri (Hariyanto, 2013).

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan anak berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi anak atau pun anak dengan guru dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif atau yang lebih dikenal dengan *active learning*, bukanlah *transfer of knowledge* tetapi lebih dari itu, *transfer of values*. Nilai yang dimaksud disini adalah nilai-nilai karakter secara luas (Suyadi and Maulidya Ulfa, 2013).

Secara sederhana, strategi pembelajar aktif dapat dikatakan sebuah strategi yang melibatkan anak berperan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar anak selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dilakukannya selama pembelajaran.

e) Strategi pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif sangat dikenal melalui keunggulan dalam membentuk perilaku dan nilai-nilai sosial. Rancangan pembelajaran kooperatif telah digunakan sebagai strategi belajar mengajar, pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada anak untuk berbicara, mengambil inisiatif, membuat berbagai macam pilihan dan mengembangkan kebiasaan belajar (Rudyanto, 2015).

Strategi pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi anak dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi

(Majid, 2014).

Pembelajaran kooperatif melibatkan tanggung jawab bersama antara guru dan anak untuk mencapai tujuan pendidikan. Para guru menyusun tahapandan memberi dorongan kepada kelompok anak-anak agar bekerja sama. Anak-anak mengerjakan tugas dalam kelompok masing-masing, seperti dalam kelompok mewarnai gambar, sementara kelompok lainnya ada yang menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari kubus, mengucapkan beberpa kata sederhana, mengenali bentuk-bentuk simbol sederhana dan sebagainya.

Pada strategi pembelajaran kooperatif, anak-anak di kelas dibagimenjadi beberapa kelompok oleh guru. Masing-masing kelompok akan diberikan tugas oleh guru. anak dituntut untuk bisa saling bekerjasama dengan teman sekelompoknya agar dapat menyelesaikan penugasan. Strategi ini sangat cocok untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.

## 2. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan (Darman, 2017). Metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain bergerak, bernyanyi dan belajar (Suyanto, 2011).

Metode pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dirumuskan agar anak didik memiliki keterampilan tertentu, maka metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin

dicapai. Metode harus menunjang pencapaian tujuan tersebut. Jadi, sebaiknya menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut beberapa metode pembelajaran (Suyanto, 2011):

a) Circle time

Pada kegiatan ini, anak-anak duduk melingkar dan guru berada di tengah lingkaran. Berbagai kegiatan seperti membaca puisi, bermain peran atau bercerita dapat dilakukan.

b) Sistem kalender

Pembelajaran dihubungkan dengan kalender dan waktu. Guru menandai tanggal-tanggal pada kalender yang terkait dengan berbagai kegiatan seperti Hari Kartini, Hari Kemerdekaan, Hari Pendidikan Nasional dan Hari Pahlawan. Dapat pula dengan kegiatan agama, seperti Ramadhan, Hari Raya Idul Fitri, Hari Natal, Nyepi, Waisak dan lain sebagainya. Selanjutnya guru mendesain kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tema-tema dasar sesuai dengan hari tersebut.

c) Show and tell

Metode ini baik digunakan untuk mengungkap kemampuan, perasaan dan keinginan anak. Setiap hari guru dapat menyuruh dua atau tiga orang anak untuk bercerita apa saja yang ingin diungkapkannya. Saat anak tampil untuk bercerita, guru dapat melakukan asesmen untuk mengetahui

perkembangan anak tersebut. Guru dapat melanjutkan topik yang dibicarakan anak tersebut untuk pembelajaran.

d) Small project

Metode ini melatih anak bertanggungjawab untuk mengerjakan proyeknya. Proyek merupakan kegiatan investigasi dan penemuan dari suatu topik yang memiliki nilai penting bagi anak. Investigasi ini biasanya dikerjakan dalam kelompok kecil 3-4 orang atau secara individual. Metode ini melatih anak bekerjasama, bertanggung jawab dan mengembangkan kemampuan sosial.

e) Kelompok besar (*big team*)

Metode ini menggunakan kelompok besar, yaitu satu kelas penuh untuk membuat sesuatu. Misalnya untuk mendirikan tenda yang besar di dalam kelas, semua anak memegang peran, guru bertugas memberi aba-aba. Anak biasanya amat puas setelah sesuatu berhasil dikerjakan bersama-sama.

f) Kunjungan

Kegiatan kunjungan memberi gambaran bagi anak akan dunia kerja, dunia orang dewasa sehingga mendorong anak untuk mengembangkan cita-cita. Dengan metode kunjungan, pendidik dapat menyampaikan materi dengan cara membawa anak didik langsung ke obyek di luar kelas atau lingkungan kehidupan nyata agar anak dapat mengamati atau mengalami secara langsung.

g) Permainan

Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan pada umumnya disukai anak-anak. Guru dapat

menggunakan permainan untuk membelajarkan anak. Guru dapat menambahkan muatan edukatif pada permainan yang akan dilakukan.

h) Bercerita

Bercerita merupakan salah satu metode untuk mendidik anak. Berbagai nilai-nilai moral, pengetahuan dan sejarah dapat disampaikan dengan baik melalui cerita.

Selain 8 metode di atas ada 2 metode lagi, yaitu metode bernyanyi dan metode pembiasaan. Berikut penjelasannya (Fadlillah, 2016):

a) Metode bernyanyi

Metode bernyanyi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan syair-syair yang dilagukan. Biasanya syair-syair tersebut disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan. Bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal.

b) Metode pembiasaan

Metode pembiasaan merupakan metode pembelajaran yang membiasakan suatu aktivitas kepada anak. Pembiasaan berarti melakukan sesuatu secara berulang-ulang. Dalam konteks ini, seorang anak dibiasakan melakukan perbuatan-perbuatan yang positif sehingga akan tercermin dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa metode pembelajaran di atas, guru hendaknya memilih metode yang dipandang tepat dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat

tercapai.

### 3. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi selalu menyangkut pemeriksaan ketercapaian tujuan yang ditetapkan. Pemeriksaan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil dari proses kegiatan dapat mencapai tujuannya. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan melihat sejauh mana hasil belajar anak sudah mencapai tujuannya (Purwandono, 2020).

Pendidikan Anak Usia Dini menggunakan alat untuk mengevaluasi pembelajaran yaitu dengan melakukan penilaian dan program tindak lanjut. Penilaian digunakan sebagai patokan untuk pengambilan keputusan. Keputusan tersebut berkaitan dengan individu atau anak, program atau kurikulum dan sekolah secara keseluruhan. Misalnya, seorang anak ditetapkan telah mencapai perkembangan yang baik dalam merangkai dua kata menjadi kalimat. Bisa juga anak telah memperoleh nilai baik, cukup, atau kurang pada materi belajar tertentu atau anak diputuskan telah berhasil menyelesaikan pendidikan di TK dan siap melanjutkan ke SD (Purwanto, 2010).

Program tindak lanjut dilakukan untuk memperbaiki program, metode, jenis aktivitas/ kegiatan, penggunaan dan penataan alat permainan edukatif, alat kebersihan dan kesehatan, serta untuk memperbaiki sarana dan prasarana termasuk untuk anak dengan kebutuhan khusus. Selain itu, programtindak lanjut dapat dilakukan dengan mengadakan pertemuan dengan orang tua/ keluarga untuk mendiskusikan dan melakukan tindak lanjut untuk kemajuan perkembangan anak. Pendidik merujuk keterlambatan perkembangan anak kepada

ahlinya melalui orang tua (Sudjana, 2017).

Prinsip-prinsip penilaian menurut Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini, adalah sebagai berikut (Yus, 2011):

a) Menyeluruh

Penilaian secara menyeluruh maksudnya adalah penilaian dilakukan baik terhadap proses maupun hasil kegiatan anak. Penilaian terhadap proses adalah penilaian pada saat kegiatan pelaksanaan program tersebut sedang berlangsung. Sehingga, dapat dilihat bagaimana tingkah laku, kemampuan berbicara, gerak-gerik anak atau aspek-aspek perkembangan lainnya pada diri anak. Penilaian terhadap hasil adalah penilaian tentang hasil kerja anak. Penilaian proses dilakukan dengan melihat proses bagaimana anak melakukan aktivitas untuk memperoleh hasil dari sejak awal hingga diperoleh hasil tersebut. Penilaian proses dan hasil diharapkan dapat menggambarkan adanya perubahan perilaku anak, baik yang menyangkut pengetahuan, sikap, perilaku, nilai serta keterampilan. Perubahan disebut positif apabila berangsur-angsur dari yang ada menuju ke arah yang lebih baik.

b) Berkesinambungan

Penilaian dilakukan secara berencana, bertahap, dan terus menerus. Hal tersebut dilakukan agar informasi yang diperoleh betul-betul berasal dari gambaran perkembangan hasil belajar anak sebagai hasil didik dari kegiatan pelaksanaan program. Penilaian

direncanakan terlebih dahulu baik secara harian, caturwulan, maupun tahunan. Untuk memperoleh hasil yang maksimal, guru dapat menggunakan catatan sehingga secara bertahap hasil penilaian dapat diketahui. Dengan cara demikian diharapkan diperoleh gambaran tentang kemajuan perkembangan hasil belajar anak sebagai hasil kegiatan pelaksanaan program. Dengan prinsip tersebut akan cepat diketahui anak yang mengalami kesulitan atau permasalahan dalam perkembangannya.

c) Berorientasi pada proses dan tujuan

Penilaian pada pendidikan anak usia dini dilaksanakan dengan berorientasi pada tujuan dan proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Penetapan kegiatan disesuaikan dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak. Masing-masing tujuan dirumuskan indikatornya sehingga lebih memudahkan dalam memberi nilai. Guru harus benar-benar menguasai irama dan tugas-tugas perkembangan anak usia TK baik secara kelompok (seusianya) maupun individual.

d) Objektif

Penilaian harus memenuhi prinsip objektivitas. Penilaian objektif adalah penilaian yang dapat memberikan informasi yang sebenarnya atau mendekati sebenarnya tentang objek kemampuan atau perubahan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak. Guru harus dapat mengenyampingkan perasaan-perasaan suka atau tidak suka, keinginan-keinginan dan prasangka-prasangka yang tidak ada kaitannya dengan perkembangan dan pertumbuhan anak. Di samping itu guru (penilai) juga harus



memperhatikan perbedaan- perbedaan perkembangan pada setiap anak. Guru harus melihat anak sebagai individu yang unik, yang berbeda antara satu dengan yang lain.

e) Mendidik

Hasil penilaian harus dapat membina dan mendorong timbulnya keinginan anak untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu, hasil penilaian harus dirasakan sebagai suatu penghargaan bagi yang berhasil dan sebaliknya merupakan peringatan bagi yang belum berhasil. Namun guru harus ingat bahwa pada setiap diri anak terdapat kelebihan- kelebihan. Guru juga harus memberi penghargaan dari setiap usaha yang telah dilakukan anak. Dengan demikian jika hasilnya belum maksimal guru dapat memberi nilai baik pada usaha yang telah dilakukan anak.

f) Kebermaknaan

Hasil penilaian harus memiliki makna bagi orangtua, anak didik, dan pihak lain yang berkepentingan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal tersebut akan terpenuhi jika guru dapat memberikan nilai yang benar menggambarkan ketercapaian pertumbuhan dan perkembangan anak dalam kurun waktu tertentu. Ketercapaian tersebut sesuai dengan perilaku yang menggambarkan kebiasaan anak melakukan/mencapai sesuatu dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan tempat lainnya. Di samping itu, guru juga mampu mendeskripsi pertumbuhan dan perkembangan anak secara spesifik, jelas, dan konkret dari setiap pertumbuhan dan perkembangan yang telah

dimiliki masing-masing anak.

g) Kesesuaian

Penilaian menunjukkan kesesuaian antara hasil atau nilai yang diperoleh anak dengan apa yang dilakukan atau yang diajarkan guru. Artinya, nilai yang menggambarkan kemajuan pertumbuhan dan perkembangan anak itu memang benar-benar diperoleh dari kegiatan pelaksanaan program yang dilakukan guru di sekolah.

c. Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembanganseluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, seosial, emosi, fisik, dan motorik (Suyadi and Maulidya Ulfa, 2013).

Manajemen pembelajaran anak usia dini mempunyai arti yaitu untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini dibutuhkan upaya untuk mengatur, mengelola dan mengarahkan jalannya interaksi edukatif antara peserta didik dan pendidik serta lingkungannya secara sistematis, terencana dan teratur (Hapidin).

Prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut :

1. Belajar melalui bermain : Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak;
2. Berorientasi pada perkembangan anak : Pendidik harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usia anak;
3. Berorientasi pada kebutuhan anak : Pendidik harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak, termasuk anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus;
4. Berpusat pada anak : Pendidik harus menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak;
5. Pembelajaran aktif : Pendidik harus mampu menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri;
6. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter : Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak. Pengembangan nilai-nilai karakter tidak dengan pembelajaran langsung, akan tetapi melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan serta melalui pembiasaan dan keteladanan;
7. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup : Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk

mengembangkan kemandirian anak. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu baik melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun melalui pembiasaan dan keteladanan.

8. Didukung oleh lingkungan yang kondusif : Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan pendidik, pengasuh, dan anak lain.

9. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis : Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak lain;

10. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber: Penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan PAUD bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Termasuk narasumber adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang dilibatkan sesuai dengan tema, misalnya dokter, polisi, nelayan, dan petugas pemadam kebakaran (Nasional, 2014).

## **1. Fungsi Manajemen**

### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Perencanaan, merupakan fungsi yang paling utama dalam manajemen pendidikan anak usia dini. Berikut beberapa pengertian perencanaan, diantaranya sebagai berikut: (Wiyani, 2015)

1) Perencanaan disebut juga sebagai proses aktivitas yang mempersiapkan secara sistematis bermacam aktivitas yang hendak dicoba buat menggapai tujuan tertentu;

- 2) Perencanaan ialah sesuatu yang menggambarkan sesuatu proses aktivitas pemikiran yang sistematis terpaut dengan apa yang hendak dicapai, aktivitas yang wajib dicoba, langkah- langkah, tata cara, serta penerapan yang diperlukan buat menyelenggarakan aktivitas pencapaian tujuan yang diformulasikan secara rasional serta logis dan berorientasi ke depan;
- 3) Perencanaan ialah penetapan tujuan, kebijakan, prosedur, anggaran, serta program dari sesuatu organisasi.

Perencanaan merupakan proses pendidikan yang terdiri dari silabus, rencana penerapan pendidikan yang muat tentang tujuan pendidikan, modul pendidikan, tata cara pengajaran, sumber belajar, serta evaluasi hasil belajar (Fakhruddin F. , 2021).

Perencanaan pembelajaran meliputi tiga hal dalam mencapai tujuan pembelajaran diantara (Mulyasa, 2012):

- a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Semester (RPPS), yaitu perancangan pembelajaran yang memuat bidang pengembangan, tema, indikator yang ditata secara urut dan sistematis, tingkat pencapaian perkembangan, alokasi waktu yang dibutuhkan untuk setiap tema serta sebarannya ke dalam tiap semester;
- b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), yakni penjabaran dari program semester yang berisi kegiatan-aktivitas dalam rangka menggapai penanda yang sudah direncanakan dalam satu pekan cocok dengan ruang lingkup serta urutan tema serta subtema. Ada pula prosedur pengembangan RPPM bisa dicoba selaku berikut :
  1. Memastikan tema serta memerinci subtema;
  2. Menentukan kegiatan cocok dengan bidang pengembangan;
  3. Membuat matrik hubungan antara tema, bidang

pengembangan serta aktivitas;

4. Memastikan penerapan aktivitas dalam satu pekan dari hari Senin hingga Sabtu;
5. Memastikan tema serta memerinci subtema;
6. Memastikan aktivitas cocok dengan bidang pengembangan
7. Membuat matrik ikatan antara tema, bidang pengembangan serta aktivitas;
8. Memastikan penerapan aktivitas dalam satu pekan dari hari Senin hingga Sabtu;

c) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH), ialah penjabaran dari rencana aktivitas mingguan, yang hendak dilaksanakan dalam tiap aktivitas pendidikan secara bertahap. RPPH muat bermacam aktivitas pendidikan, baik yang dilaksanakan secara individual, kelompok, ataupun klasikal dalam satu hari RPPH terdiri atas aktivitas pembukaan, aktivitas inti, dan penutup. Secara sederhana, perencanaan bisa diformulasikan selaku penentuan serangkaian aksi buat menggapai suatu hasil yang di idamkan. Dalam pendidikan aktif, kreatif, efisien, perencanaan berkaitan dengan tujuan pendidikan cocok dengan visi serta misi lembaga khususnya pendidikan aktif, kreatif, efisien dengan tata cara menceritakan dalam pengembangan karakter (Yaqin, 2016).

b. Pengorganisasian (*organizing*)

Mengorganisasikan merupakan proses mempekerjakan dua orang maupun lebih untuk berkolaborasi dalam metode terstruktur guna menggapai sasaran khusus maupun sebagian sasaran. Sasaran tersebut ialah mengalokasikan pekerjaan wewenang, serta sumber energi di antara anggota organisasi, sehingga mereka menggapai tujuan. Tidak hanya mengorganisir orang, pengorganisasian pula meliputi

manajemen proyek, perakitan sumber energi yang dibutuhkan( tenaga, modul, serta uang) buat melaksanakan pekerjaan yang diresmikan dalam rencana. (Fakhrudin F. , 2021)

Pengorganisasian dalam pendidikan anak usia dini hendaknya dilaksanakan bersumber pada kebutuhan serta karakteristik anak, dan kompetensi dasar pada biasanya. Perihal ini sangat butuh dimengerti oleh pada pendidik, pengawas sekolah serta tenaga kependidikan lain di sekolah. Berikut beberapa hal yang perlu adanya pertimbangan yaitu (Mulyasa, 2012):

- a) Permainan dan pembelajaran diintegrasikan;
- b) Mengenali kompetensi yang cocok dengan kepribadian serta kebutuhan anak usia dini;
- c) Meningkatkan indikator pada setiap kompetensi supaya sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan anak usia dini;
- d) Menyusun struktur organisasi serta mekanisme kerja yang jelas menjalakan kerja sama antara tenaga kependidikan serta pendidik lainnya dalam permainan serta pembelajaran;
- e) Merekrut pendidik dan tenaga kependidikan yang sesuai dengan tugas dan fungsinya serta memiliki keterampilan, sikap, dan pengetahuan;
- f) Menyelesaikan ruang belajar dan bermain yang memadai dan kerangka kerja, seperti perpustakaan, sumber belajar ada pada lingkungan, perlengkapan administrasi dan bermain, serta ruang belajar yang mencukupi.

Berdasarkan pengertian di atas, maka mudahnya pengorganisasian dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh kepala PAUD dalam memisahkan dan menangani tugas pokok dan unsur guru, PAUD dan staf untuk

mencapai tujuan pembelajaran KB, TK. /RA. Oleh karena itu, alasan diadakannya pelaksanaan tersebut adalah untuk membantu Pemangku Kepentingan PAUD, khususnya guru dan staf PAUD, agar dapat bekerja samasecara nyata untuk mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini dapat diandalkan untuk memiliki pilihan untuk mengakui target pembelajaran lebih nyata, mahir dan finansial dalam keuntungan dinamis, imajinatif, layak dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*.

c. Penggerakan (*Actuating*)

Setelah melakukan perencanaan serta pengorganisasian selanjutnya merupakan gerak dari pelaksanaan yang disebut fungsi penggerakan. Produksi partisipasi antara sekelompok individu dan memperluas semangat, semua hal dipertimbangkan, untuk mencapai tujuan organisasi merupakan penekanan dari sebuah penggerakan proyek. Kegiatan bimbingan serta pengarahan merupakan bentuk dari fungsi penggerakan dalam manajemen memerlukan penciptaan dan peningkatan korespondensi yang menarik dan produktif. Fungsi penggerakan merupakan sektor dari penerapan pengarahan namun selain itu umumnya terjadi secara terus menerus. kapasitas eksekutif tidak terpisah satu sama lain, dengan alasan bahwa masing-masing dari mereka membentuk hubungan yang konstan dalam proses administrasi yang berwibawa (Jumira Warlizasusi and Ifnaldi Ifnaldi, 2019).

Selain itu, *actuating* yang dimaksud dalam pendidikan adalah pelaksanaan sistem pembelajaran. Setelah memiliki pengaturan yang ditentukan sebelumnya dan prosedur yang signifikan untuk mencapai rencana dan tujuan itu sendiri, pendidik kemudian dapat melaksanakan metodologi tersebut.



Cara pendidik melaksanakan materi dalam pembelajaran misalnya mencari klarifikasi tentang beberapa masalah mendesak, menyiapkan gambar-gambar, mengilustrasikan, merasakan, memperhatikan, dan termasuk siswa untuk secara efektif tertarik selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Jadi hal utama yang harus digarisbawahi oleh pendidik dalam penerapan atau pelaksanaan pembelajaran adalah cara pengajar akan membantu peserta didik dalam mencapai suatu tujuan. Tanggapan atas pertanyaan-pertanyaan ini akan menjadi metode atau sistem pembelajaran yang akan digunakan. Memilih teknik yang paling tepat bergantung pada tujuan, landasan, kebutuhan siswa, materi yang dapat diakses, serta karakter, kualitas dan gaya mengajar pendidik (ujiati, 2013).

Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa aktivasi di Pendidikan Anak Usia Dini manajemennya menggabungkan administrasi, kepemimpinan, inspirasi, korespondensi, komunikasi dan struktur yang berbeda untuk mempengaruhi pendidikan dan tenaga kependidikan anak usia dini untuk melakukan kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan tugas dan kapasitas utama mereka. Selanjutnya memiliki pilihan untuk mencapai tujuan pembelajaran di KB, TK/RA dengan konten STEAM diproduksi menggunakan *Loose Parts*.

#### d. Penilaian

Penilaian pendidikan anak usia dini bisa dilaksanakan diantaranya lewat observasi, penilaian unjuk kerja, pemberian tugas, percakapan serta catatan anekdot. Adapun percakapan yang dilaksanakan ialah percakapan terstruktur serta tidak terstruktur. Sebagaimana yang akan dijelaskan berikut ini:

##### 1) Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja dilaksanakan sesuai dengan tugas

peserta didik dalam melakukan aktivitas yang terlihat, misalnya menyanyi, berdoa serta berolahraga;

## 2) Obsevasi

Observasi merupakan strategi untuk mengumpulkan informasi supaya memperoleh data melalui persepsi langsung tentang mentalitas dan perilaku anak-anak. Untuk itu diperlukan aturan yang mengacu terhadap indikator yang telah ditentukan. Berikut ini observasi dilihat dari cara serta tujuannya, yaitu :

- a) Observasi partisipatif, setiap kali pengamat terjun langsung dengan tindakan subjek yang diperhatikan;
- b) Observasi sistematis, sementara sebelumnya, sebuah struktur telah diatur yang berisi komponen-komponen tertentu yang harus diperhatikan;
- c) Observasi eksperimental, observasi yang dilaksanakan dengan cara nonpartisipatif akan tetapi sistematif, hal ini dilakukan untuk menemukan perubahan dan indikasi karena sesuatu yang disengaja.

## 3) Pecakapan

Percakapan dilaksanakan dengan mendapatkan data mengenai informasi atau pemikiran anak mengetahui sesuatu. Percakapan adalah bermacam-macam informasi dengan proses mengadakan komunikasi bersamasumber melalui pertukaran atau dialog. Evaluasi percakapan dapat dipisahkan menjadi percakapan terstruktur dan tidak terstruktur.

### a) Penilaian Percakapan Terstruktur

Evaluasi percakapan terstruktur dilaksanakan secara sengaja olehpendidik dengan memanfaatkan

waktu luang, dan menggunakan asisten meskipun itu sederhana. Untuk situasi ini, kegiatan yang dilaksanakan adalah mengamati bagaimana anak dapat menafsirkan kapasitas tertentu, misalnya, berdoa, bernyanyi, menyalin kata-kata pendidik, memahami syair, puisi dan pantun, membunyikan nama-nama benda yang memiliki sifat tertentu, mengkomunikasikan rasa, dan menceritakan berkaitan dengan analisis yang dilakukan.

b) Penilaian Percakapan Tidak Terstruktur

Evaluasi percakapan tidak terstruktur adalah mengevaluasi diskusi antara anak dan pendidik tanpa persiapan sebelumnya, yang dilakukan saat istirahat atau saat mengerjakan tugas. Kemampuan yang dapat dikomunikasikan antara lain kabar gembira saat berkunjung, memohon saat memulai latihan, menampilkan karakter diri, mengucapkan kalimat lugas, menceritakan kejadian di sekitarnya, menggunakan kata ganti “saya” atau “saya”, merujuk tempat tinggal.

Setelah itu pada tahap penilaian ini pendidik berusaha mengumpulkandata untuk mengetahui jenis kesadaran apa yang muncul. Hal ini harus dimungkinkan dalam berbagai cara, misalnya memberikan kuis-kuis, tes-tes, menilai tugas sekolah (PR), berfokus pada reaksi peserta didik terhadap pertanyaan atau komentar.

## **2. *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics (STEAM)***

### ***Berbahan Loose Parts***

Pembelajaran pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi sangat penting, lantaran sebagai gerbang

pembuka dalam melanjutkan studi selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD harus dilakukan dengan serius serta terus melakukan pembaharuan metode yang digunakan. Hal itu melihat dari perkembangan belajar anak didik yang terus mengalami perubahan sesuai zamannya.

Pemilihan penggunaan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) menggunakan media *Loose Parts* dipilih karena selaras dengan pendidikan abad 21 dimana keterampilan berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan berkomunikasi terasah dengan bermain dan bahan *Loose Parts* sangat mudah untuk dijumpai. Untuk itu perlu dikenal arti teori tentang STEAM dan *Loose Parts* yang dapat dijadikan acuan untuk lembaga pendidikan.

#### a. Teori STEAM

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak, termasuk melalui latihan pembelajaran berbasis STEAM atau latihan dengan media *Loose Parts*, khususnya proses pembelajaran latihan yang dikemas sebagai permainan yang memberi anak-anak kesempatan untuk menyelidiki melalui materi yang berbeda. Pembelajaran berbasis STEAM bermaksud untuk mendorong anak muda untuk mengumpulkan informasi tentang iklim umum dengan memperhatikan, mengajukan pertanyaan dan meneliti.

STEAM adalah singkatan dari *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*. Model pembelajaran STEAM mempengaruhi anak usia dini salah satunya adalah untuk membangun kegemaran peserta didik dan pemahaman dalam inovasi dan kapasitas untuk menangani masalah yang sebenarnya (Sri Wahyuni, 2020). Sebagaimana diklarifikasi oleh Kofac (2017) bahwa STEAM menyelesaikan pembelajaran bergantung pada inovasi logis dan kapasitas

untuk menangani masalah dalam kenyataan (Dkk Siti Wahyuningsih, 2020). Selain itu, model pembelajaran STEAM mengajak anak untuk menumbuhkan minat, daya tanggap untuk menghadapi dan mengajukan pertanyaan sehingga anak mengumpulkan informasi yang meliputi dengan menyelidiki, memperhatikan, menemukan, dan meneliti sesuatu yang ada di sekitarnya (Siantajani, 2020).

Dalam pendidikan yang bertujuan untuk melibatkan anak-anak untuk bekerja pada realitas mereka sendiri, mulai sejak dini. Kegiatan belajar mengajar, harus memiliki pilihan untuk membekali siswa dengan keterampilan hidup sesuai dengan iklim kehidupan dan kebutuhan siswa sesuai waktunya, sehingga pelatihan bermanfaat bagi anak-anak dengan membuat mereka berpikir semua semakin memadai (dan secara substansial lebih layak), melibatkan peserta untuk bertindak dan berhubungan secara efektif di dunia ini (Siti W).

Kurikulum 2013 PAUD dengan tematik integrative dan pendekatan saintifik sangat cocok untuk menggabungkan pembelajaran berbasis STEAM, karena pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan berbagai setting dapat mendekatkan materi dengan contoh kehidupan sehari-hari atau mata pelajaran yang dekat dengan realitas anak. Metodologi ini sekarang sedang dimodifikasi di negara-negara berkembang (Anita Damayanti, 2020).

Pembelajaran dengan pendekatan STEAM adalah realisasi logis, dimana siswa akan dipersilahkan untuk memahami tanda-tanda yang terjadi di sekitar diri mereka. Pendekatan STEAM mendorong siswa untuk belajar bagaimana mempelajari setiap kemampuan mereka, dengan cara mereka sendiri. STEAM juga akan menghadirkan karya-karya yang tidak terduga dan beragam dari setiap kelompok atau individu. Selain itu, upaya terkoordinasi, kolaborasi dan

korespondensi akan muncul dalam sistem pembelajaran karena metodologi ini diselesaikan dalam pertemuan. Pengelompokan siswa dalam STEAM menuntut tanggung jawab secara personal atau interpersonal terhadap pembelajaran yang terjadi, proses ini akan membangun pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) dianggap sebagai penemuan yang dapat mendukung bagian dari kemajuan anak, termasuk peningkatan daya cipta dan anak-anak akan benar-benar ingin berpikir pada dasarnya dalam pengembangan wawasan mereka (Nurjanah, 2020).

Jika menggunakan teknik pembelajaran STEAM, maka harus mengetahui pondasi kemampuan STEAM pada anak-anak, seperti berikut (Puspita, 2019):

- 1) Menumbuhkan anak-anak untuk mengajukan pertanyaan
- 2) Menjadi fasilitator dengan mengikuti kegiatan dalam pembelajaran anak yang dilakukan di luar dan di dalam kelas;
- 3) Mendukung anak untuk memiliki pikiran yang kreatif ;
- 4) Menumbuhkan anak agar memiliki pilihan untuk mengurus masalah (*Problem Solving*);
- 5) Memberikan kemerdekaan kepada anak-anak untuk menyelidiki sesuatu sehingga mereka mencoba menghadapi tantangan yang merupakan keputusan anak, yang sebelumnya sudah mempertimbangkan dampak negatif dan positifnya bagi anak;
- 6) Menguji pemecahan masalah dalam suatu masalah;
- 7) Menemukan pendekatan yang lebih baik untuk menyelesaikan sesuatu.

STEAM dilakukan secara terintegrasi dalam pembelajaran di PAUD melalui keseharian anak. STEAM mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang

dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki. Komponen STEAM sebagai berikut (Nurani, 2019):

*a) Science*

*Science* merupakan proses berpikir sistematis dimana sebuah ilmu diturunkan berdasarkan teori, hukum, dan fakta yang ada dengan tujuan untuk mencari penyelesaian masalah yang ada. Cara berpikirnya dimulai dari membuat hipotesa atau dugaan yang nantinya akan dibuktikan dengan pendekatan sains. Hipotesa dapat dibuktikan dengan penelitian *qualitative*, *quantitative*, maupun eksperimen, atau dapat juga menggunakan kombinasi dari metode yang ada. Penelitian yang dapat saja membuktikan hipotesa benar ataupun salah, dalam hal ini maka cara berpikir sistematis ini akan mendorong cara pikir kritis untuk dapat menyelesaikan masalah sehari-hari (Kohlstedt, 2013).

Setiap masalah memiliki cara penyelesaian yang berbeda-beda dan juga perlu pendekatan khusus sehingga penyelesaiannya dapat lebih komprehensif. Ruang lingkup pembelajaran sains di PAUD terbagi menjadi dua dimensi, pertama dilihat dari dimensi isi bahan kajian dan kedua dilihat dari bidang perkembangan atau kemampuan yang akan dicapai. Deskripsi pembelajaran sains dilihat dari isi bahan kajian meliputi materi atau disiplin yang terkait dengan bumi dan jagat raya (ilmu bumi), ilmu-ilmu hayati (biologi), serta bidang kajian fisika dan kimia (Joseph Abruscato, 2010).

Sementara apabila ditinjau dari bidang

pengembangan atau kemampuan yang harus dicapai, maka terdapat tiga dimensi yang semestinya dikembangkan bagi anak usia dini yaitu meliputi kemampuan terkait dengan penguasaan produk sains, penguasaan proses sains dan penguasaan sikap-sikap sains (jiwa ilmuwan).

Proses sains dalam pembelajaran anak usia dini, dapat mengambil sejumlah indikator yang terdapat dalam Kurikulum PAUD. Untuk itu, guru perlu memberikan kesempatan anak untuk melakukan aktivitas sebagai berikut (Nurani, Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD, , 2019):

1. *Observing* atau mengamati. Mengamati adalah mendeskripsikan objek atau peristiwa dengan menggunakan panca indra;
2. *Membandingkan* dan *mengklasifikasikan*. Mengklasifikasi adalah kemampuan dasar dalam mengorganisasikan informasi;
3. *Measuring* atau menyumbang atau mengukur. Menyumbang atau mengukur adalah kemampuan dasar dalam mengumpulkan data;
4. *Communicating* atau mengkomunikasikan;
5. *Experimenting* atau bereksperimen. Bereksperimen bukanlah suatu proses yang baru bagi anak. dalam belajar sains, maksud bereksperimen adalah mengontrol satu atau lebih variabel dan memanipulasi kondisi.



Sains disini dapat disintesiskan merupakan yang erat kaitannya dengan bagaimana seorang anak menemukan sesuatu, mengamati, mengidentifikasi, tentang perubahan-perubahan yang terjadi dan bagaimana mereka berpartisipasi dan berkontribusi dalam kegiatan-kegiatan menjaga lingkungan sekitar.

**b) *Technology***

Tujuan dari pengenalan teknologi di PAUD adalah untuk mengenalkan alat-alat teknologi sederhana ataupun alat-alat bantu yang memudahkan pekerjaan manusia di lingkungan sekitar mereka tinggal ataupun sekolahnya seperti peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dan lainnya serta bagaimana cara menggunakan alat-alat tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Warlizasusi, “The Optimization School Based Management by Applying Information Technology and Communication (ICT)” , 2019).

*Technology* dapat disintesiskan sebagai sebuah Pada pembelajaran anak usia dini artinya guru dan orang tua dapat mengenalkan teknologi sederhana pada anak, jadi maksud teknologi disini bukan anak PAUD diminta untuk merancang atau merakit tapi lebih kemaanfaat atau kontribusi teknologi kepada manusia. Teknologi merupakan alat untuk membantu atau memudahkan cara yang akan dilakukan.

**c) *Engineering***

Atribut *engineering* dapat dijelaskan sebagai teknik rekayasa yang digunakan dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Proses rekayasa ini merupakan pola berpikir kreatif dalam mengembangkan

cara-cara baru dalam mengatasi masalah yang ada. Proses rekayasa ini tentu tak dapat dipisahkan dari proses berpikir secara sains dan pengaplikasian teknologi baru dalam pelaksanaannya. Aspek *engineering* dalam pendekatan STEAM adalah keterampilan yang dimiliki seseorang untuk mengoperasikan atau merangkai sesuatu. Bligh mengklasifikasikan aspek *engineering* merujuk pada aplikasi dari pengetahuan sains dan keterampilan dalam menggunakan teknologi dalam menciptakan suatu cara yang memiliki manfaat (Bligh, 2015).

*Engineering* dapat disintesis sebagai sebuah proses merancang alat, sistem, dan struktur yang membantu manusia memenuhi kebutuhannya atau memecahkan masalah. Sebagai contoh melalui bermain balok, lego, kardus-kardus, papan-papan dan lain sebagainya anak dapat menyusun atau merangkai menjadi bentuk mobil atau bentuk lainnya. *Engineering* merupakan cara untuk mewujudkan atau mencapai sesuatu yang diinginkan.

**d) Art**

*Art* merupakan ukuran dari estetika atau nilai keindahan. Dalam proses belajar setiap manusia akan lebih menghargai sesuatu dengan nilai estetika yang baik. Secara konseptual pendidikan seni di PAUD diarahkan padaperolehan atau kompetensi hasil belajar yang beraspek pengetahuan, keterampilan dasar seni dan sikap yang berkaitan dengan kemampuan kepekaan rasa seni-keindahan serta pengembangan kreativitas (Nurani, Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD, , 2019).

*Art* dapat disintesis merupakan kegiatan anak

bermain yang memfasilitasi kebebasan untuk anak untuk memanipulasi material yang beragam dengan cara yang yang berbeda pada setiap anak sesuai dengan imajinasinya dan tidak terstruktur sehingga memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan eksperimen untuk menghasilkan suatu karya. *Art* juga yaitu sebuah proses yang melibatkan imajinasi atau keindahan atau daya cipta, bentuk komunikasi atas pemahaman sebuah konsep. Bentuk itu berupa musik, visual, gerak, drama.

e) ***Mathematics***

*Mathematics* merupakan proses berpikir yang berhubungan dengan logika dasar bagaimana segala sesuatu di dunia ini dapat terukur dan dievaluasi dan membantu setiap orang dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Dalam matematika terdapat banyak hukum, aturan, dan teori yang digunakan untuk mendekati logika suatu ilmu atau suatu permasalahan. Kemampuan yang ingin dibangun dari mengenalkan matematika di PAUD antara lain: membandingkan (komparasi), memilah (klasifikasi), bekerja dengan pola, mengidentifikasi bentuk, logika, dan sebab akibat.

*Mathematics* menurut Charlesworth bahwa selama masa praoperasional (usia 2-7 tahun) anak mulai melakukan belajar dengan konsentrasi seperti berhitung mencocokkan satu sama lain, bentuk tempat dan membandingkan. Selain itu anak juga mulai belajar dengan serasi (menempatkan item pada urutan yang logis seperti gemuk-kurus, gelap-terang) dan klasifikasi (menempatkan benda dalam kelompok sesuai kriteria

umum seperti warna, bentuk, ukuran, dan kegunaan).

Dalam hal ini anak mengenal konsep lawan atau pasangannya dari sesuatu konsep baik bentuk maupun bilangan (Lou, 2014).

*Mathematics* adalah ilmu tentang logika mengenal bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri (Micah Stohlmann, 2012).

*Mathematics* menurut penjelasan diatas dapat disintesis Mengenal konsep matematika antara lain tentang besaran (berapa banyak atau berapa jumlah), struktur (bentuk), ruang (sudut dan jarak), pola, bilangan, dan lain sebagainya. Contoh: anak bermain untuk mengenal konsep “lebih banyak dan lebih sedikit”. Ketika anak bereksplorasi maka anak akan mengamati, mengajukan pertanyaan, merancang, memprediksi, menguji, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu STEAM ini merupakan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif untuk menstimulasi aspek perkembangannya. Pengalaman dalam bermain melalui kegiatan STEAM yaitu sebagai berikut (Nurani, Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD, , 2019):

- a. *Explore* : Ciptakan *Steamy Learning Environment*. Apa yang dapat dilakukan: (1) explore materials dengan berbagai indera. (2) dorong rasa ingin tahu anak. (3) dorong untuk bertanya;
- b. *Extend* : Tantanglah anak lebih lanjut. Ajak anak

untuk melakukan investigasi. Tantangan yang terbuka agar anak memecahkan masalah dengan material yang ada. Anak dapat ditantang secara individu atau kelompok;

c. *Engage* : Terus ajak anak untuk terlibat dalam pengalaman belajar. Kaitkan minat anak dengan kompetensi dasar yang perlu dicapai;

d. *Evaluate*

1. Menyediakan waktu untuk refleksi (refleksi anak dan refleksi guru);
2. Berbagi pengalaman dengan guru lain;
3. Hasil evaluasi digunakan untuk perencanaan selanjutnya.

STEAM dalam pembelajaran di PAUD yaitu pembelajaran STEAM menekankan pada pembelajaran aktif, menstimulasi anak untuk memecahkan masalah, fokus pada solusi, membangun cara berpikir logis dan sistematis, dan mempertajam kemampuan berpikir kritis. Hal ini berperan besar dalam mempersiapkan anak untuk membangun karakter yang kompetitif secara global dan mempersiapkan mereka untuk kesempatan karir di bidang teknis dan kreatif di masa depan.

STEAM mendukung anak memiliki kemampuan berpikir yang logis dan kritis. Kemampuan untuk menguasai kelima konten pengetahuan ini akan sangat bermanfaat di masa depannya nanti. Jadi STEAM adalah pendekatan pembelajaran terpadu yang menghubungkan pengaplikasian di dunia nyata dengan pembelajaran di dalam kelas yang meliputi lima disiplin ilmu yaitu sains, teknologi, engineering/ hasil rekayasa, seni dan matematik. Bybee menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan STEAM adalah untuk mengembangkan

“literasi STEAM” yang mengacu pada individu: (1) Pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk mengidentifikasi pertanyaan dan masalah dalam situasi kehidupan, menjelaskan suatu hal secara alamiah dan terancang, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti tentang isu-isu STEAM; (2) Pemahaman individu mengenai karakteristik disiplin ilmu STEAM sebagai bentuk pengetahuan, penyelidikan, dan desain ilmu STEAM; (3) Kesadaran individu tentang bagaimana disiplin ilmu STEAM membentuk secara materi, intelektual, dan lingkungan budaya; (4) Kesiapan individu untuk terlibat dalam isu-isu STEAM dan terikat pada ide ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan matematika sebagai manusia yang peduli, konstruktif, dan reflektif (Bybee, “The Case for Education: Challenges and Opportunities,” , 2013).

Berdasarkan teori-teori STEAM di atas maka dapat disintesis menjadi sebuah struktur yang dapat membingkai secara logis dengan mempertimbangkan kemampuan pada anak-anak dalam tindakan membedakan, mengelompokkan, mengatur, dan membuat desain. Pembelajaran berbasis STEAM juga dapat menstimulus pengetahuan di dunia sekitar anak-anak, dengan memperhatikan, memeriksa, dan mengajukan pertanyaan. 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. Dalam pembelajaran PAUD, kemampuan nalar logis diambil dan diciptakan pada tingkat esensial.

### b. Teori *Loose Parts*

Anak Usia Dini sangat membutuhkan iklim sebagai tujuan untuk mengontrol, membedakan, menilai, dan menyampaikan pemikirannya sendiri melalui bagian bebas; anak-anak akan ditawarkan kesempatan untuk terhubung langsung dengan iklim terdekat mereka. Ketika anak-anak bermain menggunakan barang-barang yang dapat dilepas, anak-anak terbuka akan memiliki pemikiran yang mengarah pada kemampuan berpikir, tahap berpikir kritis dan pemikiran hipotetis (Novita E, 2020).

*Loose Parts* adalah sesuatu yang bertentangan dengan area bermain statis dan tidak kaku yang biasanya dialami anak-anak secara konsisten (Puspita, 2019). Ruang *Loose Parts* ialah iklim atau wilayah yang dapat diubah, digerakkan secara sukarela dan pikiran kreatif anak muda. Ketika anak-anak bergaul menggunakan media *Loose Parts*, mereka memasuki dunia mempertimbangkan kemungkinan itu yang meningkatkan keterampilan 'berpikir kritis' dan berpikir inovatif (Nicholson, 1972).

Media *Loose Parts* mendorong kemampuan anak-anak untuk berpikir kreatif dan melihat pengaturan, dan tentu saja suasana pengalaman dan kesenangan ke dalam dunia permainan anak-anak (M. Daly, 2014). *Loose parts* adalah bahan terbuka, terisolasi, dapat dirakit kembali, diangkut, digabungkan, dilapisi, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan yang berbeda (barang normal dan buatan) (Williams, 2019). *Loose parts* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran STEAM karena sesuai dengan kualitas anak-anak, dapat disesuaikan dan dikendalikan dalam

berbagai cara, mendukung daya cipta dan pikiran kreatif anak-anak, dan dapat menumbuhkan pemikiran anak-anak untuk sebuah permainan (Y, 2010).

*Loose parts* merupakan istilah pada kesiapan memberi ruang kepada anak-anak untuk menyelidiki dan mengkomunikasikan inovasi dengan memanfaatkan bahan-bahan yang dapat diubah, dikendalikan, dan dievaluasi kembali (Lestarinigrum, 2021). *Loose parts* yaitu bahan atau barang gratis yang dapat dipindahkan, diubah, dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara yang berbeda, dan kemungkinan cara menggunakannya dapat dikendalikan oleh anak-anak. Jika anak-anak dapat memanfaatkannya dengan baik, maka digunakan dengan tepat, maka akan menciptakan daya cipta anak-anak (K. Mirabella, 2020).

Spencer mengungkapkan “*Loose parts are media teaching materials whose uses in student learning are never-ending, loose parts media can be used as a tool to explore various aspects*”. Penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa *Loose Parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran peserta didik tidak pernah ada habisnya, media loose parts dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan *Loose Parts* lebih banyak termasuk berbagai dan peduli lingkungan.

Selain itu memanfaatkan *Loose Parts* akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak meningkatkan keinginan kreativitasnya mendalam serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar (Spencer, 2019).

Menurut Houser “*Loose Parts provide opportunities for children to improve creativity, collaborative behavior, and cognitive function. An important consideration in loose parts is that the material is exposed, unstructured, and children can*



*choose to use the materials freely*". Bermain *Loose Parts* bersifat eksploratori dan sifat terbuka, selain itu dapat mempengaruhi aspek dasar yang terkait dengan literasi fisik, termasuk kompetensi gerakan, kepercayaan diri dan motivasi, dan perilaku sehari-hari (Houser, 2019). Daly dan Beloglovsky mengungkapkan bahwa *"The benefits of loose parts media are: 1) increasing the level of children's creative and imaginative play, 2) increasing cooperative attitudes and socialization of children, 3) children becoming more physically active, 4) encouraging communication and negotiation skills, especially when done in open spaces"* (Daly, 2016). Menurut Kiewra dan Vaselack *"Loose parts are pieces that are free to play with and can't be predicted what they will become. Loose parts become a renewing energy for children in playing"* (Veselack, 2016). *Loose parts* merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses permainannya.

Hal yang sama juga disampaikan oleh Haughey pendiri *Fairy Dust Teaching* *"loose parts are defined as materials that are exposed, can be separated, can be put back together, carried, combined, lined, moved and used alone or combined with other materials. Can be natural or synthetic"* (S. Haughey, 2017)

*Loose parts* adalah bagian benda yang merdeka untuk dimainkan dan tidak dapat diantisipasi akan berubah menjadi apa (England, 2019). *Loose parts* mendukung peningkatan sikap unik dan baru anak-anak. Hal ini karena *Loose parts* tidak memiliki keputusan yang pasti akan digunakan, hasil yang dapat dibayangkan tidak terbatas dan dapat terus diselidiki oleh anak-anak (Wulansari, 2021). Materi terbuka yang dapat ditemukan di mana saja dapat memberikan peningkatan pada

peningkatan anak-anak untuk memahami potensi penalaran mereka.

Anak muda dapat secara terbuka mencari tahu apa benda itu dan objek apa yang diaputuskan untuk dimainkan (Qalbi, 2021).

Materi *loose part* sangat penting untuk perangkat dan materi yang ditampilkan dalam pembelajaran remaja, karena kita pasti menyadari bahwa pembelajaran remaja tidak dapat dibedakan dari bermain. Jadi bagian bebas sebagai bahan dan alat selama latihan bermain memiliki kualitas, sebagai berikut (Puspita, 2019):

1. Menarik : *loose part* menyerupai magnet untuk anak-anak yang memiliki minat dan minat yang teratur. Objeknya seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun kering, akan menggerakkan anak-anak untuk menjadi inventif sesuai dengan pikiran kreatif mereka. Secara tidak langsung, ini menumbuhkan kemampuan berpikir permintaan tinggi anak-anak *Higher Order Thinking Skill* (HOTS), yang digambarkan dengan munculnya kemampuan berpikir pada dasarnya, sama seperti daya cipta;
2. Terbuka: *Loose parts* memperhitungkan permainan tanpa batas. *Looseparts* tidak menawarkan hanya satu jenis permainan, karena tidak ada pengaturan bantalan khusus untuk penggunaan *Loose parts*. Konsekuensi dari penggunaan *Loose parts* tidak khusus, melainkan berubah secara luar biasa, bergantung pada daya cipta dan pikiran kreatif anak-anak. Potongan kayu dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, kendaraan, dan sebagainya. Anak-anak dapat mengomunikasikan pemikiran mereka dalam berbagai jenis pekerjaan;

3. Dapat dipindahkan: Bagian atau alat bahan yang dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak-anak mulai dari satu tempat lalu ke tempat berikutnya. Misalnya, batu kerikil dapat dipindahkan ke sisi ruangan lain untuk menyusun menjadi namanya, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat jembatan.

Media *Loose parts*, ini mendukung pergantian acara anak-anak, tetapi juga membantu anak-anak untuk berinteraksi dengan keadaan lingkungan mereka saat ini. Menggunakan benda alam adalah sumber daya yang memungkinkan anak-anak mendapatkan apa yang mereka butuhkan tanpa batas. *Loose parts* mengajak anak-anak untuk menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati dan pemeriksaan pada benda-benda yang akan digunakan (Siti W .. A., 2014).

Berdasarkan teori para ahli di atas, dapat disintesis bahwa *Loose parts* adalah berbagai barang alam atau barang buatan yang dapat digunakan untuk memancing pikiran dalam permainan anak-anak, barang-barang initerbuka dengan tujuan untuk mendukung peningkatan karya anak-anak. Jadi pembelajaran teknik STEAM dengan materi *Loose parts* merupakan metode pembelajaran yang pemanfaatannya menunjukkan materi yang didapat dari materi yang dimanfaatkan atau digunakan kembali, sering ditemukan di sekitaranak-anak dimana mereka tidak sulit untuk bergerak, kontrol dan cara menggunakannya dikendalikan oleh anak.

Kelebihan media *Loose Parts* yaitu : a) Meningkatkan tingkat permainan inovatif dan inventif anak-anak; b) Meningkatkan perspektif membantu dan sosialisasi anak-anak, c) Anak-anak menjadi lebih dinamis sejati; d) Mendorong kemampuan relasional dan pertukaran terutama ketika dipimpin di ruang terbuka . Materi atau item media Aspek longgar yang digunakan dalam latihan pembelajaran berbasis

STEAM adalah materi atau artikel gratis yang tidak diidentifikasi satu sama lain. Media *loose parts* merupakan komponen pembelajaran berbasis STEAM, wali murid/orang tua dan pendidik dapat mengumpulkan materi *loose parts* dari mana saja, tanpa biaya (Safitri and Lestarinigrum, 2020).

Metode yang melibatkan penggunaan *Loose Parts* mengajak anak-anak untuk menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati dan eksplorasi pada objek yang akan digunakan. Bahwa *Loose Parts* adalah bagian-bagian yang diperbolehkan untuk dimainkan dan tidak dapat diantisipasi akan berubah menjadi apa. *Loose Parts* mendukung peningkatan sikap unik dan menarik anak-anak. Ini karena *Loose Parts* tidak memiliki keputusan yang pasti akan digunakan, hasil yang mungkin tidak terbatas dan dapat terus diselidiki oleh anak-anak. Materi terbuka yang dapat ditemukan di mana saja dapat memberikan dorongan bagi kemajuan anak-anak untuk memahami potensi penalaran mereka (E. Kiewra, 2016). Berikut adalah macam-macam dari bahan bagian *Loose Parts* yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran pada anak usia dini.

- a) Bahan alam, khususnya bahan-bahan yang terdapat di alam, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, bahan organik, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dan lain-lain;
- b) Plastik. barang-barang khusus dari plastik antara lain: sedotan, kendi plastik, tutup botol, pipa pralon, selang, wadah, pipa, dan lain-lain;
- c) Logam, adalah barang-barang khusus yang terbuat dari logam, antara lain: guci, uang logam, peralatan masak, mur, sekrup, paku, sendok dan garpu aluminium, pelat kendaraan, kunci, dan lain-lain;
- d) Kayu dan bambu, yaitu benda-benda kayu dan bambu tertentu yang pada saat ini tidak digunakan, termasuk:

- kepingan puzzle, *sticks*, *beam*, dan lain-lain;
- e) Kaca dan keramik. Barang-barang khusus yang dibuat dari produksi kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, gelas kaca, cermin, globules, kelereng, ubin keramik, gelas, dan lain-lain;
  - f) Benang dan Kain, menjadi produk khusus yang terbuat dari serat, antarlain: kapas, terjalin, tali, strip, elastis, dan lain-lain;
  - g) Kemasan bekas. khusus barang dagangan/kemasan yang saat ini tidak digunakan, termasuk: karton, tisu gulung, gulungan tali, penutup makanan, wadah telur, dan lain-lain.

Berdasarkan deskripsi di atas, sangat mungkin dianggap bahwa kualitas *Loose Parts* menarik untuk anak-anak yang memiliki minat tinggi, tersedia untuk kegiatan bermain tanpa batas, dan dapat digerakkan oleh anak-anak mulai dari satu tempat lalu ke tempat berikutnya. Seperti bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain, serta kemasan bekas yang digunakan. Keuntungan dari *Loose Parts* adalah media yang menampilkan materi yang penggunaannya dalam pembelajaran siswa tidak pernah berakhir, media *Loose Parts* dapat digunakan sebagai instrumen untuk menyelidiki perspektif yang berbeda (BELOGLOVSKY, 2015).

Sebagaimana dijelaskan oleh Siantajani (siantajani, 2020), ada empat keuntungan utama ketika anak-anak bermain dengan *Loose Parts*, untuk lebih spesifiknya:

- a) Menumbuhkan kemampuan permintaan. Minat adalah sesuatu karakteristik yang muncul dari anak muda.

Minat ini merupakan komponen penting untuk membentuk kemampuan berpikir permintaan. Permintaan kemampuan berpikir diperlukan oleh anak-anak untuk memperoleh data, menyelidiki dan membuat keputusan. Bermain dengan bagian gratis akan mendorong anak-anak untuk mengembangkan kemampuan permintaan ini;

- b) Dorong anak-anak untuk mengajukan pertanyaan. Latihan pembelajaran terbuka akan membuat anak-anak berpikir, perlu tahu dan mengajukan pertanyaan. Anak akan menguji pikirannya dan mempertanyakan apa yang terjadi jika... ; jika saya menambahkan sesuatu... ; dan sebagainya dengan cara ini, ketika anak-anak bermain, harus ada orang dewasa yang dapat bereaksi terhadap pertanyaan anak-anak, dan orang dewasa dapat memancing anak-anak dengan pertanyaan lain berdasarkan pertanyaan anak-anak. Minat;
- c) Menumbuhkan berbagai bagian peningkatan anak muda. Penghasutan semua bagian dari peningkatan anak terjadi ketika anak-anak bermain dengan bagian-bagian gratis. Salah satu yang paling signifikan adalah kemampuan untuk menangani masalah dan menghadapi tantangan, terlepas dari kemampuan dalam matematika dan sains. Anak-anak juga akan mengembangkan kemampuan nyata, ketika anak-anak secara efektif mencari benda yang mereka butuhkan atau kreatif dengan jari-jari mereka untuk membuat sesuatu. Sementara itu, kapasitas antusiasme sosial anak-anak meningkat secara efektif ketika anak-anak berkolaborasi dan bekerja sama. Begitu pula munculnya perasaan sedang diuji ketika dicetuskan oleh instruktur dan selanjutnya senang setelah mendapatkan hasil yang ia capai. Saat memainkan

bagian gratis, anak-anak akan mengetahui cara memberikan dan menawar secara efektif. Rasa kekaryaan anak usia dini juga diasah ketika mereka inventif untuk membuat sesuatu sesuai pikiran kreatif mereka. Selain itu, ketika dekat dengan alam, anak-anak juga bisa lebih mengenal pencipta alam ini.

d) Menumbuhkan pikiran dan imajinasi yang kreatif. Ketika anak-anak bermain di alam terbuka, anak-anak akan mengikuti pikiran dan minat kreatif mereka sehingga permainan akan mengalir ke segala arah yang ditunjukkan dengan kreativitas yang muncul secara tiba-tiba.

Berdasarkan beberapa penilaian para ahli di atas, dapat disintesis bahwa manfaat dari *Loose Parts* adalah memberdayakan anak-anak untuk mengembangkan kemampuan, membantu anak-anak untuk mengajukan pertanyaan, dapat membantu mengembangkan bagian lain dari kemajuan anak, membina pikiran kreatif dan inovatif anak-anak. Bagian *Loose Parts* juga dapat lebih mengembangkan langkah-langkah pembelajaran yang dinamis, memperluas kemampuan penalaran dasar, meningkatkan kemampuan penalaran unik dan imajinatif, mendukung peningkatan komprehensif, semua hal dipertimbangkan, meningkatkan variasi dan perluasan latihan bermain, mendukung guru dalam memberikan instrumen dan bahan yang terjangkau; menjunjung tinggi

kemajuan rencana pendidikan, dan mendukung berbagai bagian perbaikan.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian di mana penelitian ditempatkan sebagai instrumen kunci, prosedur pemilihan informasi digabungkan dan penyelidikan informasi bersifat induktif (Semiawan, 2010). Selanjutnya, penelitian kualitatif menciptakan dan memproses informasi yang bersifat deskriptif, seperti catatan observasi dan wawancara (Sodik, 2015). Pengertian lain menyatakan, penelitian kualitatif sebagai metode untuk melaksanakan fakta-fakta yang dapat diamati secara langsung pada orang-orang dan berkaitan dengan individu-individu tersebut untuk mendapatkan informasi yang mereka selidiki (Flick, 2018).

Strategi deskriptif merupakan teknik untuk memeriksa situasi dengan kumpulan manusia, subjek, sekelompok kondisi, susunan pemikiran atau kelas peristiwa di masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Rukajat, 2018).

Dasar pemikiran penggunaan strategi ini adalah karena penelitian ini perlu memperhatikan kekhasan yang ada dan mendalam kondisi yang alamiah, bukan dalam kondisi terkendali. Di samping itu, karena peneliti perlu untuk langsung terjun ke lapangan bersama objek penelitian sehingga jenis penelitian kualitatif deskriptif kiranya lebih tepat untuk digunakan. Sesuai dengan permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu gambaran deskriptif mengenai manajemen pembelajaran STEAM berbahan Loose Parts di TK PKK AL-HIKMAH, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan data yang peneliti peroleh sebagai hasil suatu penelitian. Dengan menggunakan metode ini, maka peneliti akan mendapatkan data secara utuh dan dapat dideskripsikan dengan jelas sehingga hasil penelitian ini benar-benar sesuai dengan kondisi lapangan yang ada.

Keadaan alamiah, tidak dalam kondisi terkendali. Selain itu, dengan

alasan bahwa para peneliti harus terjun langsung ke lapangan dengan objek penelitian, maka jenis penelitian kualitatif deskriptif semacam ini akan lebih tepat digunakan. Sesuai dengan isu yang menjadi fokus kajian ini, khususnya gambaran yang mencerahkan tentang manajemen pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, jadi penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggambarkan informasi yang didapat para ahli dari sebuah tinjauan. . Dengan memanfaatkan teknik ini, ilmuwan akan mendapatkan informasi secara lengkap dan dapat tergambar secara jelas sehingga hasil penelitian ini benar-benar sesuai dengan kondisi lapangan saat ini.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Pengambilan data dalam penelitian ini, peneliti mengambil tempat dan waktu sebagai berikut :

#### 1) Tempat

Tempat penelitian ini dilakukan di TK PKK AL-HIKMAH desa Tunggulwulung Kecamatan Pandaan Kabupaten Pasuruan Provinsi Jawa Timur.

#### 2) Waktu

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 07 April 2024 sampai dengan 07 Mei 2025.

### **3.3 Subyek Penelitian dan Sumber Data**

Subyek yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kepala TK, guru kelas, orang tua atau wali murid, di TK PKK AL-HIKMAH. Sedangkan Sumber data dalam penelitian ini, adalah subjek dari mana informasi itu

diperoleh. Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh dari observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH. Kemudian sumber data juga diperoleh melalui wawancara dengan para informan yang telah ditentukan. Dalam hal ini wawancara akan membahas berbagai hal yang berkaitan dengan manajemen pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa data kurikulum, profil sekolah, serta foto- foto kegiatan belajar-mengajar di TK PKK AL-HIKMAH.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Dalam riset kualitatif, peneliti ialah instrumen utama dalam mengumpulkan informasi serta menginterpretasikan informasi dengan dibimbing oleh pedoman wawancara, pedoman observasi serta dokumentasi. Dengan mengadakan observasi, wawancara, serta dokumentasi mendalam bisa menguasai arti interaksi sosial, mendalami perasaan serta nilai- nilai yang tergambar dalam perkataan serta sikap responden.

Supaya riset ini terencana, periset terlebih dulu menyusun kisi- kisi instrumen riset yang berikutnya dijadikan acuan buat membuat pedoman wawancara serta observasi. Ada pula kisi- kisi instrumen riset merupakan selaku berikut :

No	Variabel	Indikator	Wawancara	Observasi	Dokumentasi
1	Manajemen pembelajaran Anak Usia Dini	a. Perencanaan pembelajaran anak usia dini; b. Pengorganisasian pembelajaran anak usia dini; c. Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini; d. Penilaian pembelajaran anak usia dini.	√  √  √  √	√  √  √  √	√  √  √  √
2	STEAM Berbahan <i>Loose Parts</i>	a. Tahapan penggunaan muatan STEAM berbahan <i>Loose Parts</i> ; b. Strategi penggunaan muatan STEAM berbahan <i>Loose Parts</i> ; c. Strategi mengembangkan kreativitas dengan muatan STEAM berbahan <i>Loose Parts</i> ;	√  √  √	√  √  √	√  √  √

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data, merupakan prosedur paling penting dan berarti dalam penelitian, mengingat bahwa penelitian yaitu untuk mendapatkan data dan informasi. Tanpa memahami teknik prosedur pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang membahas masalah ini. Macam-macam metode dalam pengumpulan data, antara lain:

#### 1. Observasi

Observasi, merupakan salah satu strategi pengumpulan data dalam setiap penelitian. Metode observasi memungkinkan untuk merekam perilaku atau peristiwa yang terjadi. Selltitz pada tahun 1959 mengklarifikasi bahwa sumber utama dari observasi ini adalah bahwa hal itu memungkinkan dia untuk merekam aktivitas yang terjadi. Jadi jenis observasi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu observasi partisipatif. Oleh karena itu peneliti datang kelokasi penelitian, tetapi tidak mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran langsung.

Didalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian secara terstruktur yaitu menggunakan catatan untuk menyajikan hasil dari pengamatanyang dilakukan. Teknik ini digunakan peneliti untuk mengamati manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH yang terdiri dari : Aspek Observasi, yaitu : Kondisi anak; Kondisi lingkungan; Bentuk kegiatan; Model pembelajaran; Metode pembelajaran; Media pembelajaran; Proses pembelajaran; serta Hasil Evaluasi.

Dalam observasi yang dilakukan penelitian kali ini dapat dikatakan cukup baik apabila kondisi anak, kondisi lingkungan, bentuk kegiatan, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta indikator dalam pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* sudah sesuai dengan standar yang telah ditetapkan pendidik.

#### 2. Wawancara

Adalah diskusi antara dua pertemuan, yang terdiri dari penanya untuk

situasi ini yang menyajikan beberapa pertanyaan, dan orang yang diwawancarai yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan penanya. Esterberg menggambarkan pertemuan itu sebagai pertemuan dua orang, melalui respons terhadap informasi perdagangan dan perenungan, sehingga minat dapat didasarkan pada subjek tertentu. Jenis pertemuan yang diangkat dalam tinjauan ini adalah pertemuan semi-koordinasi yang memang lebih independen daripada pertemuan terkoordinasi. Inti dari pertemuan semacam ini adalah untuk menemukan masalah secara lebih lugas dan meminta orang yang diwawancarai untuk berbagi perasaan dan pemikiran mereka. Untuk situasi saat ini, spesialis akan mendengarkan dan merekam apa yang dikatakan sumber tersebut.

Untuk situasi ini peneliti melakukan wawancara dengan cara yang kekeluargaan, bersahabat, dan mudah beradaptasi untuk memperoleh banyak informasi. Alasan pertemuan tersebut adalah untuk memperoleh informasi atau data terkait manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan. Dalam wawancara ini dapat dikatakan cukup baik apabila jawaban yang diberikan oleh guru dan orang tua adalah sama. Proses wawancara dilakukan oleh beberapa informan yaitu kepala TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, guru kelas, dan orang tua atau wali murid.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada :

- a. Ibu Nanik ariani sebagai kepala sekolah TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, data yang diambil dari informan ini adalah tentang perencanaan serta pengorganisasian pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*;
- b. Guru, data diambil terkait dengan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan penilaian di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan;
- c. Orang tua atau wali murid TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, data yang diambil adalah terkait tanggapan Orang tua atau wali murid tentang pembelajaran pendidikan anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yang diterapkan di lembaga tersebut.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu cara pengumpulan informasi dalam pemeriksaan subjektif. Laporan dapat berupa kata-kata manusia, gambar, karya peringat, dan penelitian kepustakaan. Dokumen merupakan pelengkap metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Haris Hardiansyah, dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan informasi subjektif, dengan cara mengkaji atau membedah arsip mengenai materi yang disusun oleh subjek atau orang lain, untuk mendapatkan gambaran subjek melalui media tertulis dan dokumenlain yang langsung ditulis atau diproduksi oleh subjek gambaran subjek melalui media tertulis dan dokumen lain yang langsung ditulis atau diproduksi oleh subjek.

Dokumen dalam penelitian, digunakan sebagai sumber informasi yang penting mengingat cukup banyak substansi laporan yang digunakan sebagai pusat informasi untuk pengujian, penerjemahan, dan bahkan harapan. Dokumen biasanya dibagi menjadi dua dokumen resmi serta dokumen pribadi. Dalam penelitian ini selain dokumen resmi, peneliti juga menggunakan dokumen pribadi antara lain dari data siswa, foto kegiatan anak selama proses pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Dalam hal ini peneliti melakukan pendokumentasian guna memperoleh data atau informasi tentang manajemen pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan.

#### 3.6 Keabsahan Data

Menurut Bakewell penelitian harus dilakukan dari data yang dikumpulkan dan diperoleh di lokasi penelitian. Karena itu penting untuk memastikan adanya hubungan langsung antara data yang nyata. Jika keasliannya tidak dapat disebutkan, mungkin itu hasilnya diperoleh dengan cara rekayasa.

Sebelum memperkenalkan teknik inspeksi, langkah selanjutnya adalah pemeriksaan keabsahan data, uji keabsahan data adalah sebagai berikut :

- 1) Ketekunan dalam observasi, yaitu secara konsisten mencari penjelasan berbagai pencarian yang terkait dengan proses analisis berkelanjutan dengan tujuannya untuk menemukan ciri dan elemen yang sangat relevan dengan masalah atau masalah yang akan dipecahkan, kemudian memusatkan pada hal-hal tersebut secara rinci;
- 2) Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, yaitu sumber informasi, metode, peneliti dan penggunaan teori. Teknik Triangulasi dalam penelitian kualitatif didasarkan pada realitas dalam meningkatkan akurasi, keandalan, kedalaman, dan detail data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi, dilakukan agar informasi yang diperoleh dari beberapa sumber data dapat valid. Data yang sama diperoleh atau dikumpulkan dari sumber yang berbeda.
- 3) Kecukupan referensi inilah yang harus dilakukan peneliti melalui perekam suara, kamera foto dan kamera video. Oleh karena itu, databukti lisan dalam catatan kualitatif diperlukan agar lebih meyakinkan hasil penelitian dan pembaca.

### **3.7 Teknik Analisa Data**

Teknik analisis data yaitu, proses mencari dan meringkas data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumen. Miles dan Huberman mengusulkan agar kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara dan terus-menerus dan interaktif. Analisis data dalam penelitian kualitatif langkah-langkahnya, adalah sebagai berikut :

#### **1) Pengumpulan data**

Pengumpulan data merupakan tahap sebelum penelitian, saat penelitian, dan di akhir penelitian. Pada awalnya penelitian kualitatif di kalangan peneliti umum akan melakukan penelitian pendahuluan untuk



verifikasi dan bukti awal masalah di lapangan. Di tahap awal peneliti melakukan wawancara, observasi dan lainnya sehingga menghasilkan data. Cara yang dilakukan adalah dengan pendekatan terhadap objek penelitian, subjek penelitian, observasi, catatan lapangan dan berinteraksi langsung dengan lingkungan yang akan dilakukan penelitian.

2) Reduksi data :

Reduksi data adalah tahapan menggabungkan dan menyatukan semua bentuk data yang diperoleh menjadi bentuk tertulis untuk dianalisis. Definisi lain dari reduksi data adalah proses seleksi, menyederhanakan, abstrak dan konversi dari data mentah yang ditulis di catatan lapangan. Selain itu, data yang diperoleh dari lapangan akan diolah melalui seleksi, proses pemusatan perhatian pada penyederhanaan data, pengabstrakan dan mentransformasikan data dari catatan lapangan lalu dikompilasikan untuk memudahkan pemahaman.

3) Display Data :

Display data adalah menunjukkan bahwa data perantara terpadu sedang dikelola dalam bentuk tertulis dan ada aliran topik yang jelas ke dalam suatu matriks yang di klasifikasikan berdasarkan topik dan di uraikan topik-topik ini ke dalam bentuk yang lebih spesifik dan lebih sederhana yang disebut subtema dan ditutup dengan memberikan kode yang sesuai kata demi kata yang disampaikan saat wawancara.

4) Kesimpulan :

Kesimpulan merupakan tahap akhir dari interpretasi analisis hasilnya. Referensi untuk kesimpulan metode penelitian kualitatif adalah jawaban atas pertanyaan yang ditemukan sebelum meneliti. Menurut Haris Ardiansyah, penarikan kesimpulan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu

ringkasan sub kategori topik dalam tabel klasifikasi dan pengkodean dengan kutipan wawancara verbatim, yaitu menafsirkan hasil penelitian dengan menjawab pertanyaan penelitian berdasarkan aspek, komponen, faktor, dan dimensi pusat penelitian, yang terakhir adalah menarik kesimpulan darinya dan menjelaskan temuan tersebut melalui jawaban penelitian.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN PENEMUAN PENELITIAN**

#### **4.1 Paparan Data**

##### **1. Sejarah Berdirinya TK PKK AL-HIKMAH Pandaan**

Secara kronologis sejarah berdirinya TK PKK AL-HIKMAH Pandaan dapat dideskripsikan sebagai berikut. Berawal dari program Pemerintah yaitu Taman Posyandu, dimana program itu saling sinergi antara 3 unsur diantaranya: Posyandu, PAUD dan BKB. Setiap Desa diwajibkan ada layanan PAUD, dan akhirnya pada tahun 2008 Pemerintah Desa Tunggulwulung mendirikan PAUD, yang mana masyarakat sekitar sangat antusias dengan program tersebut, juga merasa bahwa anaknya mendapatkan pendidikan sejak usia dini dan membawa manfaat yang sangat baik, Oleh karena itu digagaslah sebuah ide yaitu oleh Bapak Kepala Desa Tunggulwulung untuk memulai membangun pendidikan tingkat anak usia dini dan dimulai dengan mendirikan Lembaga yang diberi nama TK PKK AL-HIKMAH

Tepatnya pada Tahun 2018 berdirilah TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, dengan kepala sekolah yang pertama Ibu Nanik Ariani dan tenaga pendidik saat itu ialah Asrul Tsaniyah, Mauludiah. Kegiatan belajar mengajar saat itu dilaksanakan di gedung POS PAUD AL-HIKMAH.

Di tahun 2020 mendapatkan perizinan untuk menempati gedung SD Tunggulwulung yang tidak digunakan dan mulai Tahun 2022 melaksanakan Rehabilitas pembangunan serta berkembang sampai saat ini.

##### **2. Letak Geografis**

TK PKK AL-HIKMAH Pandaan terletak di Jalan Lesehan Pak H. Sholeh Desa Tunggulwulung Kecamatan Pandaan Kabupaten Pasuruan

Provinsi Jawa Timur Meskipun ada beberapa lembaga Pendidikan Anak Usia Dini seperti halnya Taman Kanak-Kanak (TK), namun keberadaan TK PKK AL-HIKMAH Pandaan sangat dibutuhkan oleh masyarakat sekitar desa Tunggulwulung ataupun luar desa Tunggulwulung dengan ciri khas keagamaannya dan dengan metode pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Part*.

### 3. Sistem Pendidikan

Waktu belajar di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan ialah selama dua tahun. Untuk anak yang mulai sekolah pada umur 4- 5 tahun hingga pada sesi awal hendak masuk pada kelompok kelas A, serta tahun 5- 6 tahun masuk pada kelompok kelas B.

Kurikulum TK PKK AL-HIKMAH Pandaan memakai kurikulum Merdeka dengan menyusun cakupan modul pendidikan sateiap KD yang hendak diinformasikan kepada anak sepanjang setahun lewat aktivitas bermain. Metode menyusun serta meningkatkan modul pendidikan dilihat di pedoman penataan Kurikulum Merdeka. Rencana Penerapan Pendidikan Mingguan (RPPM) disusun buat pendidikan sepanjang satu pekan. RPPM dijabarkan dari program semester. RPPM berisi KD yang diseleksi, modul pendidikan, serta rencana aktivitas. Rencana penerapan pendidikan setiap hari (RPPH) merupakan perencanaan program setiap hari yang dilaksanakan oleh pendidik pada tiap hari ataupun cocok dengan program lembaga. Komponen RPPH, antara lain, Kelompok/Usia, tema/ Topik, alokasi waktu, hari/ bertepatan pada, aktivitas pembukaan, aktivitas inti, serta aktivitas penutup.

### 4. Profil sekolah

#### a. Data Umum Lembaga

NPSN	: 69981854
Nama Sekolah	: TK PKK AL-HIKMAH
Jenjang	: TK
Status	: Swasta
Waktu Belajar	: Senin s/d Sabtu, Jam 07.00-10.00 WIB

b. Alamat Lembaga

Jalan : Jl Lesehan Pak H. Sholeh  
 Desa/Kelurahan : Tunggulwulung  
 Kecamatan : Pandaan  
 Kabupaten : Pasuruan  
 Provinsi : Jawa Timur  
 Kode Pos : 67156  
 Email : tkpkkalkhikmah19@gmail.com  
 Lintang : -7.651918,112  
 Bujur : 717936

5. Visi, Misi, dan Tujuan TK PKK AL-HIKMAH Pandaan

Setiap lembaga maupun institusi dalam melakukan kegiatannya senantiasa bertumpu pada garis-garis besar kebijakan yang sudah diresmikan. Diantara garis besar tersebut yang dijadikan panduan dalam tiap usaha yang dilakukan merupakan visi, misi serta tujuan yang diimplementasikan oleh lembaga ataupun institusi tersebut. Visi, misi serta tujuan TK PKK AL-HIKMAH Pandaan selaku berikut :

a. Visi

Adapun visi TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, sebagai berikut :  
 “Terwujudnya generasi sehat, cerdas, beradab, berkarakter, dan berakhlakul karimah”.

b. Misi

Adapun misi TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, sebagai berikut :

- 1) Mendidik anak usia prasekolah (4-6 tahun);
- 2) Menanamkan kecintaan kepada Allah dan Rasul-Nya sejak dini;
- 3) Membiasakan perilaku hidup sehat;
- 4) Menjadikan anak cerdas dan berkualitas;
- 5) Membentuk kepribadian, memiliki aqidah dan akhlak mulia, serta fisik sehat dan kuat.

c. Tujuan

Adapun visi TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, sebagai berikut :

- 1) Menjadi sekolah yang berkualitas sehingga menjadikan generasi

yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

- 2) Memiliki pembiasaan- pembiasaan yang baik seperti yang dicontoh Rosulullah SAW;
- 3) Terbiasa dengan pola hidup sehat;
- 4) Menjadikan anak yang mampu berpikir kreatif melalui kematangan 6 aspek perkembangan (nilai agama moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan seni).
- 5) Kondisi Pendidik serta Tenaga Kependidikan

Pendidik memiliki peranan sangat berarti pada sesuatu lembaga pendidikan, sebab pendidik ikut serta secara langsung serta bertanggung jawab terhadap suksesnya aktivitas belajar mengajar ( KBM). Jumlah tenaga pendidik di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan merupakan 6 orang. Guna lebih jelasnya sebagaimana terlampir di bawah ini :

Tabel 4.1 Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Jabatan	Jumlah yang ada		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Guru	-	6	6
2.	Karyawan	-	-	-
Jumlah		-	6	6

#### 6. Kondisi Peserta Didik

Yang dimaksud peserta didik di sini merupakan yang secara formal menjadi murid di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan serta terdaftar dalam buku induk sekolah. Kondisi murid disaat peneliti melaksanakan penelitian ini yaitu pada tahun pelajaran 2024/ 2024 berjumlah 33 siswa. Ada pula perinciannya sebagai berikut :

Tabel 4.2 Jumlah peserta didik TK PKK AL-HIKMAH

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kelompok A	11	10	21
Kelompok B	7	5	12
Jumlah	18	15	33

#### 7. Daftar Sarana dan Prasarana

Sarana pada sesuatu lembaga pembelajaran wajib terdapat serta wajib mencukupi kebutuhan. Fasilitas berperan buat kelangsungan pendidikan sehingga siswa yang belajar bisa memndapatkan ilmu yang diharapkan oleh pihak lembaga pembelajaran serta siswa itu sendiri. Ada pulasarana-prasarana yang dipunyai TK PKK AL-HIKMAH Pandaan merupakan selaku berikut :

Tabel 4.3 Data Saran Prasarana TK PKK AL-HIKMAH Pandaan:

NO	JENIS BANGUNAN/ GEDUNG	JUMLAH	KEADAAN / KONDISI			KET
			BAIK	RUSAK RINGAN	RUSAK BERAT	
1	Kantor	1	v			
2	Ruang Kelas TK A	1	v			
3	Ruang Kelas TK B	1	v			
4	Kamar Mandi	1	v			

1		Lokal / Ruang Kelas	2	2	-	-	-
		- Meja Guru	2	2	-	-	-
		- Kursi Guru	2	2	-	-	-
		- Meja Murid	4	4	-	-	-
		- Kursi Murid	35	35	-	-	-
		- Papan Tulis	2	2	-	-	-
		- Playmat	2	2	-	-	-
		- Loker Murid	2	2	-	-	-
		- Lemari di Ruang Kelas	2	2	-	-	-
2		Kamar Mandi	1	1	-	-	-
		- Wc Guru	1	1	-	-	-
		- Wc Santri	1	1	-	-	-
3		Kantor	1	1	-	-	-
		- Lemari Arsip	1	1	-	-	-
		- Lemari ATK	1	1	-	-	-
		- Meja	3	3	-	-	-
		- Kursi sofa/ Kursi Tamu	1	1	-	-	-
		- Kursi Guru	2	2	-	-	-
		- Laptop	1	1	-	-	-
		- Printer	1	1	-	-	-

## 4.2 Temuan Penelitian

### 1. Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAMberbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

#### 1) Planning (perencanaan) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan *STEAM* berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

Perencanaan pembelajaran merupakan hal penting untuk memulai



kegiatan pembelajaran dan mempengaruhi proses keberhasilan pendidikan. Perencanaan pembelajaran berkaitan dengan kemampuan untuk membuat keputusan tentang pengorganisasian, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Perencanaan pembelajaran adalah tugas penting guru untuk mempertimbangkan tentang siapa mengerjakan apa, kapan dilaksanakan dan bagaimana melaksanakannya, di mana akan disampaikan, bahan apa saja yang akan diperlukan untuk menjadi penunjang pembelajaran.

Latar belakang munculnya pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH Ibu Nanik ariani sebagai kepala sekolah mengatakan :

Latar belakang munculnya perencanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* ini bermula muncul di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, sewaktu saya bertemu pelatihan dibogor bahwa sekolah setingkat anak usia dini harus menggunakan media *Loose Parts* dan dari pemerintah juga mengarahkan, karena sekarang pembelajaran anak usia dini harus kembali kefitrah anak yaitu bermain sambil belajar terpusat pada anak bukan pada guru. Jadi kita mulai dengan pelatihan-pelatihan mengenai muatan STEAM berbahan *Loose Parts* ini selama seminggu, dan akhirnya tahun ajaran 2024/2024 kita mencoba untuk menerapkan. (Ariani, 2024)

Cara menyusun perencanaan pembelajaran yaitu dengan memahami STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) sebagai hasil akhir, memahami KD sebagai capaian hasil pembelajaran, dan menetapkan materi pembelajaran sebagai muatan untuk memperkaya pengalaman anak. Tentang perencanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH Ibu Asrul mengatakan :

Perencanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan

STEAM berbahan *Loose Parts* ini bermula muncul pada keresahan guru tentang perilaku anak yang terkadang misal kurang semangat dalam bereksplor, berimajinasi, dan cepat bosan dalam mengikuti pelajaran. Berangkat dari hal tersebut maka dewan guru memusyawarahkan bagaimana cara mengenalkan pada pesertadidik tentang muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Maka dari itu muncullah ide untuk menjadikan media *Loose Parts* untuk mengenalkan anak pada apa itu *Science, Technology, Engineering, Art* dan *Mathematic* yang asik dan menyenangkan anak (Asrul 2024)

Bentuk persiapan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Mauludiah mengatakan :

Perencanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* dilakukan dengan persiapan secara terperinci sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran anak usia dini yang baik yang disampaikan lewat media STEAM dan bahan *Loose Parts* yang telah disiapkan oleh pendidik. (Mauludiah, 2024)

Perencanaan pembelajaran adalah penentuan serangkaian tindakan untuk mencapai sesuatu hasil yang diinginkan. Dalam pembelajaran aktif, kreatif, efektif, perencanaan berkaitan dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan visi dan misi lembaga khususnya pembelajaran aktif, kreatif, efektif dengan metode bercerita dalam pengembangan karakter. Tahapan-tahapan dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengatakan :

Perencanaan pembelajaran dimulai dengan menentukan langkah apa saja yang akan disampaikan saat pembukaan, inti, dan penutup, kedua penyiapan media apa saja yang dibutuhkan misal seperti botol minuman bekas sesuai dengan tema, bahan *Loose Parts* yang menunjang pemahaman anak pada materi, atau aplikasi dari

materi yang diajarkan. Misal setelah disampaikan tema hari ini pekerjaanku sub temanya tentang guru, anak dipersilahkan untuk memulai bermain sambil belajar dengan media *Loose Parts* yang sudah disediakan, nah anak-anak mulai bereksplor, berimajinasi menyusun dan membuat kata guru, ada yang membuatnya dari stik es krim, batang korek api, batu kerikil dan lain sebagainya. (Asrul,2024)

Perencanaan yang dilakukan selanjutnya sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan invitasi, dimana invitasi adalah penataan benda-benda yang dipilih dan ditata (dipajang) di kelas yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran, dan didukung dengan kalimat provokasi yang dapat mempertinggi kemampuan berfikir anak dengan melalui pertanyaan terbuka. Setelah melakukan invitasi, guru juga menyiapkan buku, video, atau cerita yang sesuai dengan topik yang akan dilaksanakan didalam pembelajaran. Salah satu perangkat yang mendukung pembelajaran yang direncanakan pada pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, Ibu asrul mengatakan :

Dalam aplikasi dilapangan terkadang misal hanya dengan bahan *Loose Parts* itu-itu saja terkadang anak-anak menjadi bosan tidak semangat jadi guru menambahkan media lain seperti laptop untuk menonton tentunya filmyang mengedukasi anak. Selain itu, mengenalkan teknologi yaitu laptop ke anak-anak. Misal tema hari ini pekerjaanku sub temanya tentang guru, jadi anak-anak menonton bersama teman sekelas film edukasi tentang guru. (asrul,2024)

Dalam perencanaan penyampaian pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengakatan :

Rencana pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* ini tentunya dimasukkan

kedalam 6 (enam) aspek perkembangan anak yaitu, pada Nilai agama dan moral, Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosional, dan Seni dalam penyampaian materi terhadap anak. (asrul,2024)

Program pembelajaran yang sudah direncanakan harus dibuat secara bertahap, sehingga program yang ada akan berjalan sesuai dengan tahapannya baik secara harian, mingguan, maupun semesteran yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Semester (RPPS), berisi tentang daftar tema dan sub tema dalam satu semester, serta kompetensi dasar yang dipilih pada tema tersebut, termasuk alokasi waktu setiap tema dengan menyesuaikan hari efektif kalender pendidikan yang bersifat fleksibel
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), merupakan rencana kegiatan yang disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. Diturunkan dari program semester yang berisikan tentang sub tema, muatan/materi pembelajaran dan rencana kegiatan. Muatan/materi pembelajaran dikembangkan dari KD dan dihubungkan dengan tema/topik yang dipilih.
- c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), didalamnya terpilih beberapa kegiatan yang ada di RPPM, disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh lembaga, kegiatan harian berisi tentang pembuka, inti dan penutup pembelajaran.

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

#### **TK PKK AL-HIKMAH**

<b>Kelompok/Usia</b>	<b>: TK B/5-6 Tahun</b>
<b>Tema/ Topik</b>	<b>: Independent Day/Kemerdekaan</b>
<b>Semester/Minggu</b>	<b>: I/III</b>

<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Jum'at, 18 Agustus 2023</b>
<b>Tujuan Kegiatan :</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mengenal nama Tuhan</li> <li>2. Anak berpartisipasi aktif menjaga kebersihan diri dan lingkungan</li> <li>3. Anak mengenal dan mengekspresikan emosi yang dirasakan</li> <li>4. Anak memahami dan melakukan aturan sederhana disekitarnya</li> <li>5. Anak mengenali dan memahami informasi disekitarnya</li> <li>6. Anak menunjukkan respon positif pada kegiatan awal membaca ( mendengarkan dan merespon cerita</li> </ol>	
<b>Alat dan Bahan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video : Hari Kemerdekaan</li> <li>• Hari Kemerdekaan</li> <li>• Bahan-bahan untuk bermain : Kardus, botol bekas, koran, tusuk sempol, ranting, pipa paralon, kain, puzzle, dll.</li> <li>• Loose Part</li> <li>• Alat tulis dan gambar : Kertas, crayon, pensil warna, spidol besar, spidol kecil, arang, berbagai jenis daun, dll.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Pagi :</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Senam Bersama</li> <li>2. Do'a sesuai agama : Jurnal Pagi</li> </ol>	
<b>Literasi</b>	
Membuat angka 4	
<b>Pembukaan</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam, presensi</li> <li>2. Video “ Hari Kemerdekaan “</li> <li>3. Diskusi tentang isi video dan membahas kosa kata yang belum dipahami anak</li> <li>4. Mendiskusikan aturan dan menginformasikan kegiatan main yang dapat dipilih anak</li> </ol>	

**Inti :**

1. Hore...Aku bisa bisa membuat bendera
2. Serunya mengikuti lomba agustusan
3. Baju pahlawanku
4. Ini Istana buatanku

**Penutup**

1. Anak menceritakan pengalaman main yang berkesan
2. Refleksi perasaan dan apresiasi
3. Memperkuat konsep yang telah dibangun anak sesuai dengan pengetahuan yang direncanakan.
4. SOP Penutupan

Mengetahui,  
Kepala TK PKK AL-HIKMAH

Pandaan, 18 Agustus 2023  
Guru Kelas

(Nanik Ariani, S.Pd.I)

(Asrul Tsaniyah, S.Pd)

Perencanaan pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, pada kesehariaanya telah ada pedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian. Adapun sistematikanya yaitu terdapat sub tema, kemudian guru memilih metode yang tepat bagi pembelajaran, rincian langkah-langkah dari mulai pembukaan, inti, dan akhir pembelajaran. Selain itu guru menyiapkan bahan *Loose Parts* seharisebelumnya untuk menunjang pemahaman anak. Adapun guru yang mempunyai variasi dalam mengajar yang tidak selalu mengacu pada buku, namun dikombinasikan dengan *game* untuk membuat siswa agar tidak mudah bosan dan mudah dipahami oleh anak.

Pernyataan di atas sesuai dengan pengertian perencanaan yaitu : (Novan,Manajemen PAUD,2015)

- a. Perencanaan adalah proses kegiatan yang menyiapkan secara sistematis berbagai kegiatan yang hendak dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu;
- b. Perencanaan merupakan suatu proses kegiatan pemikiranyang sistematis terkait dengan apa yang akan dicapai, kegiatan yang harus dilakukan, langkah-langkah, metode, dan pelaksanaan yang dibutuhkan untuk menyelenggarakan kegiatan pencapaian tujuan yang dirumuskan secara rasional dan logis serta berorientasi ke depan;
- c. Perencanaan merupakan penetapan tujuan, kebijakan, prosedur, anggaran, dan program dari suatu organisasi.

Dalam peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan khususnya standart proses pasal 20 menjelaskan bahwa perencanaa proses pembelajaran silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat tentang tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. (Peraturan Pemerintah No.19, 2005)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disintesis bahwa perencanaan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* yang dilakukan di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, adalah :

- a. menyiapkan program kegiatan satu tahun oleh kepala sekolah beserta guru yang tertuang dalam bentuk silabus. Di dalam silabus terdapat seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Semester (RPPS), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- b. Menentukan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode muatan STEAM berbahan *Loose Parts*, (3) melakukan langkah-langkah invitasi berbahan *Loose Parts*, (4) selanjutnya penyusunan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan setelah materi tersampaikan

## 2) Organizing (pengorganisasian) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

Proses pengorganisasian pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH ibu Nanik ariani sebagai kepala sekolah mengatakan : (Ariani, 2024)

Pengorganisasian pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yaitu dengan pembagian tugas yang dilaksanakan pada rapat sebelum tahun ajaran baru maupun semester baru dimulai, semua dibagi sesuai dengan kemampuan masing-masing. Misal ada guru yang sudah bisa dengan pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan, maka guru tersebut yang menjadi wali kelas.

Dengan adanya tindakan pengorganisasian yang telah



dilaksanakan oleh kepala sekolah, (pelaksanaan) dari ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Setelah adanya perencanaan biasanya kepala sekolah menindaklanjuti dengan pengorganisasian, berupa pembagian tugas bagi guru-guru dalam mengajar. Dengan adanya pengorganisasian tersebut maka dewan guru segera memetakan materi-materi dalam pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibentuk.

Ibu Mauludiah menambahkan, dengan mengatakan : (Mauludiah,2024)

Pengorganisasian pembelajaran anak usia dini di TK PKK AL-HIKMAH yang mana didalamnya terdapat pembelajaran STEAM dan berbahan *Loose Parts*, yang sangat mudah didapat, anak-anak memainkannya dengan asik, seru, anak yang mempunyai kendali terhadap apa yang mau dia ciptakan jadi tidak hanya meniru apa yang guru buat sehingga anak akan tidak mudah jenuh ketika belajar memahami materi.

Pengorganisasi pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, diawali dengan rapat koordinasi menjelang awal tahun ajaran baru maupun awal semester yang dipimpin oleh kepala sekolah yakni berangkat dari perencanaan pembelajaran yang telah dibentuk. Untuk mencapai tujuan dari rencana pembelajaran tersebut maka kepala sekolah mengadakan rapat untuk memetakan guru-guru sesuai dengan bidang kemampuannya dalam mengajar. Setelah adanya pembagian tugas oleh kepala sekolah selanjutnya guru mulai mengatur proses pembelajaran sesuai dengan pembagian tersebut.

Ungkapan di atas sesuai dengan fungsi pengorganisasian (*Organizing*) yang merupakan proses pembentukan wadah atau sistem dan menyusun anggota dalam bentuk struktur organisasi untuk mencapai tujuan organisasi. Jika dikaitkan dengan pendidikan, organisasi adalah tempat untuk melakukan aktivitas pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sedangkan pengorganisasian pendidikan adalah sebuah proses pembentukan tempat atau sistem dalam rangka melakukan kegiatan kependidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. (Kurniadin, Manajemen Pendidikan, 2012)

Pendapat lain mengungkapkan bahwa pengorganisasian merupakan lanjutan dari fungsi perencanaan dalam implementasi manajemen, termasuk manajemen Pendidikan Anak Usia Dini. Definisi pengorganisasian dapat diketahui dari pendapat-pendapat berikut : (Wiyani, Manajemen PAUD Bermutu, 2015)

1. Terry menjelaskan bahwa pengorganisasian merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menghimpun dan menyusun semua sumber yang diisyaratkan dalam rencana, terutama sumber daya manusia sedemikian rupa sehingga pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien;
2. Nanang Fattah berpendapat bahwa pengorganisasian adalah proses membagi kerja ke dalam tugas-tugas tersebut kepada orang-orang yang mempunyai keahlian dan mengalokasikan sumber daya serta mengoordinasikannya dalam rangka efektivitas pencapaian tujuan organisasi.

Dari ungkapan diatas dapat disintesisasikan bahwa

pengorganisasian dalam pembelajaran adalah kegiatan untuk menindak lanjuti rencana pembelajaran yang telah dirumuskan dengan adanya pembagian tugas bagi parapedidik dalam pelaksanaan pembelajaran pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disintesis bahwa pengorganisasian pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* yang dilakukan di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, adalah

- 1) Kepala sekolah membagikan tugas pada guru-guru yang sesuai dengan bidangnya untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas.
- 2) Guru mengorganisasikan materi sesuai dengan menu pembelajaran generik masing-masing.
- 3) Pengorganisasian secara menyeluruh, misalnya waktu pembelajaran, bahan *Loose Parts*, APE atau alat peraga yang akan dipakai, dikoodinir oleh pengelola. Hal lain yang perlu diorganisir dalam pembelajaran antara lain meliputi, pengorganisasian tempat bermain anak, media permainan, pembelajaran agama, olahraga, jadwal belajar, dan pembelajaran tertentu.

- 3) Actuating (pelaksanaan) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH.

Strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru TK PKK AL-HIKMAH sesuai dengan acuan umum yang terdiri dari tiga tahap, di antaranya :

- a) Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan guru telah melakukan pembiasaan untuk senantiasa shalat dhuha berjamaah dan berdoa bersama sebelum melaksanakan sebuah proses pembelajaran. Setelah itu mengadakan absensi kehadiran anak, senam konsentrasi, serta bercakap-cakap tentang materi yang telah disampaikan dihari yang lalu.

- b) Kegiatan Inti

Pada tahap kegiatan inti guru di TK PKK AL-HIKMAH

melakukan serangkaian aktivitas pembelajaran bersama peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sumber pembelajaran dengan muatan STEAMberbahan *Loose Parts* adalah Lego/balok, tutup botol, kancing-kancingan, batu-batuan, kartu huruf, pensil, buku, kerang biji-bijian, playdough, gambar, cat air, kertas hvs, spidol, kain perca, kacang-kacangan, manik-manik, dedaunan, pipet, botol bekas, setelah materi tersampaikan, untuk menunjang pemahaman anak maka diadakannya unjuk kerja terkait dengan materi yang diajarkan.

c) Kegiatan Akhir

Pada tahap kegiatan akhir guru menanyakan perasaan selama proses pembelajaran, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan serta menanyakan mainan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* apa yang paling disukai, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk besoknya, guru juga selalu memberikan penguatan atau kesimpulan tentang pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Pemberian penguatan atau kesimpulan tentang materi pembelajaran kepada anak akan berguna untuk memberikan pemahaman yang lebih terkait pembahasan selama proses pembelajaran, hal ini dikarenakan ada sebagian anak baru dapat memahami pelajaran setelah mendengar kesimpulan dari guru.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, yaitu dengan pembukaan, dilanjut dengan bedah tema hari ini apa sebelum anak-anak memulai bermain sambil belajar dengan bahan *Loose Parts* yang sudah disiapkan sebelumnya, penyampaian materi tersebut merupakan awal untuk mengetahui dan menarik anak-anak

untuk menemukan ide bermain dengan bahan *Loose Parts*. Barulah setelah itu ada kegiatan pemberian tugas, berupa unjuk kerjayang disesuaikan dengan materi yang disampaikan.

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan tahapanperkembangan anak usia dini di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Mauludiah mengatakan : (mauludiah,2024)

Keterampilan guru dalam mengelaborasi, menemukan dan mengembangkan berbagai jenis material pembelajaran yang bersumber dari lingkungan sekitar. Minat dan kesungguhan guru serta secara kreatif menemukan serta mengembangkan material pembelajaran yang ada di lingkungan sekitar. Bahan ajar yang mampu mengintegrasikan ke enam aspek interdisiplin dalam STEAM menggunakan bahan ajar yang bersifat holistik dan terpadu untuk mengembangkan ke lima aspek STEAM. Dikarenakan *Loose Parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya Juga bahan ajar *Loose Parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: Pemecahan masalah, Kreativitas, Konsentrasi, Motorik halus, Motorik kasar, Sains (Science), Pengembangan bahasa (Literasi), Seni (Art), Logika berpikir Matematika (Math), Teknik (Engineering), Teknologi (Technology).

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yang disusun dan mengembangkan rekayasa bermain yang natural (alamiah) dengan skenario bermain anak di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Pembelajaran pada anak usia dini harus dengan cara yang menyenangkan, maka kami sebagai guru harus mampu merancang pembelajaran dengan sebaik mungkin, mulai dari menyiapkan

media yang menarik, metode yang tepat dan pengaturan ruang bermain yang mendukung, dan menyediakan berbagai aktivitas bermain untuk dimainkan anak, memberikan anak kesempatan memilih dan menyalurkan ide kreatifnya, merespon, memberikan penguatan, memberikan tantangan dan memberi semangat kepada anak untuk bermain serta memberi pujian atas apa yang anak lakukan dan hasil karya anak tersebut. Ketika anak bereksplorasi maka anak akan mengamati, mengajukan pertanyaan, merancang, memprediksi, menguji, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu STEAM ini merupakan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif untuk menstimulasi aspek perkembangannya.

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini di TK PKK AL-HIKMAH sangat mempertimbangkan keamanan ketika memilih bahan ajar *Loose Parts* dalam pembelajaran muatan STEAM, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Iya kami sebagai guru sangat mempertimbangan keamanan ketika memilih bahan ajar *Loose Parts* seperti karakteristik setiap anak yang ada di dalam kelas itu sangat penting untuk dipertimbangkan, sesuai dengan usia, ada bahan ajar *Loose Parts* yang tidak aman untuk anak usia dini. Karena takut anak-anak itu tersedak, tertelan, atau terluka dan selalu dalam pengawasan kami.

Strategi dalam melaksanakan pembelajaran anak usia dini dapat menarik anak-anak untuk bermain melalui pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* agar anak-anak tertarik untuk bermain melalui pembelajaran yang pertama kami lakukan yaitu kita mulai dari pembelajaran melalui kegiatan bermain, bisa mulai

menerapkan muatan STEAM dalam kegiatan bermain anak. Kegiatan bermain dengan pendekatan *project* dapat dilakukan, misalnya bermain membuat jembatan dari alat dan bahan alam atau habis pakai, membuat mainan kesukaan menggunakan *playdough*, bermain pasir, balok, lego dan lain-lain. Anak diberikan kesempatan untuk berekspresi sesuai imajinasinya melalui kegiatan bermain tersebut.

Dengan demikian anak dapat membangun ide dan mengaktifkan indera mereka untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, merancang, memprediksi, menguji, dan memecahkan masalah.

Kendala dalam melaksanakan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Alhamdulillah untuk sekarang kami sudah terbiasa dengan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* ini, kalau dulu waktu diawal kami menerapkan ini kami bingung mulainya bagaimana dari menyiapkan bahanajar, terus cara apa yang harus kami gunakan agar anak-anak dapat mengikuti metode ini, waktu itu anak-anak juga masih asing apa ini mi (sambil menunjukke bahan *Loose Parts* tersebut) dari situ anak-anak mulai tertarik tapi masihbingung untuk mulainya. Alhamdulillah dari sekolah mengadakan pelatihan tentang STEAM dan *Loose Parts* jadi masalah tersebut dapat teratasi dengan proses yang berjalan.

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH yaitu dengan pertama adanya kegiatan awal sholat dhuha berjamaah tanya jawab dengan anak terkait materi yang telah disampaikan pada hari sebelumnya, selanjutnya

guru mengajak anak untuk bercakap-cakap tentang materi yang akan disampaikan dengan cara menghubungkan dengan pengalaman anak pada kehidupan sehari-hari. Kedua pada kegiatan inti penyampaian materi dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* untuk menarik perhatian siswa. Setelah materi tersampaikan guru akan menguji pemahaman anak melalui kegiatan unjuk kerja maupun *game* yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Pada akhir pembelajaran guru akan melakukan penguatan tentang materi yang telah disampaikan dengan membuat kesimpulan dan memberikan kebebasan anak untuk mengungkapkan pendapat.

Ungkapan di atas sesuai dengan *actuating* dalam pendidikan yang berupa proses pembelajaran. Setelah memiliki perencanaan yang telah ditentukan dan strategi yang relevan untuk mencapai rencana dan tujuan tersebut, guru kemudian dapat mengimplementasikan strategi tersebut. Cara guru mengimplementasikan materi dalam pembelajaran Misalnya mengajukan pertanyaan, menyajikan gambar-gambar, memperagakan, merasakan, mengamati, dan melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Jadi hal utama yang harus ditekankan oleh guru dalam implementasi atau pelaksanaan pembelajaran adalah : bagaimana guru akan membantu siswa untuk meraih sebuah tujuan? Jawaban atas pertanyaan tersebut akan menjadi prosedur atau strategi pembelajaran yang akan digunakan. Memilih metode yang paling sesuai sangat tergantung pada tujuan, latar belakang, kebutuhan siswa, materi-materi yang tersedia, serta kepribadian, kekuatan dan gaya guru mengajar. (syarifurrahman, ujiati, manajemen dalam pembelajaran, jakarta, 2013)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disintesis bahwa pelaksanaan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* yang dilakukan di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, adalah diawali dengan melakukan aktivitas motorik kasar seperti sholat dhuha, gerak dan lagu selanjutnya kegiatan pembuka berupa salam, berdo'a, muroja'ah surah,



hadits dan do'a sehari-hari, langkah selanjutnya melaksanakan kegiatan inti sesuai dengan yang ada di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), yang berisikan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts*; dan kegiatan penutup yaitu pendidik menanyakan perasaan selama proses pembelajaran berlangsung, mengajak anak-anak untuk berdiskusi mainan *Loose Parts* apa saja yang sudah dimainkan dan menjadi sebuah karya apa, selanjutnya bercerita pendek yang penuh dengan pesan-pesan dari pendidik, menginformasikan kegiatan main apayang akan dilakukan besok, berdo'a, tepuk pulang, dan mengucapkan syukur.

4) Controlling (evaluasi) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

Penilaian pembelajaran dilakukan untuk mengetahui pencapaian perencanaan pembelajaran yang telah dirumuskan, diorganisasikan, dan direalisasikan dalam pelaksanaan pembelajaran telah tercapai atau belum. Disisi lain dapat dipahami penilaian merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk melihat dan mengetahui seberapa tinggi tingkat keberhasilan dari kegiatan yang telah direncanakan.

Bentuk penilaian pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH dapat dibagi menjadi beberapa macampenilaian yang dilaksanakan di dalamnya. Penilaian dilaksanakan dalam kegiatan sehari-hari, ujian tengah semester dan akhir semester. Sistem penilaian pembelajaran yang digunakan di TK PKK AL-HIKMAH ini dilakukan setiap hari. Setelah pembelajaran dilakukan percakapan terstruktur maupun tidak terstruktur, unjuk kerja, observasi yang disajikan dalam bentuk pelaporan maupun nilai harian anak. (Ariani,2024)

Efektifitas pembelajaran tidak dapat diketahui tanpa melalui penilaian hasil belajar anak. Terkait dengan penilaian pembelajaran

peneliti memperoleh jawaban dari hasil wawancara dengan ibu Asrul menyatakan bahwa : (asrul,2024)

Penilaian hasil belajar menggunakan penilaian berbasis kelas dan luar kelas karena anak-anak terkadang melakukan kegiatan diluar kelas pula. Dalam penilaian tersebut memuat ranah kognitif, afektif, dan psikomotrik. Dalam hal ini bentuk penilaian yang digunakan adalah penilaian proses dan penilaian hasil. Dikatakan oleh ibu Mauludiah mempunyai cara yang sedikit berbeda dalam penilaian pembelajaran anak. Dalam wawancara menjelaskan : (mauludiah,2024)

Saya melakukan penilaian pembelajaran sejak pertama kali pembelajaran. Pada awalnya saya akan membuka pertanyaan tentang materi yang saya ajarkan, untuk mengetahui pengetahuan anak tentang materi yang saya sampaikan. Selain itu setiap selesai pembelajaran saya akan bertanya tentang apa sajakah pelajaran yang telah mereka dapat selama belajar disekolah.

Pelaksanaan penilaian pembelajaran dapat dilakukan melalui program secara mandiri yang dilakukan oleh guru atau berdasarkan pada aturan pemerintah dengan melakukan UTS dan UAS, hal itu sebagaimana oleh ibu Mauludiah sebagai berikut : (mauludiah,2024)

Penilaian pembelajaran yang dilakukan di TK PKK AL-HIKMAH pada prinsipnya tetap mengacu pada aturan pemerintah, yaitu dengan melaksanakan Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS), namun pada setiap harinya guru juga melakukan penilaian melalui, pengamatan, unjuk kerja, dan percakapan terstruktur maupun tidak terstruktur.

Penilaian pembelajaran dapat dilaksanakan pada saat istirahat, ketika anak bermain bersama teman-temannya, bagaimana anak bergaul dengan temannya. Apabila anak mempunyai jajan, anak bersedia berbagi atau tidak ketika ada teman yang meminta. Cara berbicara kepada teman dan ibunya ketika datang ke sekolah untuk membawakan makanan untuknya.

Pengamatan yang dilakukan ketika anak datang ke sekolah ataupun pulang sekolah. Misal ketika datang anak-anak ada yang datang dengan diantaroleh orang tua atau wali murid. Pada saat pulang sekolah anak-anak akan mengantri untuk bersalaman dengan guru. Berdasarkan hal ini juga dapat dilihat anak-anak yang tertib dan yang tidak. Ketika mengambil sepatu pada rak sepatu anak-anak juga mengantri, ada yang saling dorong ada juga yang sabar menunggu dibelakang lalu mengambil sepatu. Adapun anak-anak yang pulang di jemput orang tua atau wali murid. Pada saat pulang sekolah ini dapat dilihat perilaku dari kesabaran anak dan kemandiriannya.

Adapun wawancara dari salah satu wali siswa sebagai berikut :  
(Zuhro,2024)

Dari sekolah dibawakan buku penghubung yang diberikan setiap duahari sekali, dimana guru menyampaikan perkembangan anak dari kegiatan belajar mereka di sekolah. Dari buku tersebut orang tua juga diminta untuk terus membimbing anak ketika diluar sekolah dalam segala ucapan dan tingkahlakunya.

Penilaian pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH dilakukan dengan cara efektif dan efisien. Dengan melalui penilaian proses dan penilaian hasil, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut. Adapun TK PKK AL-HIKMAH dalam menentukan ketuntasan penilaian melalui tiga aspek, yaitu :

a. Penilaian Proses

Penilaian proses dilakukan terhadap partisipasi siswa baik secara individu maupun kelompok selama proses pembelajaran di dalam ataupun luar kelas berlangsung. Standar yang digunakan di dalam penilaian proses dapat dilihat dari ketertiban siswa secara aktif, sopan-santun terhadap guru, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, menunjukkan semangat yang tinggi dan rasa percaya diri

sendiri.

Penilaian proses dalam bidang kognitif bisa dilakukan dengan adanya test tulis berupa unjuk kerja setelah materi diberikan atau ulangan terprogram seperti ujian tengah semester maupun akhir semester. Adapun TK PKK AL-HIKMAH dalam menentukan ketuntasan penilaian melalui tiga aspek, yaitu :

- 1) Aspek kognitif, penilaian kognitif dilakukan dengan adanya test tulis. Tugas setelah materi tersampaikan, latihan terprogram serta ulangan tengah dan akhir semester;
- 2) Aspek psikomotorik, penilaian psikomotorik ini dapat dinilai sesuai materi dan metode yang digunakan, misal metode bekerja kelompok, maka akan terlihat bagaimana tingkat perhatian anak terhadap pelajaran, keberanian mengungkapkan pendapat;
- 3) Aspek afektif, penilaian ini mencakup kehadiran, kesopanan, kerajinan, kedisiplinan, cara bergaul sesama teman.

Kolom penilaian diisi dengan kategori yaitu :

- a. BB artinya Belum Berkembang : bila anak melakukan kegiatan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- b. MB artinya Mulai Berkembang : bila anak melakukan kegiatan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- c. BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan : bila anak sudah dapat melakukan kegiatan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- d. BSB artinya Berkembang Sangat Baik : bila anak sudah dapat melakukan kegiatan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

#### b. Penilaian Hasil

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku positif pada diri peserta didik seluruhnya atau sebagian besar. Dalam melaksanakan penilaian hasil dilakukan pada keseharian,

ulangan tengah dan akhir semester. Penyelenggaraannya berguna untuk mendapatkan gambaran secara utuh dan menyeluruh mengenai pemahaman dan ketuntasan belajar. Dalam penilaian hasil ini dilakukan dengan berbagai cara :

- 1) Pertanyaan lisan di dalam dan luar kelas;
- 2) Latihan harian sesuai dengan materi yang telah disampaikan;
- 3) Tugas individu, tugas ini diberikan pada siswa lewat buku paket, buku tulis, dan buku gambar yang dimiliki masing-masing siswa;
- 4) Ulangan semester yaitu ujian yang dilakukan pada akhir semester.

Penilaian pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Penilaian pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH ini diawali dengan adanya kegiatan bedah tema yang disampaikan. Contohnya dimulai dengan penilaian unjuk kerja baik individu maupun kelompok, selanjutnya dengan adanya latihan baik ulangan pada tengah semester maupun akhir semester dalam aspek kognitif anak.

Selanjutnya dalam aspek psikomotorik dengan diadakannya percakapan baik terstruktur maupun tidak terstruktur di dalam maupun luar kelas, di mana anak mendapat kebebasan untuk mengungkapkan pendapatnya. Pada aspek afektif guru menilai hari hasil pengamatan terhadap anak selama proses belajar mengajar berlangsung baik di dalam maupun luar kelas. Ungkapan di atas sesuai dengan Penilaian pendidikan anak usia dini yang dapat dilakukan antara lain melalui penilaian unjuk kerja, observasi, pemberian tugas dan percakapan. Sebagaimana akan dijabarkan sebagai berikut :

(syaifurahman,ujiati,manajemen dalam pembelajaran,jakarta,2013)

#### 1. Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja dilakukan berdasarkan tugas anak didik dalam melakukan perbuatan yang dapat diamati, misalnya berdoa,

bernyanyi, dan berolahraga.

## 2. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi melalui pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak. Untuk kepentingan tersebut, diperlukan pedoman yang pengacu pada indikator yang telah ditetapkan. Menurut cara dan tujuannya observasi dibedakan sebagai berikut :

- a. Pengamatan partisipatif, ketika pengamat terlibat dalam kegiatan subjek yang diamati;
- b. Pengamatan sistematis, ketika sebelumnya telah diatur suatu struktur yang berisikan unsur-unsur tertentu yang hendak diamati;

Pengamatan eksperimental, pengamatan yang dilakukan secara nonpartisipatif tetapi sistematis, hal ini dilakukan untuk mengetahui perubahan-perubahan dan gejala-gejala sebagai akibat dari sesuatu yang disengaja.

## 3. Percakapan

Percakapan dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan atau penalaran anak mengenai sesuatu. Percakapan merupakan pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber informasi yang dilakukan dengan dialog. Penilaian percakapan dapat dibedakan menjadi percakapan terstruktur dan tidak terstruktur.

### a. Penilaian Percakapan Terstruktur

Penilaian percakapan terstruktur dilakukan sengaja oleh guru dengan menggunakan waktu khusus, dan menggunakan suatu pedoman walaupun sederhana. Dalam hal ini aktivitas yang dilakukan yaitu menilai pemahaman anak terhadap kemampuan tertentu seperti berdoa, bernyanyi, menirukan ucapan guru, membaca sajak, puisi dan pantun, menyebutkan nama-nama

benda yang mempunyai sifat tertentu, menyatakan rasa, serta menceritakan tentang percobaan yang dilakukan.

b. Penilaian Percakapan Tidak Terstruktur

Penilaian percakapan tidak terstruktur adalah menilai percakapan antara anak dengan guru tanpa dipersiapkan terlebih dahulu yang dilakukan pada jam istirahat atau ketika sedang mengerjakan tugas. kemampuan yang dapat diungkapkan antara lain :

- a) Mengucapkan salam saat bertamu.
- b) Berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan.
- c) Mengenalkan identitas diri.
- d) Mengucapkan kalimat sederhana.
- e) Menceritakan kejadian di sekitarnya.
- f) Menggunakan kata ganti “aku” atau “saya”.
- g) Menyebut alamat rumah.

Selanjutnya, pada tahap penilaian ini guru berusaha mengumpulkan informasi untuk menentukan jenis pembelajaran apa yang muncul. Hal tersebut dapat dilakukan dengan banyak cara, misalnya memberikan tes-tes, kuis-kuis, mengevaluasi pekerjaan rumah (PR), memperhatikan tanggapan-tanggapan siswa atas pertanyaan atau komentar.

Penilaian bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa dengan berbagai metode penilaian, namun karena begitu beragamnya anak maka bervariasi pula karakter mereka. Ada yang rajin dengan tugas-tugas, ada yang tertarik dengan media *Loose Parts*, terkadang merasakan adanya kesulitan ketika kurang persiapan dalam pengajaran yang ber efek pada pelaksanaan dan penilaian pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disintesis

bahwa penilaian pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* yang dilakukan di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, adalah (1) Penilaian proses dilaksanakan sepanjang waktu, mulai sejak anak tiba di sekolah, bermain, sampai pulang kembali ke rumah; (2) Penilaian hasil teknik yang digunakan di TK PKK AL-HIKMAH antara lain penugasan, percakapan, observasi, unjuk kerja, hasil karya, dan portofolio, penilaian percakapan dibagi menjadi dua, yaitu percakapan terstruktur dan percakapan tidak terstruktur.

## 2. Pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

Pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH dengan cara melakukan seluruh tahapan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Baik tahapan pada anak maupun tahapan pada peran guru. Anak menjadi sangat antusias saat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Anak-anak mengamati dan mempelajari sendiri komponen-komponen tersebut untuk kemudian anak membuat keputusan terkait komponen mana saja yang akan digunakan dan akan digunakan untuk apa. Bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru melakukan tahap edukasi dengan mengenalkan strategi bermain, strategi bersih-bersih dan menyimpan barang kepada anak, dan biasanya guru membimbing dan memfasilitasi anak-anak untuk membuat peraturan sebelum melakukan kegiatan main.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak begitu bersemangat dan antusias melakukan kegiatan eksplorasi terhadap berbagai komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Hal ini juga dibahas oleh Siantajani yang memaparkan bahwa tahap pertama dalam penggunaan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* adalah tahap



eksplorasi yang merupakan tahap dimana anak mulai berkenalan dengan muatan STEAMberbahan *Loose Parts*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda dengan berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran. Anak-anak saat berada pada tahap eksplorasi dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Pada tahap eksplorasi, anak- anak sangat bersemangat dan antusias untuk mengeksplorasi atau menjelajahi benda-benda atau komponen-komponen yang sudah disediakan. Anak-anak mengamati dan mempelajari sendiri komponen-komponen tersebut untuk kemudian anak membuat keputusan terkait komponen apa saja yang akan digunakan dan anak digunakan untuk apa.

Tahap eksperimen, anak-anak sangat antusias melakukan berbagai eksperimen atau percobaan-percobaan dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah anak amati dan pelajari pada saat melakukan kegiatan eksplorasi. Ketika melakukan eksperimen itu sendiri biasanya anak melakukan uji coba dengan melibatkan satu persatu komponen yang anak anggap cocok untuk digunakan. Anak-anak saat berada pada tahap eksperimen dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* diTK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Pada tahap eksperimen, anak- anak sangat antusias melakukan berbagai eksperimen atau percobaan-percobaan dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah anak amati dan pelajari pada saat melakukan kegiatan eksplorasi. Ketika melakukan eksperimen itu sendiri biasanya anak melakukan uji coba dengan melibatkan satu persatu komponen yang anak anggap cocok untuk digunakan.

Anak-anak juga sangat bersemangat dan antusias ketika melakukan kegiatan eksperimen dari berbagai benda atau komponen *Loose Parts* yang sudah anak eksplorasi sebelumnya. Terlebih ketika guru sudah menyiapkan berbagai invitasi dan provokasi terkait yang membuat anak menjadi lebih tertarik dan terarah dalam melakukan kegiatan eksperimen. Bahwa sebelum anak bereksperimen, guru melakukan ekspansi dengan menyiapkan invitasi dan provokasi untuk kegiatan main anak. Invitasi yang disiapkan dalam bentuk penataan lingkungan main yang berupa pengelompokkan komponen- komponen yang sudah ditentukan dan dilengkapi dengan provokasi yang berupa kalimat petunjuk atau perintah yang ditujukan untuk memprovokasi anak melakukan atau membuat sesuatu dengan berbagai komponen yang disediakan.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak sangat antusias dan percaya diri ketika melakukan berbagai eksperimen, anak- anak tidak putus asa ketika percobaan pertamanya dirasa belum sesuai dengan keinginan mereka, mereka terus mencoba berbagai hal dengan komponen-komponen yang ada di sekeliling mereka. Hal ini juga dibahas oleh Siantajani yang memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahap eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimanaide yang muncul dari dalam anak dan imajinasi anak berkembang pada tahap ini. (siantajani, loose part, 2020)

Anak mulai merencanakan atau merancang dan membuat berbagai produk dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah diuji coba sebelumnya. Anak sangat antusias dan berusaha untuk menghasilkan sesuatu sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Saat anak beradapada tahap kreatif, guru melaksanakan tahapan perkembangan

yang mana ketika anak sedang konsentrasi dalam membuat atau menghasilkan sesuatu, guru melakukan kegiatan dokumentasi dan penilaian terhadap perkembangan anak. Penilaian yang dilakukan pada dasarnya sama dengan yang dilakukan lembaga pendidikan anak usia dini pada umumnya, namun yang membedakan adalah penilaian dilakukan untuk kegiatan atau indikator yang sama dalam satu minggu.

Anak-anak saat berada pada tahap kreatif dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Pada tahap kreatif, anak sudah membuat keputusan yang sebelumnya sudah diuji pada tahap eksperimen. Anak mulai merancang dan membuat berbagai produk dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah diuji coba sebelumnya. Anak sangat antusias dan berusaha untuk menghasilkan sesuatu sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak sangat bersemangat untuk berusaha menghasilkan yang terbaik sesuai dengan kemampuan dan pemahaman mereka masing-masing. Hal ini juga dibahas oleh Siantajani yang memaparkan bahwa proses eksperimen yang penuh dengan imajinasi akan membawa anak pada tahapan kreatif di mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif sebagai hasil dari proses kreatif . (siantajani, loose part, 2020)

Guru melakukan tahapan edukasi dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Dalam kegiatan pembelajaran, tahap edukasi dilakukan dengan mengenalkan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan

barang kepada anak. Biasanya pada tahap edukasi, guru juga membimbing dan memfasilitasi anak-anak untuk membuat peraturan sebelum melakukan kegiatan main.

Guru memberikan invitasi berupa penataan komponen-komponen *Loose Parts* pada lingkungan main anak yang disesuaikan dengan provokasi yang sudah ditentukan. Bahwa untuk invitasi biasanya menyesuaikan dengan provokasi yang sudah dibuat. Material atau komponen yang digunakan biasanya di *Mix* atau dicampur dalam arti bervariasi, ada yang berupa bahan alam yang ditambah dengan bekas kemasan, bahan plastik, bahan kayu, dan sebagainya. Semua disesuaikan dengan provokasi yang diberikan.

Guru melakukan tahap ekspansi dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibuAsrul mengatakan : (asrul,2024)

Pada tahap ekspansi, guru menyiapkan invitasi dan provokasi untuk kegiatan main anak. Invitasi sendiri disiapkan dalam bentuk penataan lingkungan main yang berupa pengelompokkan komponen-komponen yang sudah ditentukan dan dilengkapi dengan provokasi yang berupa kalimat petunjuk atau perintah yang ditujukan untuk memprovokasi anak melakukan atau membuat sesuatu dengan berbagai komponen yang disediakan.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa invitasi dilakukan oleh guru dengan menata komponen-komponen *Loose Parts* yang bervariasi pada setiap invitasi. Hal ini juga dibahas oleh Siantajani yang memaparkan bahwa invitasi merupakan penataan material yang dipilih dan ditata (dipajang) yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Invitasi merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi berbagai material konkret yang

akan memberikan pengalaman belajar pada anak. Material yang dipajang akan menawarkan pilihan pada anak untuk memasuki dunia pengetahuan. (yuliati, Loose Part PAUD, Semarang, 2020, 102)

Guru memberikan provokasi berupa tulisan dan ucapan kalimat petunjuk terkait apa yang harus anak hasilkan yang disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas. Provokasi ini ditujukan untuk menstimulasi anak mengeluarkan dan menunjukkan kreativitasnya. Bahwa provokasi sendiri menyesuaikan dengan tema yang dibahas. Jadi dari tema dan subtema yang sedang dibahas, kemudian dikembangkan dan dituangkan ke dalam bentuk pertanyaan atau ajakan untuk menghasilkan sesuatu. Biasanya guru TK PKK AL-HIKMAH menggunakan kata “Bagaimana” dan “Ayo” untuk menstimulasi anak mengeluarkan serta menunjukkan kreativitas, ide, dan memasuki dunia pengetahuan.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa pada setiap invitasi terdapat sebuah provokasi yang diperjelas oleh guru. Hal ini juga dibahas oleh Siantajani yang memaparkan bahwa provokasi merupakan sesuatu yang mengajak orang untuk semakin maju ke depan dengan menstimulasi respon atau aksi. Provokasi dilakukan untuk memperluas atau mengembangkan ide-ide unik, minat dan teori dari anak. Provokasi menantang pemikiran anak untuk berpikir lebih tinggi. (yuliati, Loose Part PAUD, Semarang, 2020, 102)

Anak yang sudah melakukan berbagai kegiatan eksperimen akan masuk ke tahap selanjutnya dari penggunaan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yaitu tahap kreatif. Anak mendapatkan kesempatan yang luas untuk membuat berbagai karya atau menghasilkan berbagai produk sesuai dengan apa yang anak inginkan dengan menggunakan berbagai komponen yang anak pilih berdasarkan uji coba yang sudah dilakukan

sehingga anak sangat bersemangat untuk membuat karya terbaiknya.

Bahwa pada tahap kreatif, anak sudah membuat keputusan yang sebelumnya sudah diuji coba pada tahap eksperimen.

Guru melakukan tahapan perkembangan dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Tahap perkembangan guru lakukan dengan dokumentasi dan penilaian. Tahap perkembangan ini dilakukan ketika anak berada pada tahap kreatif. Jadi ketika anak sedang konsentrasi dalam membuat atau menghasilkan sesuatu, guru melakukan kegiatan dokumentasi dan penilaian terhadap perkembangan anak. Penilaian yang dilakukan pada dasarnya sama dengan yang dilakukan lembaga anak usia dini pada umumnya. Namun yang membedakan adalah penilaian dilakukan untuk kegiatan atau indikator yang sama dalam satu minggu.

Waktu kegiatan bermain habis, guru mengarahkan anak untuk segera membereskan dan menyimpan barang atau komponen pada tempatnya. Anak-anak dengan bersemangat dan saling membantu sama lain membereskan seluruh komponen *Loose Parts* yang ada di sekitar anak dan kemudian menyimpannya dengan rapi. Anak perlu sekali dikenalkan bahwa setiap barang mempunyai rumah atau tempatnya masing-masing, dan setiap barang memerlukan bantuan untuk kembali ke tempatnya sehingga setelah selesai melakukan kegiatan main, anak bisa langsung melakukan kegiatan beres-beres dan menyimpan barang di tempat yang seharusnya.

Guru dan anak-anak saat berada pada tahap membangun makna dan tujuan bermain, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Setelah anak-anak selesai membereskan dan menyimpan seluruh komponen-komponen yang ada ke dalam loker penyimpanan, guru mempersilahkan kepada anak untuk menyampaikan apa yang sudah anak lakukan hari ini secara bergantian satu persatu, kemudian guru mereview kembali apa yang sudah anak pelajari hari ini dari kegiatan yang anak lakukan.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa ketika guru mengingatkan waktu bermain sudah habis, anak secara langsung membereskan seluruh komponen yang ada di sekitarnya dan menyimpan komponen tersebut pada tempatnya. Hal ini juga dibahas oleh Siantajani sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada perlu dilatih untuk peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yangdigunakannya. Maka dari itu, beres-beres dan menyimpan komponen *Loose Parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak.

Strategi guru dalam mengenalkan bermain dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* kepada anak, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Biasanya sebelum memulai melaksanakan kegiatan inti, guru mengenalkanstrategi bermain kepada anak dengan menstimulasi dan mengizinkan anak untuk bereksplorasi serta mengeluarkan atau mengungkapkan imajinasinya.Kemudian mengingatkan anak- anak untuk tidak melupakan peraturan selama melakukan kegiatan main yang akan dilakukan.

Guru mengenalkan strategi beres-beres dan menyimpan barang kepada anak, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Anak perlu sekali dikenalkan bahwa setiap barang mempunyai

rumah atau tempatnya masing-masing, dan setiap barang memerlukan bantuan untuk kembali ke tempatnya. Jadi, setelah selesai melakukan kegiatan main, anak-anak bisa langsung melakukan kegiatan beres-beres dan menyimpan barangnya di tempat yang seharusnya.

Guru memfasilitasi anak untuk mengutarakan apa yang anak pelajari hari ini dan anak menanggapi serta memanfaatkan kesempatan tersebut dengan sebaik-baiknya. Guru dan anak bersama-sama membangun makna dan tujuan dari berbagai kegiatan main yang sudah dilakukan. Setelah anak-anak selesai membereskan dan menyimpan seluruh komponen-komponen yang ada ke dalam loker penyimpanan, guru mempersilahkan kepada anak untuk menyampaikan apa yang sudah anak lakukan hari ini secara bergantian satu persatu, kemudian guru mengulang kembali apa yang sudah anak pelajari hari ini dari kegiatan yang anak lakukan.

Guru memberikan provokasi kepada anak terkait penggunaan bahan *Loose Parts* dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Provokasi sendiri menyesuaikan dengan tema yang dibahas, jadi dari tema dan subtema yang sedang dibahas, kemudian dikembangkan dan dituangkan ke dalam bentuk pertanyaan atau ajakan untuk menghasilkan sesuatu. Biasanya guru menggunakan kata “Bagaimana” dan “Ayo” untuk menstimulasi anak mengeluarkan serta menunjukkan kreativitas, ide, dan gagasan yang dimilikinya.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa anak-anak memahami apa yang mereka lakukan dan apa tujuan dari kegiatan yang mereka lakukan. Anak-anak juga sangat antusias saat diberi



kesempatan untuk menyampaikan kepada guru terkait apa yang sudah anak lakukan hari ini. Hal ini juga dibahas oleh Siantajani yang memaparkan bahwa membangun makna dan tujuan bermain merupakan kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi yang dilakukan oleh guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, di mana anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui permainan dan tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai. (Siantajani, Loose Parts, 2020)

Guru memberikan invitasi kepada anak terkait penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran, ibu Asrul mengatakan : (asrul.2024)

Untuk invitasi biasanya menyesuaikan dengan provokasi yang sudah dibuat. Material atau komponen yang digunakan biasanya di *Mix* atau dicampur dalam arti bervariasi, ada yang berupa bahan alam yang ditambah dengan bekas kemasan, bahan plastik, biji-bijian, kancing baju dan sebagainya. Semua disesuaikan dengan provokasi yang diberikan.

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH dengan menggunakan berbagai strategi pengembangan, yaitu strategi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Anak menjadi lebih kreatif untuk menciptakan berbagai hal ketika melakukan pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Hal ini didukung dengan media *Loose Parts* yang digunakan serta sikap guru yang memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk menciptakan berbagai hal sesuai keinginan dan kemampuannya.

Penciptaan produk dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak pada tahap kreatif untuk menuangkan atau membuat sesuatu sesuai dengan kemampuan dan keinginan anak masing-masing. Penciptaan produk sendiri dapat berupa menciptakan sesuatu yang baru

atau memodifikasi benda atau produk yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa dengan penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk memilah komponen yang ingin digunakan dan akan digunakan untuk apakomponen tersebut.

Guru mengaplikasikan strategi penciptaan produk (hasta karya) dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM bahan *Loose Parts*, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Penciptaan produk dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anakpada tahap kreatif untuk menuangkan atau membuat sesuatu sesuai dengankemampuan dan keinginan mereka masing-masing. Penciptaan produk sendiri dapat berupa menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi benda atau produk yang sudah ada sebelumnya.

Hal ini juga dibahas oleh Yeni dan Euis yang memaparkan bahwa padadasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. (Yeni,Euis *Strategi Pengembangan*, Jakarta,2011).

Imajinasi anak dapat dengan bebas diekspresikan pada pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Hal ini dikarenakan guru memberikancesempatan yang luas kepada anak untuk mengungkapkan imajinasinya masing-masing dan mengekspresikan atau menyampaikan imajinasinya melalui berbagai hal yang anak buat. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan main, anak justru dituntut untuk berimajinasi, mulai dari tahap eksplorasi hingga tahap kreatif. Anak harus berimajinasi

atau merealisasikan imajinasi yang dimiliki untuk membuat atau menciptakan sesuatu.

Guru mengaplikasikan strategi imajinasi dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM bahan *Loose Parts*, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan main, anak dituntut untuk berimajinasi, mulai dari tahap eksplorasi hingga tahap kreatif. Anak harus berimajinasi atau merealisasikan imajinasi yang dimiliki untuk membuat atau menciptakan sesuatu.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak sangat antusias untuk berusaha mengutarakan dan merealisasikan imajinasi-imajinasinya menjadi sebuah karya. Hal ini juga dibahas oleh Yeni dan Euis yang memaparkan bahwa dengan imajinasi, anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Ia bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya. (Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan*)

Ada banyak hal yang bisa dieksplorasi oleh anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *Loose Parts*, terlebih karena guru memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk dapat melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda di sekitarnya. Untuk strategi eksplorasi sendiri sudah jelas berada di awal kegiatan. Hal ini karena memang eksplorasi sendiri merupakan tahap pertama dalam penggunaan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Jadi, anak diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menjelajahi, mengamati dan mempelajari berbagai komponen-komponen yang sudah disediakan.

Guru mengaplikasikan strategi eksplorasi dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM bahan *Loose Parts*, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Untuk strategi eksplorasi sendiri sudah jelas berada di awal

kegiatan. Hal ini karena memang eksplorasi sendiri merupakan tahap pertama dalam penggunaan media *Loose Parts*. Jadi anak diberikan kesempatan seluas- luasnya untuk menjelajahi, mengamati dan mempelajari berbagai komponen-komponen yang sudah disediakan.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak dapat lebih mudah mengenal berbagai hal di sekitarnya melalui kegiatan eksplorasi. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. (Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan*)

Anak bersemangat melakukan percobaan-percobaan dari berbagai komponen yang ada di sekeliling anak karena media *Loose Parts* memberikan banyak kemungkinan-kemungkinan dalam eksperimen anak. Eksperimen tersebut pun menjadi terarah karena guru memberikan invitasi dan provokasi yang memicu anak untuk banyak melakukan percobaan-percobaan. Dalam pembelajaran, strategi eksperimen dilakukan dengan menstimulasi anak melalui invitasi dan provokasi yang sudah disiapkan untuk mengarahkan eksperimen anak seperti apa yang harus dilakukan atau apa tujuan akhir dari eksperimen yang akan anak lakukan, sehingga eksperimen menjadi terarah.

Guru mengaplikasikan strategi eksperimen dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM bahan *Loose Parts*, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Dalam pembelajaran, strategi eksperimen dilakukan dengan menstimulasi anak melalui invitasi dan provokasi yang sudah disiapkan untuk mengarahkan anak memutuskan eksperimen seperti

apa yang harus anak lakukan, atau apa tujuan akhir dari eksperimen yang akan anak lakukan, sehingga eksperimen menjadi terarah. harus anak lakukan, atau apa tujuan akhir dari eksperimen yang akan anak lakukan, sehingga eksperimen menjadi terarah.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa anak-anak dapat memahami sebab akibat di lingkungan bermainnya, alasan memilih komponen dan tujuan dari dipilihnya komponen tersebut. Bahwa eksperimen dimaksudkan pada bagaimana anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat dari kegiatan tersebut.

Anak sangat antusias menyelesaikan berbagai rencana kegiatan main yang telah mereka buat dan memiliki target untuk dapat bergantian melakukan seluruh kegiatan yang telah disiapkan oleh guru. Proyek kegiatan didukung oleh guru yang menyiapkan 6-8 kegiatan main untuk satu minggu sehingga untuk satu minggu ada banyak kesempatan besar untuk menyelesaikan seluruh kegiatan dan dalam satu kegiatan, ada banyak kemungkinan yang dapat memicu anak melakukan sebuah proyek besar. Bahwa untuk strategi proyek, biasanya guru menyiapkan 6-8 kegiatan untuk satu minggu. Jadi, untuk satu minggu itu anak diberikan kesempatan besar untuk menyelesaikan kegiatan main yang disediakan sehingga terdapat banyak kemungkinan hal yang akan anak lakukan.

Guru mengaplikasikan strategi proyek dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM bahan *Loose Parts*, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Untuk strategi proyek, guru biasanya menyiapkan 6-8 kegiatan untuk satu minggu. Jadi untuk satu minggu itu, anak diberikan kesempatan besar untuk menyelesaikan kegiatan main yang

disediakan. Jadi untuk satu kegiatan adabanyak kemungkinan hal yang akan anak buat. Maka ketika anak belum merasa puas dengan hal yang dihasilkan, anak dapat melanjutkannya di lainwaktu atau bahkan di lain hari.

Maka, ketika anak merasa belum puas dengan proyek yang dihasilkan, anak dapat memperbaiki atau melanjutkannya di lain waktu. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak menjadi lebih bersemangat untuk menghasilkan banyak hal dari berbagai komponen yang disiapkan terlebih guru menyiapkan banyak kegiatan yang mendukung anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan dan kemampuannya. Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin.

Anak menghasilkan berbagai suara dan nada yang berbedabedayang dihasilkan dari berbagai komponen yang ada di sekitarnya. Setiap komponen dapat menghasilkan suara atau bunyi yang berbeda, terlebih jika satu komponendikombinasikan dengan komponen lain, hal tersebut juga dapat menimbulkan bunyi atau suara yang berbeda, hal tersebut yang dimanfaatkan oleh guru untuk menggunakan strategi musik dalam pembelajaran menggunakan media *Loose Parts*.

Guru mengaplikasikan strategi musik dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM bahan *Loose Parts*, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Setiap komponen dapat menghasilkan suara atau bunyi yang berbeda. Terlebih jika satu komponen dikombinasikan dengan komponen lain, hal tersebut juga dapat menimbulkan suara atau bunyi yang berbeda. Hal tersebut yang dimanfaatkan oleh guru untuk menggunakan strategi musik dalam pembelajaran

menggunakan media *Loose Parts*.

Selain itu, melalui kegiatan observasi peneliti juga melihat bahwa dari berbagai komponen yang ada di sekitar anak, anak dapat menghasilkan bunyi dan suara yang beragam. Bahwa alam tercipta kaya akan nuansa dan irama musik. Manusia tidak akan pAsrulh bisa lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo dan irama. Alam mengajari manusia dengan keharmonisan, keseimbangan, simetris, sistematis, dan rasa kebersamaan dan penyatuan melalui irama dan bunyi- bunyian alamiah.

Anak memiliki kesempatan yang sangat luas untuk berkomunikasi dengan lingkungannya, baik dengan teman ataupun gurunya, baik berkomunikasi atau berbahasa reseptif maupun ekspresif. Bahwa strategi bahasa diaplikasikan dari awal memulai kegiatan main hingga selesai, seperti berkomunikasi dengan anak terkait progress yang anak miliki untuk menyelesaikan suatu kegiatan. Kemudian di akhir kegiatan pun anak diberikan kesempatan untuk mengkomunikasikan berbagai kegiatan main yang sudah dilakukan serta hal apa yang anak peroleh dari kegiatan tersebut.

Guru mengaplikasikan strategi bahasa dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM bahan *Loose Parts*, ibu Asrul mengatakan : (asrul,2024)

Strategi bahasa diaplikasikan dari awal memulai kegiatan main hingga selesai. Seperti berkomunikasi dengan anak terkait progress yang anak miliki untuk menyelesaikan suatu kegiatan. Kemudian diakhir kegiatanpun anak diberikan kesempatan untuk mengkomunikasikan berbagai kegiatan main yang sudah dilakukan serta hal apa yang anak peroleh dari kegiatan tersebut.

Selain itu, melalui kegiatan observasi peneliti juga melihat bahwa anak dengan bebas mengutarakan pendapat atau mengekspresikan diri

kepada teman dan gurunya. Bahwa anak-anak sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain dan salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan. (Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan*)

Sedangkan aktivitas dikelas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM berbahan *Loose Parts* secara langsung memberikan pengalaman pada anak tentang :

a) *Science*

Pembelajaran *Science* di sekolah untuk anak usia dini difokuskan pada pembelajaran mengenai diri sendiri, alam sekitar dan gejala alam.

Gambar di bawah yaitu anak mengenal kacang tanah, air dan tanaman. Manfaat pembelajaran sains pada anak usia dini adalah untuk: belajar melakukan mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam.



4.1 M... a tumbuh

Belajar mengembangkan keterampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan. Belajar mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang dan mau melakukan inkuiri atau penemuan. Belajar memahami pengetahuan tentang berbagai benda baik ciri, struktur maupun fungsinya. (observasi TK,2023)



### b) *Technology*

Aktivitas pembelajaran teknologi tidak hanya yang berkaitan dengan komputer, melainkan dalam pembelajaran anak usia dini, teknologi mengacu pada penggunaan peralatan dan mengembangkan motorik kasar atau motorik halus anak.

Gambar di bawah yaitu anak mengetahui cara menggunakan alat- alat teknologi sederhana, seperti kompor portable.



4.2 Te... table

Kegunaan kompor portable disini nantinya digunakan untuk memasak bahan *Loose Parts* yang digunakan anak untuk membuat telur congkel. (observasi TK,2023)

### c) *Engineering*

Engineering merupakan pengetahuan untuk mengoprasikan atau mendesain sebuah prosedur untuk menyelesaikan sebuah masalah, atau bisa disebut *Engineering* adalah keterampilan yang dimiliki seseorang anak usia dini merangkai (mengoprasikan), membangun sesuatu bentuk tertentu menggunakan berbagai media.

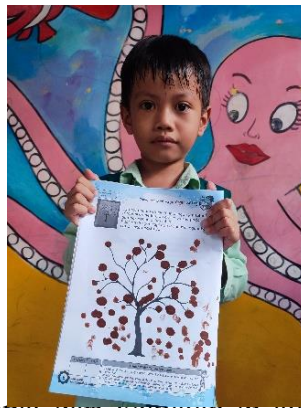
*Engineering* yang terdapat dari kegiatan di bawah ini yaitu teknik membangun. contoh ada yang meletakkan batu kerikil dengan menaburi, ada yang dengan cara meletakkannya satu persatu

ke dalam gambar anak ayam yang di mulai dari sisi pinggir ke tengah atau melingkar sesuai dengan kreativitas masing- masing. (observasi TK,2024)



#### d) Art

Kemampuan seni pada anak usia dini meliputi mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni, Seperti menggambar, melukis dengan kuas, melukis dengan jari, mencap, melipat, meronce, bermain musik, ekspresi gerak sesuai irama, mendesain sebuah hasil karya. bernyanyi, bercerita, menari, dan eksplorasi dengan benda-benda yang dapat digunakan.



Art yang terdapat dari kegiatan di atas yaitu anak mampu membuathasil karya dalam aktivitas finger painting dari bahan *cat pewarna*. (observasi TK,2024)

e) *Mathematic*

Permainan matematika yang dilakukan anak seperti menentukan jumlah (angka) ukuran dan warna, bentuk, mengenal pola.



4.5 M Loose part  
dengan barang yang tepat

Gambar di atas yaitu anak melakukan aktivitas menghitung biji kacang hijau, mencocokkan bilangan yang tepat, dipapan angka dan APE jam.

Pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* berdasar pada proses ketika anak mengajukan pertanyaan, beproses yang berbentuk pembelajaran berbasis masalah. Pada aspek teknologi mereka belajar menggunakan bahan-bahan, mengembangkan daya cipta, mengidentifikasimasalah dan membuat sesuatu bisa bekerja dengan baik.

Aktivitas pembelajaran teknologi tidak hanya yang berkaitan dengan komputer, tetapi juga mengidentifikasi mesin sederhana seperti roda dan katrol. Sedangkan dari *engineering*, yaitu kegiatan *engineering* mereka merencanakan, menyusun, dan memdesain struktur bangunan dengan media yang ada. Pada aspek

matematika mereka belajar mengenal urutan angka, pola angka, mengeksplorasi berbagai macam bentuk (segitiga, kotak, segiempat, lingkaran, dll) ukuran dan volume.

Pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* akan membantu melatih anak didik agar mampu menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik sains, teknologi, teknik, seni maupun matematika sehingga menjadi sebuah strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hidup agar tetap mampu bertahan pada zaman yang serba canggih pada saat ini. Torlakson menyatakan bahwa pendekatan dari keempat aspek tersebut merupakan pasangan serasi antara masalah yang terjadi di dunia nyata dan juga pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*).

Pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* dapat membantukanak didik agar dapat belajar dengan baik dan memiliki kemampuan memecahkan suatu masalah. Seperti yang telah dijelaskan yaitu dari aspek *science* kegiatan belajar pada anak usia dini berupa kegiatan mengamati dan melakukan percobaan, mengeksplorasi bahan-bahan alam sekitar, memperediksi, mengestimasi, berbagai hasil penemuan baru, mengajukan pertanyaan serta memikirkan bagaimana sebuah benda dapat bergerak dan melakukan pekerjaan dengan baik.

Pembelajaran anak usia dini berbeda dari jenjang pendidikan lain, pelaksanaannya harus di sesuaikan dengan kebutuhannya. Hal penting yang harus dilakukan oleh pendidik PAUD sebelum melaksanakan proses pembelajaran adalah perencanaan yang matang. Rencana kegiatan pengembangan pembelajaran di PAUD yang disusun guru harus memperhatikan prinsip pembelajaran PAUD. Direktorat Pembinaan PAUD

mengemukakan ada 10 prinsip pembelajaran PAUD :

- 1) Belajar melalui bermain
- 2) Berorientasi pada perkembangan anak
- 3) Berorientasi pada kebutuhan anak.
- 4) Berpusat pada anak.
- 5) Pembelajaran aktif.
- 6) Berorientasi pada pengembangan karakter.
- 7) Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup.
- 8) Lingkungan kondusif.
- 9) Berorientasi pada pembelajaran demokratis
- 10) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar<sup>217</sup>.

Sedangkan aktivitas pembelajaran anak usia dini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan 10 prinsip pembelajaran PAUD sebagai berikut :

#### 1) Belajar Melalui Bermain

Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.



4.6 Kegiatan geometri

Pada observasi pendidik mengajak anak untuk bermain, tidak semua kegiatan di tentukan oleh pendidik, karena pendidik sebagai fasilitator jadi anak sangat antusia dan semangat dalam melakukan kegiatan kreativitasnya dalam melahirkan sebuah karya, tentunya dengan kalimat provokasi

“ayo! Apayang bisa anak-anak buat dengan benda-benda itu ?, sambil menunjuk bahan- bahan *Loose Parts*. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran di TK PKK AL-HIKMAH menggunakan prinsip belajar melalui bermain.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanandari luar atau kewajiban. Apabila anak hanya di suruh atau di perintah maka itu bukanlah bermain karena anak tidak secara sukarela melakukannya.

Kehilangan dunia bermain, dalam diri anak merupakan masalah serius yang dapat mengganggu kejiwaannya. Maka dari itu belajar melalui bermain sangatlah penting bagi anak. Apabila anak kehilangan waktu bermain maka akan berdampak buruk bagi perkembangan anak.

## 2) Berorientasi Pada Perkembangan Anak

Pendidik harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usia anak. Karena setiap anak memiliki kecepatan dan irama perkembangan yang berbeda, namun demikian pada umumnya memiliki tahapan perkembangan yang sama. Pembelajaran PAUD, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, dan memberi dukungan sesuai dengan perkembangan masing-masing anak. Untuk itulah pentingnya pendidik memahami tahapan perkembangan anak.



#### 4.7 Kegiatan membuat capcay

Pada saat peneliti melihat perencanaan pembelajaran kelas A dan kelas B isinya tidak sama. Hanya saja dari masing-masing kelas sama dalam tema bahasannya. Ini menunjukkan, pendidik memperhatikan capaian perkembangan masing-masing anak sesuai dengan usianya. Kegiatan pembelajaran untuk semua anak tidak sama, di bedakan sesuai dengan perkembangan masing-masing anak.

Apabila pembelajaran disesuaikan pada perkembangan anak akan menghasilkan efek positif secara jangka panjang maupun jangka pendek pada perkembangan kognitif dan sosial anak. Namun apabila pembelajaran tidak sesuai dengan perkembangan anak maka anak yang belum tepenuhi tahap perkembangannya akan kesulitan dan tidak bisa mengikuti pembelajaran bahkan bisa tertinggal.

Kondisi tersebut akan membahayakan perkembangan anak usia dini bahkan tidak menutup kemungkinan banyak yang mengalami stress atau tekanan jiwa karena apa yang mereka alami tidak sesuai dengan tahap perkembangannya. Untuk itu maka pelaksanaan pembelajaran harus memperhatikan perkembangan, karakteristik, serta lingkungan sosial budaya anak agar anak sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

#### 3) Berorientasi Pada Kebutuhan Anak

Pendidik harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak. Anak sebagai pusat pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran di

rencanakan dan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi anak. Dilakukan dengan memenuhi kebutuhan fisik dan psikis anak.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan cara berpikir dan perkembangan kognitif anak. Pembelajaran PAUD bukan berorientasi pada keinginan lembaga, guru, orangtua. Pada observasi pendidik melaksanakan prinsip pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak yaitu adanya kegiatan pemberian makanan tambahan inimerupakan kebutuhan anak yang sangat mendasar adalah kebutuhan fisik.



4.8 Kegiatan pemberian makanan tambahan

Pendidik harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak. Pada saat penyusunan perencanaan pembelajaran pendidik memperhatikan tahap perkembangan masing-masing anak. Pendidik menyusun perencanaan pembelajaran satu tahun ke depan sertamemperhatikan aspek yang belum di capai oleh masing-masing anak. Berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan padamasing-masing anak.



Program pembelajaran harus berorientasi pada kebutuhan anak. Pendidik hendaknya memilih jenis kegiatan yang dapat mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan masing-masing anak. Kegiatan yang bervariasi dibutuhkan untuk menarik minat anak dalam belajar, sehingga pendidik dapat memberikan stimulasi kepada anak sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya guna mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Apabila pembelajaran dilaksanakan tidak berorientasi pada kebutuhan anak pembelajaran akan menjadi tidak bermakna, karena tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh anak.

#### 4) Berpusat Pada Anak

Pembelajaran yang efektif adalah berpusat pada anak. Fokus guru terhadap anak akan memberikan kesan tersendiri pada anak. Sehingga anak mau belajar bersama, berbagi dengan teman temannya, bercerita, dan bertanya. Prinsip berpusat pada anak terlaksana hal ini dapat dilihat dari cara pendidik mengajar.

Pada observasi saat pembelajaran itu berpusat pada anak, karena di TK PKK AL-HIKMAH pembelajarannya menggunakan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*.

Pendidik memilihkan bahan-bahan *Loose Parts* apa yang akan digunakan dan anak yang menentukan apa yang akan mereka buat. Anak diberi kesempatan untuk memilih sendiri bahan *Loose Parts* yang akan dilakukan. Semua anak melakukan kegiatan yang berbeda sesuai kreatifitas masing-masing.

Pembelajaran PAUD berorientasi pada anak, bukan pemenuhan keinginan lembaga, pendidik, dan orang tua. Jika pendidik tidak memberi kesempatan kepada anak untuk

berinisiasi maka anak akan tumbuh menjadi orang yang kurang kreatif karena terbiasa di perintah dan di suruh.



Pendidik bertindak sebagai fasilitator anak, agar anak membangun pengetahuannya sendiri contoh: pada saat anak menanam tanaman pendidik berkata “Apa yang dibutuhkan untuk menanam tanaman ?”, contoh lainnya ketika anak akan menanam tanaman pendidik berkata “Bagaimana cara kamu menanamnya ?”

##### 5) Pembelajaran Aktif

Proses pembelajaran yang aktif dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.

Pendidik sudah melaksanakan prinsip pembelajaran aktif ini dapat dilihat dari pelaksanaannya, seperti saat pendidik membuat kegiatan-kegiatan yang menarik contoh gambar dibawah yaitu kegiatan bermain peran menjadi pendidik membangkitkan rasa ingin tahu anak, serta memotivasi anak untuk menggapai cita-citanya.



Pada observasi pendidik memberi kesempatan kepada semua anak untuk membuat hasil karyanya sendiri sesuai dengan keinginannya. Pendidik juga berusaha mengaktifkan anak-anak dengan memberi kesempatan pada anak memberi tanggapan atas hasil karya teman-temannya. Selain itu pendidik berusaha membuat anak aktif dalam berpikir dengan meminta anak menyebutkan macam-macam pekerjaan, makanan kesukaan masing-masing, anak menyebutkan sendiri berbeda dengan temannya ini dapat membuat anak aktif berpikir menemukan jawaban.

Anak melakukan sendiri kegiatan pembelajarannya dan pendidik hanya sebagai fasilitator. Pendidik perlu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik serta memotivasi anak untuk berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran aktif berarti anak belajar berdasarkan pemikiran/idenya sendiri, bukan hanya karena intruksi pendidik.

#### 6) Berorientasi Pada Pengembangan Nilai-nilai Karakter

Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkannilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak. Pengembangan nilai-nilai karakter tidak dengan pembelajaran langsung, akan tetapi melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan serta melalui pembiasaan dan

keteladanan.

Pendidik sudah melaksanakan prinsip berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter yaitu contohnya dengan kegiatan pembiasaan shalat dhuha salah satu upaya positif yang dilakukan TK PKK AL-HIKMAH untuk mengoptimalkan output psikis yang berbudaya karakter, dan dapat menumbuhkan karakter yang baik pada diri anak-anak semua. Anak-anak dihiasi dengan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.

Setiap hari pendidik mengembangkan karakter religius anak dengan cara membiasakan anak berdoa sebelum dan setelah



4.11 Kegiatan shalat dhuha berjamaah

Selain itu juga membiasakan anak mengucapkan salam saat bersalaman dengan pendidik, dan mengajarkan anak doa sehari-hari, surat-surat pendek dalam Al-Qur'an serta hadits. Pendidik mengajarkan tanggungjawab pada anak dengan cara anak di biasakan bekerja tuntas pada setiap kegiatan. Pendidik mengajarkan perilaku hidup sehat dengan membiasakan anak membuang sampah pada tempatnya. Pendidik memberi kesempatan kepada anak maju kedepan satu-satu untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak. Pendidik mengatakan kepada anak untuk mencoba

mengerjakan kegiatan sendiri sebisanya tanpa bantuan untuk melatih kemandirian anak. Pendidik berkata sebentar tunggu sebentar lagi istirahat untuk melatih kesabaran dan kedisiplinan pada anak dalam hal disiplin waktu.

#### 7) Berorientasi Pada Pengembangan Kecakapan Hidup

Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu baik melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun melalui pembiasaan dan keteladanan.



4.12 Kegiatan membuat kerupuk puli

Prinsip berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup sudah terlaksana namun belum maksimal. Pada saat observasi di kelas A pendidik mengatakan kepada anak “Ayo dipakai sendiri sepatunya, dirapihkan jilbabnya” terlihat ada anak yang tidak bisa memakai sepatu sendiri untuk mengembangkan kecakapan hidup pada diri anak.

Pada saat observasi di kelas B nampak anak-anak sudah mampu mengembangkan kecakapan hidupnya. Pengembangan konsep kecakapan hidup didasarkan atas pembiasaan-pembiasaan yang memiliki tujuan untuk

mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi, serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya. Pengembangan diberikan secara terpadu melalui pembiasaan, keteladanan maupun kegiatan terprogram. Kegiatan pembiasaan dapat berjalan lancar apabila ada kerjasama yang baik antar pihak sekolah dengan orang tua atau lingkungan sekitar anak.

#### 8) Lingkungan yang kondusif

Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan pendidik, pengasuh, dan anak lain. Lingkungan yang kondusif sudah tercipta di TK PKK AL-HIKMAH dengan adanya APE diluar serta didalam untuk anak, serta lokasinya jauh dari jalan yang ramai, serta tempat yang cukup luas. Ruang kelas yang di gunakan kelas A dan kelas B saat pembelajaran cukup luas. Bahan *Loose Parts*, meja kursi ditata dengan rapih.



4.13 Lokasi masuk ke TK PKK AL-HIKMAH

Lingkungan yang kondusif adalah lingkungan yang menarik, menyenangkan, serta aman dan nyaman bagi anak untuk belajar. Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan, sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah, baik di dalam maupun di luar ruangan.

### 9) Pembelajaran Demokratis

Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak lain.

Berorientasi pada pembelajaran demokratis sudah terlaksana di TK PKK AL-HIKMAH. Pada saat observasi ada kegiatan yang pembelajaran yang demokratis. Pendidik meminta anak untuk membuat karya sendiri dengan bahan *Loose Parts* yang sudah disediakan tentunya pendidik menggunakan kaliai provokasi. Pendidik memberi kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan sesuai dengan minat anak.



4

rts

Pembelajaran demokratis memupuk sikap konsisten pada gagasan sendiri, tetapi menghargai orang lain dan mentaati aturan. Apabila pembelajaran demokratis tidak di ajarkan sejak dini kedepannya anak bisa sajamenjadi egois dan tidak mau menghargai pendapat orang lain.

### 10) Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber

Penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan PAUD bertujuan agar

pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Termasuk narasumber adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang dilibatkan sesuai dengan tema, misalnya dokter, polisi, nelayan, dan petugas pemadam kebakaran.

Pendidik sudah menggunakan berbagai media dan sumber belajar dalam pembelajaran yang beragam. Pendidik menghadirkan sumber belajar yang nyata yaitu dengan menghadirkan orang yang berprofesi sebagai penjualeskrim, bagi anak ini merupakan agar pembelajaran lebih bermakna bagi anak Pendidik menggunakan bahan *Loose Parts* sebagai media nyata kepada anak untuk mengenalkan dan mempelajarinya sesuai dengan kebutuhan dan tema. Penggunaan media dan sumber yang ada di lingkungan ini bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna, lebih dekat dengan kehidupan anak.

Anak akan memahami konsep jika ia dapat melihat secara langsung benda nyatanya. Anak akan merasa bingung jika hanya di minta untuk membayangkan. Pembelajaran kontekstual menguntungkan anak dengan melihat secara langsung benda-benda nyata pembelajaran akan lebih bermakna bagi anak. Seperti mengajak anak ke Pesona 88 Lubuk Ubar untuk melatih rasa cinta kepada daerahnya dalam kegiatan puncak tema rekreasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disintesis bahwa pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yang dilakukan di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, adalah

1. Melaksanakan pembelajaran STEAM dengan menerapkan seluruh tahapan bermain *Loose Parts* dengan memperhatikan strategi bermain, bersih-bersih dan



- menyimpan barang yang dilakukan anak di setiap harinya;
2. Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa.
  3. Penggunaan pendekatan STEAM berbahan *Loose Parts* pada kegiatan RA Ummatan Wahudah, yaitu memfasilitasi anak dalam mengembangkan potensi diri anak serta membuat pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan berkualitas.
  4. Pelaksanaan pembelajaran sudah melaksanakan prinsip-prinsip pembelajaran PAUD. Prinsip-prinsip yang sudah terlaksana yaitu : belajar melalui bermain, berorientasi pada perkembangan anak, pembelajaran aktif, berorientasi pada pengembangan karakter, berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, berorientasi pada kebutuhan anak, berpusat pada anak, lingkungan yang kondusif, berorientasi pada pembelajaran demokratis, menggunakan berbagai media dan sumber belajar
3. Dampak Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH.

Adapun dampak positif dan negatif manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH, adalah sebagai berikut :

a. Dampak Positif

Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH yaitu pendidik dapat memastikan anak usia dini agar mendapatkan pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal. Adapun pertumbuhan dan perkembangan tersebut adalah dalam hal: Perkembangan fisik yang baik

(koordinasi motorik halus dan kasar); Perkembangan kecerdasan kognitif (daya pikir, daya cipta); Perkembangan sosio emosional (sikap dan emosi); Perkembangan komunikasi dan bahasa. Pendidik mememanajemen pembelajaran dengan baik mulai dari adanya kegiatan perencanaan, pengorganisasia, pelaksanaan, serta evaluasi yang bertujuan memberikan pendidikan terbaik kepada anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya.

Metode pembelajaran STEAM ini disebut sebagai metode yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21 dengan tiga subjek utama dalam pembelajaran, yaitu : (1) keterampilan belajar dan berinovasi; (2) Informasi, media, dan teknologi; dan (3) Keterampilan hidup dan berkarir.

Dampak positif model pembelajaran STEAM bisa diketahui dari kegunaanya untuk menjawab tantangan zaman yang serba cepat. Karena apabila pembelajaran ini diimplementasikan, anak kedepannya akan lebih mudah untuk beradaptasi dengan zaman. Karena dengan dasar sains dan matematika anak bisa mengejar ilmu atau keterampilan yang nantinya ingin mereka capai atau inginkan. Dengan ilmu atau keterampilan yang mereka raih maka untuk mendapatkan pekerjaan atau memproduksi sesuatu akan jauh lebih mudah. Tentu terdapat pula *skill* lain yang perlu diasah pada zaman sekarang, yakni *critical thinking*, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah dan literasi digital.

Selain itu dampak dari penerapan model pembelajaran STEAM dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini salah satunya berupa pengembangan kreativitas siswa, atau sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dalam kegiatan sehari-hari.

Beberapa alasan yang bisa menjelaskan bahwa model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak adalah pertama anak

diajarkan untuk belajar berproses berupa kegiatan mengamati, bermain, mengenali pola dan berlatih keterampilan berfikir kreatif serta keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar anak yanglainnya dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh gurumaupun fasilitator.

Kedua pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi ilmiah dan kemampuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata. Ketiga dalam pembelajaran STEAM anak dilatih untuk berani menyampaikan ekspresi diri baik berupa kritikan maupun pendapat.

Dari hal tersebut meningkatkan keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal anak serta adanya keterbukaan terhadap persepsi orang lain maupun pemahaman terhadap hal-hal baru dalam diri anak melalui refleksi dari pengalaman dan emosi diri mereka sendiri. Keempat mengembangkan potensi anak untuk membuat koneksi antara bahan pembelajaran, desain pembelajaran serta lingkungan disekitarnya. Kelima anak-anak yang belajar di dalam kelas dengan menggunakan metode STEAM tidak mengetahui bahwa mereka akan menemukan berbagai informasi yang tumpang tindih sehingga dengan adanya hal ini akan menuntut anak untuk berfikir kreatif dan kritis terhadap hal-hal baru yang di terima oleh anak. Selain itu mereka juga didorong untuk memecahkan masalah bersama guru dan teman sebayanya.

Selain itu menggunakan bahan *Loose Parts* untuk anak usia dini, bahan berupa alam dan sintetis yang sangat mudah untuk ditemui di lingkungan sekitar kita dan harganya yang terjangkau serta dalam kemampuan bermain anak akan meningkat dan anak akan menjadi lebih nyaman dalam bermain dengan imajinasinya, karenametode *Loose Parts* tidak mengenal benar dan salah danperangkatnya dapat dibongkar dan dipasang kembali sesuai dengankebutuhan anak masing-masing. Bagi pendidik *Loose Parts* juga menyelesaikan masalah ketiadaan APE karena sering dianggap barang yang mahal, sementara *Loose Parts* dapat diperoleh dilingkungan rumah dan sekitar. *Loose Parts* ini menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakanlingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain.

#### b. Dampak Negatif

Problematika manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH yaitu pada jumlah atau kuantitas sumber daya manusia pengelola struktural TK PKK AL-HIKMAH. Jumlah sumber daya manusianya masih minim, sehingga banyak guru yang merangkap banyak jabatan, seperti selain sebagai pendidik, juga sebagai wakakurikulum, pegawai administrasi dan sebagainya.

Dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM pendidik masih kurang variatif dan kolaboratif penerapan metode atau strategi pembelajarannya, maka motivasi dan hasil belajar siswa akan mengalami penurunan, karena siswa akan merasa bosan dengan pola strategi yang sama dan selalu digunakan oleh pendidik

Pengadaan media *Loose Parts* yang kurang bervariasi dalam membuat dan mempraktekkan media pembelajaran, dan jumlah media pembelajaran yang sedikit dan atau istilahnya "hanya itu-itu saja medianya" adalah salah satu masalah dalam pemanfaatan dan penerapan media pembelajaran.

### 4.3 PEMBAHASAN

Memperhatikan dan menelaah hasil paparan data pada hasil penelitian maka secara garis besar berisi tentang perencanaan pembelajaran, pengorganisasian pembelajaran, penggerakan atau pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pembelajaran di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan. Berdasarkan hasil temuan yang dipaparkan didalam hasil penelitian, peneliti berupaya untuk melakukan sebuah analisis dari hasil penelitian yang terkait dengan manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan.

Analisis ini dilakukan dengan melihat fakta-fakta dan temuan dilapangan

sebagaimana yang telah dipaparkan didalam hasil penelitian, serta akan membandingkan dengan teori terkait dengan manajemen pembelajaran pendidikan anak usia dini yang dilakukan di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan. Peneliti akan memfokuskan pembahasan sesuai dengan 4 fokus masalah yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*.

1. Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

a. *Planning* (perencanaan) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH.

Perencanaan menurut Terry adalah menetapkan pekerjaan yang harus ditetapkan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang digariskan. (Terry, *Dasar-Dasar Manajemen*, Jakarta, 2021)

*Planning* mencakup kegiatan pengambilan keputusan, karena termasuk pemilihan alternatif keputusan. Perencanaan adalah tahapan penentuan tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana cara untuk mencapai tujuan. Sehingga semua tindakan dari setiap kegiatan dilaksanakan se-efektif dan se-efisiensi mungkin dalam mencapai tujuan tersebut. Pada tahapan perencanaan untuk menentukan tujuan apa yang ingin dicapai dari pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yang dilaksanakan oleh TK PKK AL-HIKMAH Pandaan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian. PAUD memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya karena merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang

mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, dan produktivitas sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya.

Usia dini atau prasekolah merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Usia 0-6 tahun merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *the golden age*, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Mengingat masa ini merupakan usia emas, maka perlu ditulis dengan tinta emas, dengan tulisan- tulisan yang dapat menghasilkan emas di masa mendatang. Ini penting karena pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang datang dari lingkungannya.

Sesuai dengan fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki persiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya seperti yang dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi lebih optimal diperlukan perencanaan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

Perencanaan sebagai tahap awal dalam proses manajemen menjadi sangat penting karena dengan perencanaan pembelajaran yang tepat dapat memberikan arah yang tepat pula dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran disusun untuk memberikan panduan dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan anak dan tahap perkembangan anak.

Kegiatan pembelajaran di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan dirancang untuk merangsang anak supaya belajar dalam rangka pengembangan seluruh aspek yang ada pada dirinya, baik di dalam maupun di luar kelas serta lingkungannya. Dari batasan ini dapat dikemukakan bahwa semua upaya yang akan dilakukan dalam rangka pengembangan anak tertuang dalam perencanaan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan adalah rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Rencana pembelajaran anak usia dini harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya dan kebutuhan individual) anak.

Program-program kegiatan dalam satu tahun disusun oleh kepala sekolah bersama para guru TK PKK AL-HIKMAH Pandaan yang diarahkan pada pencapaian perkembangan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak yang dikategorikan dalam kelompok umur 4-6 tahun. Program-program kegiatan tersebut tertuang dalam silabus. Di dalam silabus terdapat seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran yang berupa perencanaan semester, perencanaan mingguan, dan perencanaan harian; rencana pengelolaan kelas yang berupa rencana penataan lingkungan belajar, rencana kegiatan awal, inti dan penutup, serta rencana penilaian yang berupa rencana bentuk dan teknik penilaian yang digunakan.

Perencanaan semester merupakan program pembelajaran yang berisi jaringan tema, bidang pengembangan, tingkat pencapaian perkembangan, capaian perkembangan dan indikator yang ditata secara urut dan sistematis, alokasi waktu yang diperlukan untuk setiap jaringan tema, dan sebarannya ke dalam semester 1 dan 2. Dalam mengembangkan program semester harus memperhatikan beberapa langkah, yaitu mempelajari isi dokumen kurikulum yang

berupa pedoman pengembangan program pembelajaran, memilih tema yang akan digunakan dan menetapkan alokasi waktu untuk setiap tema, serta mengidentifikasi tema menjadi subtema.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) merupakan penjabaran dari perencanaan semester yang berisi kegiatan-kegiatan dalam rangka mencapai indikator yang telah direncanakan dalam satu minggu sesuai dengan keluasan pembahasan tema dan subtema. Perencanaan mingguan disusun dalam model pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* yaitu dengan tema dan subtema, alokasi waktu, aspek pengembangan, serta kegiatanper aspek pengembangan.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) merupakan penjabaran dari RPPM yang berisi kegiatan-kegiatan pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat/makan, sampai kegiatan penutup. RPPH disusun dalam model pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts*. RPPH memuat kegiatan-kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara individu maupun klasikal dalam satu hari. Pembuatan RPPM dan RPPH bertujuan agar para pendidik memiliki panduan tentang kegiatan apa yang akan dilakukan untuk kegiatan pembelajaran selama satu pekan. Sebagai perencanaan pembelajaran, guru wajib menyusun perencanaan pembelajaran sesuai dengan yang tertuang dalam pemetaan materi pembelajaran.

Perencanaan kegiatan pembelajaran sangat membantu pendidik dalam mengarahkan dan mengoptimalkan kegiatan belajar melalui bermain anak sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal pula. Dengan adanya perencanaan kegiatan pembelajaran, pendidik dapat menyusun dan mengatur serta memperkirakan kemampuan dasar (tujuan) yang akan dicapai, bentuk dan langkah kegiatan belajar mengajar (termasuk didalamnya pemilihan dan penggunaan bahan, metode, dan media yang sesuai) serta bentuk dan kegiatan penilaian yang akan dilakukan baik terhadap proses belajar mengajar maupun



terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, guru telah melakukan tahapan-tahapan yang sesuai dengan teori dalam menerapkan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* yang bersifat holistik (menyeluruh) dan mereka bebas berimajinasi sesuai dengan kemampuan mereka. Selain itu, dalam tahap perencanaan, yang perlu dipersiapkan guru sebelum menyampaikan pembelajaran STEAM yaitu dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

RPPH ini acuan untuk kegiatan pembelajaran dalam satu hari, RPPH disusun dan dilaksanakan oleh guru dengan format memuat identitas yang terdiri atas: nama satuan TK, semester bulan minggu yang keberapa, tema/sub tema dan kelompok usia. Dalam penyusunan RPPH ini topik bisa berubah sesuai dengan keinginan anak atau yang sedang dipikirkan anak. Tinggal nanti perubahannya dilampirkan didalam RPPH. Di dalam penyusunan RPPH tidak terlalu dikoreksi oleh kepala sekolah, namun mereka tetap membacanya jika ada sesuatu yang kurang ataupun tidak tepat akan dibenarkan, jika semuanya sudah tepat maka tinggal ditanda tangani saja.

Perencanaan yang dilakukan selanjutnya sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan invitasi, setelah melakukan invitasi, guru juga menyiapkan buku, video, atau cerita yang sesuai dengan topik yang akan dilaksanakan didalam pembelajaran.

Judul penelitian tentang : Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media *Loose Parts* di Desa Bukit Harapan, oleh Nurul Qomariyah dan Zahratul Qalbi, *Journal of Early Childhood Education and Development* (Qomariyah dan Qalbi, 2021), Dari hasil penelitian terlacak bahwa pendidik tidak memahami permainan *Loose Parts*.

Selain itu, sekolah juga belum menerapkan pembelajaran berbasis STEAM dengan pemanfaatan media pembelajaran sebagai *Loose Parts*. Jadi untuk solusi ketertinggalan dalam pembelajaran saat ini, para pendidik di sekolah akan berusaha menemukan informasi tentang pembelajaran berbasis STEAM sehingga mereka dapat tetap mengetahui kemajuan zaman dan daya cipta anak-anak juga dapat diselidiki secara maksimal. (Qomariyah and Qalbi, Pemahaman Guru PAUD Desa Bukit Harapan)

Perbandingan antara penelitian ini dan penelitian diatas adalah bahwa sama-sama mengkaji tentang STEAM dan *Loose Parts*. Meskipun ada persamaan, penelitian ini juga memiliki perbedaan, khususnya fokus penelitian diatas pada tingkat pengetahuan dari pendidik PAUD atau guru PAUD tentang STEAM dengan penggunaan *Loose Parts*. Sementara itu, dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *loose parts* pada Anak Usia Dini.

- b. *Organizing* (pengorganisasian) dari Manajemen pembelajaran anak usia dinidengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH.

Terry merangkum bahwa pada tahapan pengorganisasian mencakup beberapa poin yang dilakukan yaitu, Pertama, membagi komponen-komponen kegiatan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan ke dalam kelompok- kelompok, lalu membagi tugas kepada seorang manajer untuk mengadakan pengelompokan tersebut, dan seterusnya menetapkan wewenang diantara kelompok atau unit-unit organisasi. (Terry) Pengorganisasian merupakan proses penentuan sumber daya dan agenda yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan serta perancangan dan pengembangan kelompok kerja dan organisasi termasuk juga pendegaliasan tanggung jawab dan memberi wewenang kepada kelompok kerja.

Cara yang dilakukan TK PKK AL-HIKMAH Pandaan dalam membagi pekerjaan ke dalam tugas-tugas operasional yang harus dilakukan oleh pendidik dan tenaga kependidikan pada kegiatan belajar dan mengajar dengan berdasarakan pada rapat koordinasi menjelang awal tahun ajaran baru maupun awal semester yang dipimpin oleh kepala sekolah yakni berangkat dari perencanaan pembelajaran yang telah dibentuk.

Cara yang paling umum dilakukan di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan adalah dengan membagi peran masing masing personil yang ada menurut bidang tugas dan spesifikasinya, sehingga pekerjaan dalam menyusun rencana lebih mudah.

Sebagai contohnya, untuk pembelajaran kelompok usia dibawah 5 tahun dan 5-6 tahun, masing-masing ditangani oleh pendidik yang berbeda, sehingga seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pengembangan dan pendidikan yang dirancang sebagai pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan anak usia dini yang disebut dengan menu generik untuk masing-masing kelompok usia juga beda. Dalam menyusun rencana pembelajaran maupun dalam pengelolaannya, masing-masing memiliki spesifikasi yang berbeda, sehingga pengelola membuat semacam spesifikasi dalam pengelolaan pembelajaran.

Walaupun cara tersebut juga ada dampak kurang baiknya karena masing-masing pendidik hanya sangat paham pada menu generik yang menjaditanggung jawabnya tetetapi tidak begitu paham dengan pembelajaran pada kelompok usia yang lainnya. Untuk mengatasi hal tersebut, dalam kurun waktu tertentu, pengelola melakukan rotasi tugas masing-masing pendidik, sehingga setiap pendidik diharapkan mampu mengelola pembelajaran dengan baik

padakelompok usia anak yang berbeda beda.

Sedangkan untuk pengorganisasian secara menyeluruh, misalnya waktu pembelajaran, media *Loose Parts*, APE atau alat peraga yang akan dipakai, dikoodinir oleh pengelola secara langsung, sehingga lebih tertib. Pengelolaan pembelajaran tidak dapat menimbulkan ketidak cocokan, oleh karena itu peran pengelola dalam mengatur pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran lebih aktif.

Pendidikan usia dini adalah pendidikan yang masih di bawah usia enam tahun atau pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikandasar. (UURI No. 20, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003)

Melalui usia ini dapat dengan mudah mengarahkan pribadinya mengembangkan kognitif (pengetahuan kemampuan dalam berbahasa, pemahaman, dan cara penerapannya), Aspek afektif (kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, mengorganisasikan, dan pembentukan watak/karakteristik), aspek psikomotorik (keterampilan dasar), serta juga menumbuhkan rasa kepercayaan, keimanan, dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Disamping itu pula, bahwa pendidikan anak usia dini memiliki jenjang pendidikan dalam proses pembelajarannya. Hal hal yang perlu diorganisir dalam pembelajaran antara lain meliputi, pengorganisasian tempat bermain anak, media permainan, pembelajaran agama, olahraga, jadwal belajar, dan pembelajaran tertentu. Hal hal tersebut memang tidak terlalu kelihatan rumit, namun bila tidak terorganisir dapat mneyebabkan pembelajaran tidak optimal.

Judul penelitian tentang : The Utilization Of Loose Parts

Media In Steam Learning For Early Childhood, oleh Siti Wahyuningsih, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Novita Eka Nurjanah, Nurul Kusuma Dewi, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, Vera Sholeha, *Journal Early Childhood Education and Development*. Latar belakangnya Pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics) mulai banyak dikembangkan akhir-akhir ini. STEAM tidak hanya dikembangkan untuk pendidikan menengah sampai perguruan tinggi tetapi juga dikembangkan untuk pembelajaran pada anak usia dini. Tantangan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis STEAM tidak sedikit.

Selain itu, pembelajaran sains dan teknik belum banyak dikembangkan pada pembelajaran Taman Kanak-Kanak (TK) karena dianggap konsep yang sulit dipahami dan membutuhkan biaya yang tinggi untuk media pembelajarannya. Media pembelajaran untuk anak usia dini beragam dan tidak harus semua membeli bahan baru dengan biaya tinggi. Begitu pula dengan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis STEAM. Guru dapat memanfaatkan barang atau bahanyang mudah didapat, seperti batu, ranting pohon, biji-bijian, tutup botol bekas, daun kering, jeAsruln, dan lain-lain. Loose Parts adalah benda lepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan cara penggunaannya ditentukan oleh anak. (wahyuningsih,early childhood journal,2020)

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian diatas adalah bahwa sama-sama mengkaji tentang STEAM dan *Loose Parts*. Meskipun terdapat persamaan juga terdapat perbedaan, yaitu perbedaannya pada penelitian diatas yaitu tentang pemanfaatan media *Loose Parts* dalam pembelajaran STEAM disatuan PAUD. Sedangkan dalam penelitian ini fokus pada manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *loose parts* pada Anak Usia Dini.

c. *Actuating* (pelaksanaan) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

Terry mengatakan pelaksanaan (*Actuating*) mencakup kegiatan yang dilakukan seorang manajer untuk mengawali dan melanjutkan kegiatan yang ditetapkan oleh unsur perencanaan dan pengorganisasian agar tujuan tujuan dapat dicapai. (Terry) Pelaksanaan merupakan penggerakan sumber daya yang ada untuk bergerak melaksanakan apa yang mestinya dilaksanakan oleh mereka dengan bermaksud untuk menuju tercapainya tujuan awal yang telah dirumuskan.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan perencanaan pembelajaran yang disusun oleh pendidik. Perencanaan pembelajaran yang telah dibuat menjadi pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH pendidik menggunakan beberapa model pembelajaran yang merupakan gambaran konkrit yang dilakukan pendidik dengan peserta didik sesuai dengan rencana harian.

Model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan atau perkembangan. Adapun komponen model pembelajaran meliputi konsep, tujuan pembelajaran, tema, langkah-langkah pembelajaran, metode, alat dan sumber belajar, dan teknik penilaian.

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di TK PKK AL-HIKMAH antara lain model pembelajaran klasikal. Model pembelajaran ini dimana seluruh anak didik melakukan suatu kegiatan yang sama dalam satu kelas misalnya bernyanyi bersama.

Model pembelajaran ini sering digunakan karena keterbatasan sarana dan prasarana di TK PKK AL-HIKMAH sehingga kurang memperhatikan minat setiap peserta didik. Selain itu, diaplikasikan model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman merupakan pola pembelajaran, ketika anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kegiatan yang berbeda-beda.

Anak-anak yang sudah menyelesaikan tugas dengan cepat dapat pada temannya dapat mengikuti kegiatan di kelompok lain. Jika tidak tersedia tempat, maka anak tersebut dapat melakukan kegiatan di kegiatan pengaman, sedangkan model pembelajaran inovatif yang lain seperti model pembelajaran berbasis sudut, model pembelajaran berbasis area, dan model pembelajaran berbasis sentra belum digunakan di TK PKK AL-HIKMAH dikarenakan sarana dan prasarana pembelajaran yang belum memadai untuk diterapkan model pembelajaran - model pembelajaran inovatif tersebut. Selain itu, beberapa metode atau cara yang digunakan pendidik TK PKK AL-HIKMAH dalam proses pembelajaran antara lain bermain, bernyanyi, bercakap-cakap, bercerita, bertanya, demonstrasi, sosiodrama, ceramah, pemberian tugas, simulasi dan lain sebagainya.

Prosedur pembelajaran mencakup pengelolaan kelas dan prosedur kegiatan. Pengelolaan kelas merupakan penataan sarana dan prasarana ruangan yang disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan, pengelompokkan meja dan kursi disesuaikan dengan kebutuhan anak sehingga mereka memiliki ruang gerak yang lebih leluasa, sedangkan prosedur kegiatan dimulai sebelum masuk kelas, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, makan dan istirahat, penutup.

Pelaksanaan pembelajaran di TK PKK AL-HIKMAH dimulai dengan kegiatan motorik kasar sebelum masuk kelas seperti shalat dhuha berjamaah, melekukan gerak dan lagu, bertepuk dengan tepuk bervariasi sebagai contoh tepuk anak sholeh, selanjutnya melakukan senam engram selama 30 menit. Kegiatan pembukaan dilaksanakan

secara klasikal dan diikuti oleh seluruh anak dalam satu kelas, dalam waktu dan kegiatan yang sama. Kegiatan pembukaan dilakukan dengan ucapan salam dilanjut dengan berdo'a, muroja'ah surah, muroja'ah hadits, muroja'ah do'a sehari-hari, asmaul husna, kehadiran siswa, apersepsi melalui nyanyian atau cerita, tanya jawab tentang tema dan subtema. Sebelumnya pendidik bersama anak-anak bercakap-cakap, misalnya menanyakan kondisi anak, menanyakan tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum ke sekolah dan lain sebagainya selama 1 jam. Kegiatan inti merupakan proses pembentukan kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang melibatkan perhatian, kemampuan sosial dan emosional. Kegiatannya mencakup berbagai macam permainan yang dipilih dan disukai anak agar dapat bereksplorasi, bereksperimen, memunculkan inisiatif, dan kreativitasnya.

Dalam kegiatan inti, anak dikelompokkan dan melakukan kegiatan yang berbeda. Pendidik menjelaskan terlebih dahulu tentang kegiatan atau hal-hal yang berkaitan dengan tugas masing-masing kelompok secara klasikal dan memberi nama untuk setiap kelompok, misalnya jika tema binatang, maka nama kelompok berdasarkan tema tersebut. Setelah setiap kelompok menyelesaikan kegiatan yang ditugaskan kepadanya, setiap anak memperlihatkan hasil karyanya kepada teman-teman dalam kelas sambil pendidik mengomentari hasil anak tersebut dengan pernyataan-pernyataan positif yang dapat meningkatkan belajar anak. Setelah kegiatan inti, dilanjutkan dengan makan dan istirahat.

Pada kegiatan makan dan istirahat, anak-anak dibiasakan untuk berdo'a bersama terlebih dahulu, mencuci tangan dan makan bersama yang disediakan oleh masing-masing anak dari rumah. Selesai makan, anak-anak beristirahat dan bermain di dalam dan di luar kelas dengan menggunakan fasilitas permainan yang tersedia dan bermain tanpa menggunakan alat permainan. Pada kegiatan ini pendidik dapat mengamati disiplin anak, tata tertib makan, jenis



makanan bergizi, rasa sosial dan kerja sama.

Pada kegiatan penutup dilakukan dengan menanyakan perasaan selama proses kegiatan pembelajaran, selanjutnya berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan anak dan mainan apa yang paling disukai, selanjutnya bercerita pendek yang berisi pesan-pesan dari pendidik, serta menginformasikan kegiatan pembelajaran apa yang akan dilakukan kesokan harinya, apersepsi melalui membaca do'a, tepuk pulang, dan mengucapkan syukur.

Judul tentang Pengembangan Model Pembelajaran *Science, Technology, Art, Engineering And Mathematic* Pada Kurikulum PAUD, oleh Sri Wahyuni, Reswita, Mar'atul Afidah, *Journal Golden Age*. Latar belakangnya pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic* (STEAM) secara positif mempengaruhi pembelajaran anak-anak.

Teknik STEAM dalam pembelajaran dapat mempersiapkan siswa baik secara intelektual, kemampuan, maupun emosional. Tujuan yang ingin dicapai melalui ujian ini adalah terwujudnya model pembelajaran bermuatan STEAM yang dapat diterapkan di satuan PAUD. (wahyuni, reswita, dan afidah, pengembangan model STEAM pada Kurikulum PAUD)

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian di atas adalah bahwa sama-sama mengkaji tentang STEAM. Meskipun terdapat persamaan juga terdapat perbedaan, yaitu perbedaannya pada tersusunnya sebuah model pembelajaran kurikulum bermuatan STEAM yang dapat diterapkan di satuan PAUD. Sedangkan dalam penelitian ini fokus pada manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* pada Anak Usia Dini.

- d. *Controlling* (evaluasi) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-

## HIKMAH

Pengawasan (*Controlling*) mencakup kelanjutan tugas untuk melihat apakah kegiatan-kegiatan dilaksanakan sesuai rencana. (Terry)

Pelaksanaan kegiatan dievaluasi dan penyimpangan-penyimpangan yang tidak diinginkan diperbaiki supaya tujuan-tujuan dapat tercapai dengan baik. Pada kegiatan pengawasan menentukan penemuan dan penerapan cara dan peralatan agar terjaminnya rencana telah dilaksanakan sesuai prosedur yang ditentukan, dalam pengawasan ini berupaya untuk mengetahui apakah tujuan dari awal tercapai dengan efektif dan efisien secara keseluruhan.

Penilaian di Pendidikan Anak Usia Dini merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak dan pengambilan keputusan, pengakuan, atau ketetapan tentang kondisi (kemampuan) anak. Tujuan dilakukannya penilaian adalah untuk mengetahui dan menindaklanjuti tumbuh kembang anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Penilaian harus dilakukan secara berkesinambungan, dalam artian dilakukan dengan terencana, bertahap, dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran mengenai tumbuh kembang anakdidik. Proses penilaian juga harus dilakukan secara objektif, yaitu sesuai dengan kondisi anak yang sebenarnya.

Selain itu, penilaian juga harus bersifat mendidik, dalam artian untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina tumbuh kembang anak secara optimal; dan tidak kalah pentingnya penilaian harus mengandung unsur kebermaknaan, yaitu memiliki manfaat bagi siswa, orang tua, guru, dan pihak-pihak lain yang berkaitan. Penilaian menyangkut seluruh aspek perkembangan anak. Aspek-aspek tersebut antara lain nilai-nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, seni dan fisik motorik, baik motorik kasar

maupun motorik halus.

Dari hasil penelitian di TK PKK AL-HIKMAH, penilaian dilaksanakan sepanjang waktu, mulai sejak anak tiba di sekolah, bermain, sampai pulang kembali ke rumah. Penilaian dilakukan dengan berbagai cara. Penentuan metode penilaian yang digunakan selalu diiringi dengan penentuan penggunaan alat pengumpul data penilaian. Teknik penilaian yang digunakan di TK PKK AL-HIKMAH antara lain penugasan, percakapan, observasi, unjuk kerja, hasil karya, dan portofolio.

Penugasan adalah cara penilaian berupa pemberian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dalam waktu tertentu, baik individu maupun kelompok. Contohnya, menciptakan sebuah karya, memecahkan masalah, mewarnai gambar, mencocokkan gambar, menyusun kepingan *puzzle* dan lain sebagainya. Percakapan adalah penilaian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan atau penalaran siswa terhadap sesuatu hal. Penilaian percakapan dibagi menjadi dua, yaitu percakapan terstruktur dan percakapan tidak terstruktur.

Percakapan terstruktur merupakan percakapan yang sengaja dilakukan dengan menggunakan waktu dan pedoman khusus. Percakapan tidak terstruktur adalah percakapan antara guru dan siswa yang dilakukan tanpa persiapan terlebih dahulu. Observasi atau pengamatan merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati perilaku dan aktivitas anak dalam suatu waktu atau kegiatan. Penilaian ini dilaksanakan dengan cara mengamati secara terus menerus pertumbuhan dan perkembangan daya cipta, bahasa, daya pikir, keterampilan dan jasmani murid dalam melakukan tugas-tugas tertentu yang diberikan oleh guru, sedangkan unjuk kerja adalah penilaian yang dilakukan dengan melihat penampilan siswa ketika melaksanakan aktivitas, misalnya menyanyi, menari atau berpuisi. Teknik penilaian lain yang digunakan adalah hasil karya.

Hasil karya adalah hasil kerja siswa setelah melaksanakan kegiatan, dapat berupa pekerjaan tangan atau karya seni. Contohnya, menyanyi, menari, gambar, maupun hasil kerja lainnya. Selanjutnya, teknik penilaian portofolio merupakan kumpulan hasil kegiatan atau catatan mengenai aspek perkembangan siswa dalam kurun waktu tertentu, misalnya dalam waktu satu semester. Karena setiap anak dalam pembelajaran sesuai RPPH biasanya akan menghasilkan karya.

Hasil penilaian tersebut kemudian harus ditindaklanjuti dalam bentuk pelaporan hasil penilaian yang merupakan kegiatan merumuskan dan mengomunikasikan hasil penilaian tentang tumbuh kembang siswa kepada orang tua dan pihak terkait. Guru menjelaskan ketercapaian aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan yang telah dimiliki anak dalam waktu tertentu meliputi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan, yaitu fisik, bahasa, kognitif, sosio-emosional, seni, moral dan nilai agama.

Teknik-teknik penilaian tersebut di atas dilakukan oleh pendidik TK PKK AL-HIKMAH sejak anak datang ke sekolah sampai anak pulang dari sekolah. Pencatatan penilaian bagi setiap anak dan untuk setiap program pengembangan tersebut membuat guru sebagai penilai mengalami kendala oleh karena faktor waktu sehingga proses penilaian tidak dijalankan secara optimal. Beban kerja yang tinggi atau dikatakan tugas rangkap yakni sebagai kepala sekolah, guru kelas, konselor, *parenting*, pegawai TU sangat mempengaruhi proses penilaian guru.

Selain itu, guru harus menarasikan ketercapaian perkembangan setiap anak dari setiap program pengembangan tersebut dalam laporan penilaian.

Laporan penilaian merupakan sarana komunikasi antara sekolah, guru, siswa dan orang tua tentang ketercapaian perkembangan belajar anak dalam waktu tertentu. Hal ini

merupakan bagian penting dari kerja sama guru dengan orangtua dalam membantu perkembangan anak. Oleh karena itu, laporan harus disusun sedemikian rupa dengan cermat, teliti dan jelas agar mudah dipahami oleh pembaca khususnya orang tua.

Judul penelitian tentang : Muniroh Munawar, Fenny Roshayanti, Sugiyanti, Jurnal ceria yang berjudul *Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*. Latar belakang dalam penelitian ini yaitu : pembelajaran di PAUD saat ini harus menyesuaikan dengan sistem kapabilitas abad 21, di mana perkembangan pembelajaran diharapkan menjadikan usia yang inventif, kreatif, dasar berpikir, siap untuk berbagi dan bekerja sama. Akhir-akhir ini STEAM (*Science Technology Engineering Art Mathematics*) dipandang sebagai cara untuk menghadapi era abad 21, yang berarti meningkatkan daya cipta, merencanakan anak muda untuk dunia kerja yang penuh dengan kemajuan dan kreasi. Pemeriksaan menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara pertemuan STEAM di usia dini dan prestasi sekolah di masa depan. (muniroh,munawar,sugiyanti,Jurnal ceria,2019).

Persamaan penelitian ini dan penelitian diatas yakni pendekatan yang digunakan adalah berbasis STEAM. Meskipun terdapat persamaan, penelitian tersebut dengan penelitian ini juga terdapat perbedaan, yaitu fokus untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran STEAM di PAUD. Sedangkan dalam penelitian ini fokus pada manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *loose parts* pada Anak Usia Dini.

## 2. Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

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. Pembelajaran STEAM sangat dibutuhkan anak untuk masa yang akan datang, mereka bebas bereksplorasi dan berkreasi sebatas mungkin sesuai apa yang diinginkan mereka. (Joenaidy, konsep dan strategi pembelajaran, 2009).

Saat melaksanakan pembelajaran STEAM guru hanya sebagai fasilitator, dan tidak terlalu memikirkan untuk menyiapkan media, guru hanya menyiapkan permainan STEAM berbahan *Loose Parts* serta berharap agar anak-anak dapat menciptakan sesuatu dari permainan tersebut.

Pembelajaran STEAM, guru menyiapkan undangan : permainan *Loose Parts*, dalam penataannya dibuat semenarik mungkin, agar mereka bersemangat membuat hasil karya yang mereka inginkan. Kemudian guru menjelaskan sedikit tentang topik pembelajaran kepada anak-anak melalui cerita, video maupun gambar. Pada saat guru menjelaskan topik, agar anak hiperaktif tidak berjalan-jalan mengelilingi kelas maka hal yang dilakukan guru dengan memeluknya.

Di dalam undangan, guru menyiapkan kalimat provokasi di masing-masing *Loose Parts* yang sudah disiapkan. Misalnya: topiknya arsitek buatlah batu batamu sendiri!, ini sketsa rumahku? perabotan rumah apa yang bisa kamu buat?. Dengan adanya kalimat provokasi tersebut untuk mempertinggi pemikiran anak agar mereka tertarik untuk membuat hasil karya apa. Sebelum mereka bermain, guru menjelaskan dari kalimat provokasi tersebut, setelah itu mereka bebas membuat apa sesuai dengan

imajinasinya.

Didalam kegiatan inti pembelajaran STEAM, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan, namun tahapan-tahapan tersebut tidak harus dilakukan secara berurutan, yang terpenting didalam sebuah rangkain kegiatan belajar harus meliputi unsur-unsur sebagai berikut :

*Questioning* : mengajukan pertanyaan tentang objek atau peristiwa yang terjadi disekitar mereka. (Putri, pembelajaran STEAM, Sumedang, 2019) Misalkan pada hari ini topik yang disampaikan guru terkait dengan air, kemudian guru menanyakan kepada anak-anak apakegunaan air, apa manfaat air, darimanakah air berasal ? dengan jawaban yang mereka ketahui dalam kehidupan sehari-hari. Setelah menanyakan tentang topiknya, guru menjelaskan lebih detail tentang air melalui buku cerita, gambar ataupun video.

Dari hasil penelitian, pada saat guru sedang menjelaskan tentang tema, banyak anak yang bertanya kemudian mereka cerita tentang kehidupan sehari-harinya yang berhubungan dengan tema tersebut. Walaupun pada saat menjelaskan banyak anak aktif yang berjalan-jalan tetapi guru bersabar dalam menjelaskan, bahkan sampai mengeluarkan suara yang sangat keras agar anak-anak dapat memperhatikan.

1) *Exploring and observing* : melakukan kegiatan eksplorasi dengan menggunakan inderanya. (Putri) Di dalam pembelajaran STEAM, guru hanya sebagai fasilitator, sebelum pembelajaran dimulai, guru melakukan invitasi. Dimana anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi alat dan bahan main untuk mendorong rasa ingin tahu anak dan mendorong anak untuk bertanya. Di dalam invitasi, guru juga menyiapkan kalimat provokasi dimasing-masing *Loose Parts* yang sudah disiapkan, misalnya topiknya Air, Tempat untuk menampung air yang seperti apa yang akan kamu buat ?, Tuliskan kata

“Air” dan kegunaannya. Dengan adanya kalimat provokasi tersebut untuk memancing anak-anak agar bisa tertarik untuk membuat apa ? sebelum mereka bermain, guru menjelaskan kalimat-kalimat tersebut, setelah itu mereka bebas membuat apa sesuai dengan imajinasinya.

Pada saat penelitian yang dilakukan peneliti, rasa keingin tahuan anak meningkat serta mereka gembira dan senang saat membuat hasil karya dari bahan *Loose Parts* dengan pembelajaran STEAM. Setelah selesai, hasil karya diserahkan kepada guru untuk dinilai kemudian difoto yang akan dikirimkan kepada orang tuannya.

- 2) *Developing skills and processes* : dari hasil pengamatan anak dapat menggambarkan, menciptakan sesuatu, dan dapat memecahkan masalah. Di dalam pembelajaran STEAM dengan berbahan *Loose Parts* anak-anak dapat memadukan lima kompetensi sekaligus. Misalkan temanya rekreasi subtema candi. Mereka dapat belajar dari kata STEAM seperti *Science*, anak dapat membuat suatu percobaan seperti mengecet, membuat bentuk candi, *Technology*, anak dapat belajar teknologi sederhana seperti gunting, pensil warna, alat pertukangan. *Engineering*, anak akan berfikir bagaimana cara agar membangun sebuah candi. *Arts*, anak dapat membuat hasil karya sesuai dengan minat mereka sendiri, *Mathematic* ketika anak sedang membuat candi mereka juga belajar berhitung berapa bangunan yang dibutuhkan untuk membuat candi.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan, dalam pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* ini peserta didik dapat memadukan lima komponen seperti sains, teknologi, *engineering*, *arts* dan matematika. Misalkan tema alam semesta, hal menarik yang didapat dalam pembelajaran pengenalan benda-benda alam yaitu anak bisa mengkonsep bilangan dan anak baru mengerti jika kerikil dimasukkan dalam botol akan menghasilkan bunyi atau suara.

- 3) *Communication* : mendiskusikan ide melalui kegiatan bercakap-cakap, mendengarkan, dan menulis. Hasil penelitian yang peneliti lakukan ketika anak-anak sedang membuat hasil karya, mereka bisa



bertanya dengan guru, mengkomunikasikan, apakah hasil karyanya perlu ditambahi sesuatu ataupun tidak, dan mereka juga berkomunikasi dengan teman-temannya, misalkan temanya air, tempat air yang kamu buat seperti apa? dengan bertanya kepada temanya tersebut nanti rasa keingintahuan anak semakin tinggi, dan imajinasi anak akan menjadi luas.

- 4) *Playing* : pembelajaran berlangsung dengan menerapkan prinsip-prinsip bermain. Di dalam pelaksanaan pembelajaran STEAM, anak bebas berimajinasi sesuai dengan keinginannya, sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Mereka diberikan kebebasan dalam bermain, tanpa ada suatu paksaan sehingga mereka mendapatkan kepuasan dan kesenangan. Prinsip-prinsip bermain sebagai berikut : (hayati,khamim,bermain dan permainan AUD,Jakarta,2017)
- a) Memiliki tujuan yang jelas
  - b) Dilakukan dengan bebas
  - c) Mementingkan proses bukan hasil
  - d) Memperhatikan keselamatan
  - e) Menyenangkan dan dapat dinikmati

Dari hasil pengamatan ataupun observasi, anak-anak dalam bermain sudah sesuai dengan prinsip-prinsip diatas. Anak-anak diberikan kebebasan untuk berekspresi dan berkreaitivitas sesuai dengan keinginannya sehinggamemunculkan kepuasan tersendiri bagi diri anak. Alat-alat yang digunakandalam bermain sangat aman karena sudah dicek sebelum pembelajaran dimulai dan adanya pengawasan ketat dari gurunya.

Berdasarkan hasil temuan peneliti lakukan di TK PKK AL-HIKMAH, ativitas di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan muatanSTEAM berbahan *Loose Parts* secara langsung memberikan pengalaman pada anak tentang :

- a) *Science*

Pembelajaran *Science* di sekolah untuk anak usia dini difokuskan pada pembelajaran mengenai diri sendiri, alam sekitar dan gejala alam. *Science* pada anak usia dini adalah untuk: Belajar melakukan mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam. Belajar mengembangkan ketrampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan. Belajar mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang dan mau melakukan inkuiri atau penemuan. Belajar memahami pengetahuan tentang berbagai benda baik ciri, struktur maupun fungsinya. Ada beberapa unsur *science* terjadi dalam kegiatan penanaman kacang tanah di TK PKK AL-HIKMAH anak mengenal biji kacang tanah, air dan tanaman manfaat pembelajaran. *Science* pada anak usia dini adalah untuk belajar melakukan mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam. Belajar mengembangkan ketrampilan proses *Science* dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan.

*b) Technology*

Aktivitas pembelajaran teknologi tidak hanya yang berkaitan dengan komputer, melainkan dalam pembelajaran anak usia dini, teknologi mengacu pada penggunaan peralatan dan mengembangkan motorik kasar atau motorik halus anak. Teknologi yang terdapat dari kegiatan STEAM berbahan *Loose Parts* anak mengetahui cara menggunakan alat-alat teknologi sederhana, seperti sedotan.

*c) Engineering*

*Engineering* merupakan pengetahuan untuk mengoperasikan atau mendesain sebuah prosedur untuk menyelesaikan sebuah masalah, atau bisa disebut *Engineering* adalah keterampilan yang dimiliki seseorang anak usia dini merangkai (mengoperasikan), membangun sesuatu bentuk

tertentu menggunakan berbagai media. Ada beberapa unsur *Engineering* terjadi dalam kegiatan membuat anakayam yaitu teknik yang dipakai anak memasukan dan meletakkan bahan *Loose Parts* di atas gambar anak ayam. contoh ada yang meletakkan batu kerikil dengan menaburi, ada yang dengan cara meletakkannya satu persatu ke dalam gambar anak ayam yang di mulai dari sisi pinggir ke tengah atau melingkar sesuai dengan kreativitas masing-masing.

#### d) Art

Kemampuan seni pada anak usia dini meliputi mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni, seperti menggambar, melukis dengan kuas, melukis dengan jari, mencap, melipat, meronce, bermain musik, ekspresi gerak sesuai irama, mendesain sebuah hasil karya. bernyanyi, bercerita, menari, dan eksplorasi dengan benda-benda yang dapat digunakan. anak-anak mengespresikan ide-ide dan karya mereka secara bersama.

#### e) Mathematic

*Mathematic* yang dilakukan anak seperti menentukan jumlah (angka) ukuran dan warna, bentuk, mengenal pola. Kegiatan matematika yang dilakukan anak seperti menentukan jumlah (angka) ukuran dan warna, bentuk, mengenal pola. Ada beberapa unsur matematika terjadi dalam kegiatan meronce. Dari segi menghitung kancing yang di gunakan, dan mengetahui warna sertabentuk dari kancing.

Temuan lapangan ini berhubungan dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yang memiliki 5 komponen dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini di TK PKK AL-HIKMAH, yaitu yang pertama *science* pengetahuan yang di peroleh secara sistematis, kedua

unsur *technology* (bukan barang elektronik tetapi nama lain dari alat), ketiga *engineering* (bagaimana cara anak bisa mengidentifikasi suatu permasalahan dan mencoba menyelesaikannya), keempat *art* (yang berhubungan dengan seni), yang kelima matematika (yang berkaitan tentang perhitungan, klasifikasi, pengukuran dan lain sebagainya).

Pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts*, bisa dilihat bahwasannya akan membantu melatih anak didik agar mampu menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik sains, teknologi, teknik, seni maupun matematika secara sederhana. Karena dalam penggunaan Muatan STEAM berbahan *Loose Parts*, guru mengajak anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkreasi dan inovasi. memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan berbagai indra.

Dilihat dari perkembangan era digital yang semakin pesat seperti saat ini penggunaan Muatan STEAM berbahan *Loose Parts* dalam pembelajaran sangat pas untuk menstimulasi anak. Seperti yang dijelaskan di atas bahwa pendekatan STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang *science*, teknologi, *engineering*, *Art* (seni), dan *Mathematic* (matematika) untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi.

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH dengan cara melakukan seluruh tahapan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Baik tahapan pada anak maupun tahapan pada peran guru. Anak menjadi sangat antusias saat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Anak-anak mengamati dan mempelajari sendiri komponen-komponen tersebut untuk kemudian anak membuat keputusan terkait

komponen mana saja yang akan digunakan dan akan digunakan untuk apa. Bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru melakukan tahap edukasi dengan mengenalkan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang kepada anak, dan biasanya guru membimbing dan memfasilitasi anak-anak untuk membuat peraturan sebelum melakukan kegiatan main.

Berdasarkan hasil temuan peneliti lakukan di TK PKK AL-HIKMAH, aktivitas di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran anak usia dini telah menggunakan 10 prinsip pembelajaran anak usia dini secara langsung memberikan pengalaman pada anak tentang :

a) Belajar Melalui Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi setiap individu karena dengan bermain merupakan kegiatan yang akan memberikan kesenangan. Bagi setiap anak tidak akan terlepas dengan kegiatan bermain karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Karena dengan bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa disadari dan tanpa terbebani. Melalui bermain banyak manfaat yang diberikan kepada anak seperti bersosialisasi, mengontrol emosi, toleransi, kerjasama, sosialisasi, kecerdasan mental, bahasa, dan motorik.

Pendidik sudah melaksanakan prinsip pembelajaran melalui bermain sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat ada kegiatan bermain yaitu anak bermain membuat sebuah bangunan dengan bahan *Loose Parts*. Anak juga mengenal konsep matematika dalam mengenal berbagai macam bentuk.

Dalam setiap aktivitas anak usia dini selalu ada unsur bermain, bagi setiap anak usia dini bermain jauh lebih menyenangkan serta memudahkan mencapai tujuan pembelajaran oleh karena itu sebagai seorang pendidik kita

dituntut untuk menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif dalam memberikan bahan pembelajaran melalui proses bermain. Sebagai seorang pendidik pun harus mampu memilih jenis permainan yang tepat untuk diberikan kepada anak. Bermain sebagai pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia anak.

#### b) Berorientasi Pada Perkembangan Anak

Pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan perkembangan anak, baik usia maupun kebutuhan individual anak. Setiap anak berbeda perkembangannya dengan anak lain, ada yang cepat ada yang lambat. Oleh karena itu, guru harus memahami kebutuhan khusus atau kebutuhan individual anak. Akan tetapi didasari pula pada faktor-faktor yang sulit atau tidak dapat diubah dalam diri anak yaitu faktor genetik. Oleh karena itu, PAUD diarahkan untuk memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan dan bimbingan belajar yang tepat agar anak dapat berkembang sesuai kapasitas genetisnya. (arifudin, konsep dasar pendidikan AUD, 2021).

Pendidik sudah melaksanakan prinsip berorientasi pada perkembangan anak dalam observasi pendidik tidak memaksa anak untuk melakukan sama persis dengan yang telah di contohkan oleh pendidik, anak diminta mengerjakan sesuai dengan ide mereka. Pada saat pembelajaran pendidik membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Dalam penyusunan perencanaan pembelajaran di TK PKK AL-HIKMAH pendidik memperhatikan capaian perkembangan anak sebelumnya.

Proses perkembangan manusia secara utuh telah dimulai

sejak dalam janin dalam kandungan sampai usia 6 tahun. Pada masa ini sering kita kenal dengan *The Golden Age* (Usia emas) merupakan masa peka anak karena pada masa ini perkembangan kecerdasan anak sedang mengalami peningkatan. Perkembangan merupakan suatu proses yang kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Banyak yang meyakini bahwa anak memiliki lebih dari satu bakat maka dari itu dibutuhkan stimulus-stimulus untuk membantu mengembangkan bakat yang dimiliki oleh anak dengan pembelajaran sesuai dengan perkembangannya.

c) Berorientasi Pada Kebutuhan Anak

Artinya penerapan metode harus berpusat pada anak berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak. Bukan berdasarkan keinginan dan kemampuan pendidik. Artinya seorang pendidik harus bisa menyesuaikan diri terhadap kebutuhan anak bukan anak yang harus menyesuaikan keinginan dari seorang pendidik. Merujuk pada karakteristik anak didik bahwa anak didik harus dipandang sebagai subjek yaitu pribadi yang memiliki kedisendirian, dan kebebasan dalam mewujudkan dirinya sendiri. Dengan demikian anak harus diberikan kesempatan untuk terlihat secara aktif baik fisik maupun mentalnya.

Pendidik melaksanakan prinsip pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak yaitu adanya kegiatan pemberian makanan tambahan ini merupakan kebutuhan anak yang sangat mendasar adalah kebutuhan fisik.

d) Berpusat Pada Anak

Prinsip berpusat pada anak terlaksana hal ini dapat di lihat dari cara pendidik mengajar serta yang pembelajarannya menggunakan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Pendidik memilihkan bahan-bahan *Loose Parts* apa yang akan digunakan dan anak yang menentukan apa yang akan mereka buat. Anak diberi kesempatan untuk memilih sendiri bahan *Loose Parts* yang akan di lakukan. Semua anak melakukan kegiatan yang berbeda sesuai kreatifitas masing-masing.

Pembelajaran PAUD berorientasi pada anak, bukan pemenuhan keinginan lembaga, pendidik, dan orang tua. Jika pendidik tidak memberi kesempatan kepada anak untuk berinisiasi maka anak akan tumbuh menjadi orang yang kurang kreatif karena terbiasa di perintah dan di suruh. Pendidik bertindak sebagai fasilitator anak, agar anak membangun pengetahuannya sendiri contoh: pada saat anak menanam tanaman pendidik berkata “Apa yang dibutuhkan untuk menanam tanaman?”, contoh lainnya ketika anak akan menanam tanaman pendidik berkata “Bagaimana cara kamu menanamnya?”.

#### e) Pembelajaran Aktif

Pendidik sudah melaksanakan prinsip pembelajaran aktif ini dapat dilihat dari pelaksanaannya, seperti saat pendidik membuat kegiatan-kegiatan yang menarik contoh gambar diatas yaitu kegiatan bazar dimana pendidik membangkitkan rasa ingin tahu anak, serta memotivasi anak untuk berwirausaha dalam tema pekerjaan.

Anak melakukan sendiri kegiatan pembelajarannya dan pendidik hanya sebagai fasilitator. Pendidik perlu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan,



menarik serta memotivasi anak untuk berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran aktif berarti anak belajar berdasarkan pemikiran/idenya sendiri, bukan hanya karena intruksi pendidik.

f) Berorientasi Pada Pengembangan Nilai-nilai Karakter

Pendidik sudah melaksanakan prinsip berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter yaitu contohnya dengan kegiatan pembiasaan shalat dhuha salah satu upaya positif yang dilakukan TK PKK AL-HIKMAH untuk mengoptimalkan output psikis yang berbudaya karakter, dan dapat menumbuhkan karakter yang baik pada diri anak-anak semua. Anak-anak dihiasi dengan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. Setiap hari pendidik mengembangkan karakter religius anak dengan cara membiasakan anak berdoa sebelum dan setelah melakukan kegiatan. Selain itu juga membiasakan anak mengucapkan salam saat bersalaman dengan pendidik, dan mengajarkan anak doa sehari-hari, surat-surat pendek dalam Al-Qur'an serta hadits.

Pendidik mengajarkan tanggungjawab pada anak dengan cara anak dibiasakan bekerja tuntas pada setiap kegiatan. Pendidik mengajarkan perilaku hidup sehat dengan membiasakan anak membuang sampah pada tempatnya. Pendidik memberi kesempatan kepada anak maju kedepan satu-satu untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak. Pendidik mengatakan kepada anak untuk mencoba mengerjakan kegiatan sendiri sebisanya tanpa bantuan untuk melatih kemandirian anak. Pendidik berkata sebentar tunggu sebentar lagi istirahat untuk melatih kesabaran dan kedisiplinan pada anak dalam hal disiplin waktu.

g) Berorientasi Pada Pengembangan Kecakapan Hidup

Prinsip berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup sudah terlaksana namun belum maksimal. Pada saat observasi di kelas A pendidik mengatakan kepada anak “Ayo dipakai sendiri sepatunya, dirapihkanjilbabnya” terlihat ada anak yang tidak bisa memakai sepatu sendiri untuk mengembangkan kecakapan hidup pada diri anak.

Berbagai kecakapan dilatih agar kelak anak berkembang menjadimanusia yang utuh dan memiliki kepribadian atau akhlak mulia, cerda, terampil, mampu bekerja sama dengan orang lain, mampu hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Mengembangkan kecakapan hidup dapat dilatih dengan proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, disiplin, mampu bersosialisasi dan memperoleh bekal ketrampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

#### h) Lingkungan yang kondusif

Lingkungan yang kondusif sudah tercipta di TK PKK AL-HIKMAH dengan adanya APE diluar serta didalam untuk anak, serta lokasinya jauh dari jalanan yang ramai, serta tempat yang cukup luas. Ruang kelas yang di gunakan kelas A dan kelas B saat pembelajaran cukup luas. Bahan *Loose Parts*, meja kursi ditata dengan rapih.

Lingkungan yang kondusif adalah lingkungan yang menarik, menyenangkan, serta aman dan nyaman bagi anak untuk belajar. Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan, sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah, baik di dalam maupun di luar ruangan.

#### i) Pembelajaran Demokratis

Berorientasi pada pembelajaran demokratis sudah

terlaksana di TK PKK AL-HIKMAH. Pendidik meminta anak untuk membuat karya sendiri dengan bahan *Loose Parts* yang sudah disediakan tentunya pendidik menggunakan kaliaat provokasi.

Pendidik memberi kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan sesuai dengan minat anak. Pembelajaran demokratis memupuk sikap konsisten pada gagasan sendiri, tetapi menghargai orang lain dan mentaati aturan. Apabila pembelajaran demokratis tidak di ajarkan sejak dini kedepannya anak bisa saja menjadi egois dan tidak mau menghargai pendapat orang lain.

j) Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber

Pendidik menghadirkan sumber belajar yang nyata yaitu dengan menghadirkan orang yang berprofesi sebagai penjual eskrim, bagi anak ini merupakan agar pembelajaran lebih bermakna bagi anak. Pendidik menggunakan bahan *Loose Parts* sebagai media nyata kepada anak untuk mengenalkan dan mempelajarinya sesuai dengan kebutuhan dan tema. Penggunaan media dan sumber yang ada di lingkungan ini bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna, lebih dekat dengan kehidupan anak.

Judul penelitian berikut tentang : *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years* oleh Titania Widya Prameswari dan Anik Lestaringrum *Journal Efektor*. Latar belakang dalam penelitian ini adalah masalah pembelajaran dalam menyampaikan Siswa yang memiliki kemampuan (*creativity, communication, collaboration, critical thinking*) 4c masih sangat terbatas, khususnya di PAUD. Pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art,*

*Mathematic*) menggunakan media *loose parts* dipilih dengan alasannya bahwa itu adalah sejalan dengan pendidik abad ke-21 di mana penalaran dasar, imajinasi, usaha bersama, dan kemampuan relasional diasah. dengan bermain. Karena efek samping dari persepsi yang dibuat, menunjukkan bahwa latihan pembelajaran yang diselesaikan oleh pendidik di Kelompok A PAUD Pertiwi 2 Bogor belum mendorong kesadaran abad 21 sehingga latihan pembelajaran bersifat repetitif dan belum memiliki pilihan untuk membimbing siswa menguasai 4c keterampilan.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian diatas adalah sama- sama mengkaji STEAM dengan pemanfaatan *Loose Parts*. Meskipun ada kemiripan juga terdapat perbedaan, perbedaanya yaitu penelitian diatas penekanan pada pembelajaran berbasis STEAM dengan menggunakan media *Loose Parts* secara efektif untuk meningkatkan kemampuan 4c anak-anak berusia 4-5 tahun. Sementara itu, dalam penelitian ini, perbedaanya ada pada manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *loose parts* pada Anak Usia Dini.

### 3. Dampak Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

Manajemen pembelajaran anak usia dini yaitu untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini dibutuhkan upaya untuk mengatur, mengelola dan mengarahkan jalannya interaksi edukatif antara peserta didik dan pendidik sertalingkungannya secara sistematis, terencana dan teratur. (hapidin, manajemen pendidikan, 2014) Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH memiliki dampak positif yaitu pendidik dapat memastikan anak usia dini agar mendapatkan pertumbuhan dan perkembanganyang

maksimal.

Adapun pertumbuhan dan perkembangan tersebut adalah dalam hal: Perkembangan fisik yang baik (koordinasi motorik halus dan kasar); Perkembangan kecerdasan kognitif (daya pikir, daya cipta); Perkembangan sosio emosional (sikap dan emosi); Perkembangan komunikasi dan bahasa. Pendidik manajemen pembelajaran dengan baik mulai dari adanya kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta evaluasi yang bertujuan memberikan pendidikan terbaik kepada anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya.

Dampak dari penerapan model pembelajaran STEAM dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini salah satunya berupa pengembangan kreativitas siswa, atau sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dalam kegiatan sehari-hari. Anak selalu termotivasi dalam pembelajaran karena anak bisa *learning by doing* jadi anak bisa belajar dan mempraktekkan.

*Loose Parts* yaitu bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digunakan dengan bahan-bahan lain.

*Loose Parts* memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya, yaitu sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan
- b. Tidak habis dalam sekali pakai
- c. Dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat
- d. Dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak
- e. Dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya
- f. Dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
- g. Dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai

kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki

- h. Lebih hemat dan mudah didapat
- i. Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

Sementara dampak negatif manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH yaitu pada jumlah atau kuantitas sumber daya manusia pengelola struktural TK PKK AL-HIKMAH. Jumlah sumber daya manusianya masih minim, sehingga banyak guru yang merangkap banyak jabatan, seperti selain sebagai pendidik, juga sebagai waka kurikulum, pegawai administrasi dan sebagainya.

Dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM pendidik masih kurang variatif dan kolaboratif penerapan metode atau strategi pembelajarannya, maka motivasi dan hasil belajar siswa akan mengalami penurunan, karena siswa akan merasa bosan dengan pola strategi yang sama dan selalu digunakan oleh pendidik

*Loose Parts* juga memiliki kekurangan disamping kelebihan-kelebihan yang dimiliki, yaitu sebagai berikut :

1. Kesalahan penggunaan strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak;
2. Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat mengakibatkan aspek perkembangan anak terhambat.

#### **4.4 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dan menggunakan data primer yang diperoleh melalui wawancara mendalam. Keterbatasan pada penelitian ini meliputi subyektifitas yang ada pada peneliti. Penelitian ini sangat tergantung kepada interpretasi peneliti tentang makna yang tersirat dalam wawancara sehingga kecenderungan untuk bias masih tetap ada. Untuk

mengurangi bias maka dilakukan proses triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara cross check data dengan fakta dari informan yang berbeda dan dari hasil penelitian lainnya. Sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan cara menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, yaitu metode wawancara mendalam dan observasi.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, terdapat kelemahan, kekurangan dan keterbatasan. Peneliti merasa hal itu memang pantas terjadi sebagai pembelajaran peneliti dan penelitian yang selanjutnya. Dalam hal ini peneliti memaparkan kekurangan, kelemahan dan keterbatasan yang terjadi. Pertama adalah kurangnya eksplorasi teori yang dapat memperkaya penelitian dan hasil dari penelitian itu sendiri. Peneliti sadarkan hal ini karena keterbatasan waktu dan juga kesibukan lain yang menyita waktu dan pikiran. Menurut peneliti, eksplorasi teori penting untuk menambah khasanah ilmu di Indonesia, khususnya dalam mempelajari manajemen pembelajaran.

Selain itu, peneliti juga mengalami kendala dalam hal waktu yang sementara dan relatif singkat membuat penelitian ini bersifat sementara, artinya bila diadakan penelitian pada tahun yang berbeda dimungkinkan akan ada perbedaan dari beberapa hal mengenai manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH karena strategi yang digunakan pendidik dalam merencanakan pembelajaran, pengorganisasian pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, maupun penilaian pembelajaran dimungkinkan akan berbeda.

Kedua adalah kendala teknis di lapangan yang secara tidak langsung membuat peneliti merasa penelitian ini kurang maksimal. Ketika memutuskan untuk memakai metode penelitian kualitatif, peneliti sadar akan banyaknya interaksi yang harus dibangun dengan subyek dan obyek penelitian. Maka banyak waktu yang terbuang untuk menjalin interaksi ini sehingga waktu yang semakin mendekati deadline tersebut dirasa kurang untuk membuat penelitian ini lebih baik.

Namun demikian penelitian ini dapat mewakili manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH pada tahun 2021/2022. Penelitian ini hanya mengambil obyek di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, sehingga hasil yang diperoleh dimungkinkan berbeda apabila dilakukan ditempat lain karena manajemen pembelajaran masing-masing sekolah tidak akan sama persis penerapannya.



## BAB V

### SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Bagian ini merupakan bagian terakhir dari bagian isi tesis. Pada bagian ini memuat dua sub bab, yaitu simpulan dan implikasi. Kedua sub bab tersebut disajikan secara rinci sebagai berikut :

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengelolaan dan analisis data yang telah peneliti lakukan terkait dengan Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, maka peneliti dapat menyimpulkan :

1. Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH
  - a. Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, yaitu dengan menyusun program kegiatan satu tahun oleh kepala sekolah beserta guruyang tertuang dalam bentuk silabus. Di dalam silabus terdapat seperangkat rencana kegiatan pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Semester (RPPS), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Setelah itu menentukan langkah-langkah pembelajaran dan melakukan invitasi, menggunakan metode muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Selanjutnya penyusunan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan setelah materi tersampaikan;
  - b. Pengorganisasian Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, melakukan rapat koordinasi menjelang

awal tahun ajaran baru maupun awal semester. Kepala sekolah memberikan tugas pada guru-guru yang sesuai dengan bidangnya. Selanjutnya guru mulai mengorganisasikan materi sesuai menu gnerik masing-masing dan mengorganisasikan anak sesuai kelompok usia. Pengorganisasian secara menyeluruh, misalnya waktu pembelajaran, bahan *Loose Parts*, APE dan lain sebagainya;

c. Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, berawal dengan kegiatan pendahuluan berupa doa, sholat, hafalan dan lain sebagainya. Selanjutnya kegiatan inti berupa penyampaian materi dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Kegiatan terakhir penutup berupa percakapan.

d. Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH Pandaan, penilaian proses dilaksanakan sepanjang waktu, mulai sejak anak tiba di sekolah, bermain, sampai pulang kembali ke rumah. Penilaian hasil, teknik yang digunakan di TK PKK AL-HIKMAH antara lain penugasan, percakapan, observasi, dan lain sebagainya;

2. Pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH yaitu (1) Melaksanakan pembelajaran STEAM dengan menerapkan seluruh tahapan bermain *Loose Parts*; (2) Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini; (3) Penggunaan pendekatan STEAM berbahan *Loose Parts* yaitu memfasilitasi

anak dalam mengembangkan potensi diri anak serta membuat pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan berkualitas. (4) Menggunakan 10 prinsip-prinsip pembelajaran PAUD;

### 3. Dampak Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH

#### a. Dampak Positif

Pendidik memajemen pembelajaran dengan baik mulai dari adanya kegiatan perencanaan, pengorganisasia, pelaksanaan, serta evaluasi yang bertujuan memberikan pendidikan terbaik kepada anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Dampak dari penerapan model pembelajaran STEAM membawa anak pada peningkatan kreativitas dalam cara berpikir. Mereka menjadi lebih mampu dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi menjadi lebih efektif. Dan bahan *Loose Parts* yang mudah didapat serta harganya terjangkau.

#### b. Dampak Negatif

Jumlah atau kuantitas sumber daya manusia yang minim sehingga banyak guru yang merangkap banyak jabatan. Dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM pendidik masih kurang variatif dan kolaboratif penerapan metode atau strategi pembelajarannya serta pengadaan media *Loose Parts* yang kurang bervariasi.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh dapat dikemukakan beberapa implikasi pemikiran yang berkaitan dengan manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di TK PKK AL-HIKMAH yaitu sebagai berikut :

### 1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian semakin memperkuat teori yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan STEAM dengan bahan *Loose Parts* di PAUD dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak usia dini di abad 21. Sebab dengan menggunakan bahan *Loose Parts* tersebut anak dapat dengan bebas menuangkan ide kreativitasnya. Kreativitas yang tinggi ditandai dengan Keterampilan berpikir lancar, Keterampilan berpikir fleksibel, Keterampilan berpikir orisinal dan Keterampilan berpikir merinci. Penerapan Metode STEAM dalam pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan Kreativitas anak ditandai dengan anak mampu memecahkan masalah dan mampu membuat hubungan dengan lingkungan sekitar.

Sehingga berdasarkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk lebih meningkatkan manajemen pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di sekolah baik dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan-kegiatan di luar pembelajaran, dan melalui kegiatan pengembangan budaya sekolah sehingga tidak hanya kualitas akademik atau ranah kognitif saja yang dikedepankan akan tetapi semua ranah baik itu afektif yang meliputi kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan emosi, dan spiritual.

## 2. Implikasi Praktis

Bagi peneliti yang melakukan penelitian tentang permasalahan yang berhubungan dengan manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau sumber teori yang dapat digunakan sebagai materi dan bahan penunjang dalam penelitian yang berhubungan dengan materi tersebut. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai suatu bahan renungan bagi peneliti untuk menjadi seorang pendidik atau guru yang dapat menumbuh kembangkan kreatifitas yang baik dalam diri sendiri maupun untuk peserta didiknya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, and DKK. *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Darmansyah, and Regina Ade Darman. *Strategi Pembelajaran*. Edited by Bustin. Padang: Rumahkayu Pustaka Utama, 2017.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Hapidin. "Manajemen Pendidikan TK/PAUD." Tangerang: Universitas Terbuka, 2014. Hardiansyah, Haris. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.
- Hayati<sup>1</sup>, S. N., and Khamim Zarkasih Putro. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.
- Joenaiddy, Abdul Muis. "Konsep Dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." Yogyakarta: Laksana, 2009.
- Kementerian Pendidikan Nasional. "Permendikbud No 146 Tahun 2014" 8, no. 33 (2014): 37.  
<http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>.
- Nurjanah, Novita Eka. "Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD* 1 (2020).
- Peraturan Pemerintah No.19. *Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI, 2005.

<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/49369/pp-no-19-tahun-2005>.

Peraturan Presiden RI No. 60. *PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 60 TAHUN 2013 TENTANG PENGEMBANGAN ANAK USIA DINI HOLISTIK-INTEGRATIF*, 2013.

Putri, Suci Utami. *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Sumedang: UpiSumedang Press, 2019.

Rachmawati, Yeni, and Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2011.

Safitri, Dewi, and Anik Lestarinigrum. "Penerapan Media Loose Part Untuk Aktivitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 1–13. <http://kiddo@iainmadura.ac.id>.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011.

Saputra, Yudha M, and Rudyanto. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional, 2015.

Siantajani, Y. *Loose Parts. Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020.

Siantajani, Yuliati. "Konsep Dan Praktek STEAM Di PAUD," 26. Semarang:PT Sarang Seratus Aksara, 2020.

Siti W.,. Adriana, R, P.,. Novita, E, N, . DKK. "Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini." *Early Childhood Education and Development Journal*, 2020.

Siti Wahyuningsih, Andriani Rahma Pudyanigtyas, Dkk. "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal*

- Obsesi* 4, no.1 (2020): 306.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif)*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Susanto, Ahmad. "Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori," 1. Jakarta:PT Bumi Aksara, 2017.
- Susanto, Ahmad. "Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dari Berbagai Aspeknya." Jakarta: Kencana, 2020.
- Suyadi, and Maulidya Ulfa. "Konsep Dasar Paud," 17. Bandung: PT. Remaja Rosydakarya, 2013.
- Suyanto, Slamet. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional, 2011.
- Syaifurahman, and Tri Ujiati. *Manajemen Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks, 2013.
- Terry, G R. *Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=-6UmEAAAQBAJ>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20. *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*, 2003.
- Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Novita Eka Nurjanah, Nurul Kusuma Dewi, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, and Vera Sholeha. "The Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood." *Early Childhood Education and Development Journal* 2, no. 2 (2020): 1. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>.
- Wiyani, Novan Ardy. "Manajemen Paud Bermutu," Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- Yuliati Siantajani. *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020.