

**MANAJEMEN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI
DENGAN MUATAN STEAM BERBAHAN *LOOSE PARTS*
DI RAUDHATUL ATHFAL UMMATAN WAHIDAH CURUP**

TESIS

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gela Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI)**



Oleh :

CUCU RAHAYU

NIM. : 20861004

**PROGRAM PASCASARJANA
STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2022 M/1443 H**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cucu Rahayu
NIM : 20861004
Tempat dan Tanggal Lahir : Ciamis, 15 Oktober 1992

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup, benar-benar karya asli saya, kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian terdapat di dalamnya kesalahan dan kekeliruan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.



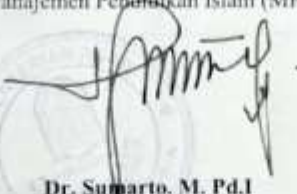
Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya.

Curup, 19 Juli 2022
Saya yang menyatakan

Cucu Rahayu
20861004



PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Nama	:	Cucu Rahayu
NIM.	:	20861004
Judul	:	Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Muatan STEAM Berbahan <i>Loose Parts</i> di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup
Pembimbing I		Curup, Juli 2022 Pembimbing II
		
Dr. Hj. Jumira Warlizasusi, M.Pd NIP. 19660925 199502 2 001		Dr. Fakhruddin, S.Ag., M. Pd. I NIP. 19750112 200604 1 009
Mengetahui, Penanggung Jawab Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI)		
		
Dr. Sumarto, M. Pd.I NIP.19900324 201903 1 013		

HALAMAN PENGESAHAN

No. : ~~2021~~/In.34/PS/PP.00.9/.....~~2021~~...../2022

Tesis yang berjudul "**Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup**" yang ditulis oleh saudari **Cucu Rahayu, NIM. 20861004**, Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) Pascasarjan IAIN Curup telah diuji dan dinyatakan **LULUS** pada tanggal 05 Juli 2022 serta sudah diperbaiki sesuai dengan permintaan tim penguji dalam sidang ujian tesis.

Ketua,  Dr. Murni Yanto, M.Pd. NIP.196512121989031005	Sekretaris Sidang/Penguji II,  Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I NIP. 197501122006041009
Penguji Utama,  Dr. Sumarto, M. Pd.I NIP.199003242019031013	
Penguji I,  Dr. Hj. Jumira Warlizasusi, M. Pd NIP.196609251995022001	
Mengetahui : Rektor IAIN Curup,  Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd. NIP. 197504152005011009	Curup, Juli 2022 Direktur Pascasarjana IAIN Curup  Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd. NIP. 197409212000031003

ABSTRAK

Nama Cucu Rahayu, NIM. 20861004, *Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Muatan STEAM Berbahan Loose Parts di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup*, tesis, Program Pascasarjana IAIN Curup, Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI), 2022. 230 halaman.

Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini 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. Tujuan penelitian yaitu manajemen pembelajaran, pelaksanaan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* dan dampaknya.

Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sumber data penelitian meliputi sumber primer dan sekunder. Instrumen penelitian, pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, display data, dan kesimpulan.

Hasil penelitian dan pembahasan : perencanaan yaitu guru membuat RPPS, selanjutnya dijabarkan pada RPPM, yang disusun dalam bentuk kegiatan pembukaan, inti, dan penutup pada RPPH, mempersiapkan bahan *Loose Parts*. Pengorganisasian tugas mengajar, mengelompokkan anak sesuai usia, guru mengalokasikan materi pembelajaran. Melaksanakan aktivitas motorik kasar seperti sholat dhuha, kegiatan pembuka seperti berdo'a, kegiatan inti sesuai RPPH, kegiatan penutup bercakap-cakap. Penilaian seperti melalui unjuk kerja. Pelaksanaan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* : menerapkan seluruh tahapan bermain dengan memperhatikan strategi bermain, bersih-bersih, menyimpan barang, dan strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini, dengan menerapkan prinsip pembelajaran PAUD. Dampak positif termanajemen dengan baik, dampak negatif bahan *Loose Parts* yang kurang bervariasi.

Kesimpulan : manajemen pembelajaran anak usia dini untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan diawali dengan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, penilaian. Metode STEAM dan *Loose Parts* melatih anak berpikir secara kritis, logis, sistematis, kegiatan yang dilaksanakan mencakup 10 prinsip pembelajaran anak usia dini. Dampak positif terlaksana dengan baik dampak negatif bahan *Loose Parts* yang kurang bervariasi.

Kata Kunci : Manajemen Pembelajaran, Anak Usia Dini, STEAM Berbahan Loose Parts

ABSTRACT

Cucu Rahayu's name, NIM. 20861004, *Management of Early Childhood Learning With STEAM Content Made from Loose Parts at Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup*, thesis, IAIN Curup Postgraduate Program, Islamic Education Management Study Program (MPI), 2022. 230 pages.

Implementation of Early Childhood Education faces many problems in the learning system. Just as the lack of creativity and progress of educators, as well as educational game devices that are less supportive, so the learning system does not encourage the ability of students to innovate and think higher. The research objectives are learning management, implementation of STEAM content made from *Loose Parts* and its impact.

The research used descriptive qualitative method. Research data sources include primary and secondary sources. The research instrument, data collection using observation, interview, and documentation techniques. Then the data is analyzed through the stages of data collection, data reduction, data display, and conclusions.

The results of the research and discussion: planning is that the teacher makes the RPPS, then it is described in the RPPM, which is arranged in the form of opening, core, and closing activities in the RPPH, preparing *Loose Parts*. Organizing teaching tasks, grouping children according to age, teachers allocating learning materials. Carrying out gross motor activities such as dhuha prayer, opening activities such as praying, core activities according to the RPPH, closing activities in conversation. Assessment such as through performance. Implementation of STEAM learning made from *Loose Parts* : applying all stages of play by paying attention to playing strategies, cleaning, storing things, and strategies to develop early childhood creativity, by applying PAUD learning principles. The positive impact is well managed, the negative impact of *Loose Parts* is less varied.

Conclusion: early childhood learning management to create a fun learning process begins with planning, organizing, implementing, evaluation. The STEAM and *Loose Parts* train children to think critically, logically, systematically, the activities carried out include 10 principles of early childhood learning. The positive impact is well implemented, the negative impact of the *Loose Parts* is less varied.

Keywords: Learning Management, Early Childhood, STEAM Made of Loose Parts

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kesehatan jasmani dan rohani serta pengetahuan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas ini. Salawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah merubah tatanan kehidupan manusia dalam kehidupan yang tidak beradab menuju keadaan yang penuh dengan ilmu pengetahuan, karenanya penulis dapat meningkatkan kreativitas dalam menyusun dan menyelesaikan tesis ini.

Penyusunan tesis ini dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar magister di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada program studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) dengan judul: “Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* Di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup”. Pada kesempatan ini, penulis berterima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam penyusunan proposal ini, sehingga dapat tersusun dengan baik. Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup;
2. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd., selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup;
3. Bapak Dr. Sumarto. M. Pd.I., selaku Ketua Prodi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup;
4. Ibu Dr. Hj. Jumira Warlizasusi, M.Pd., selaku pembimbing I dan bapak Dr. Fakhruddin, M.Pd.I, selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan

waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan proposal ini.

5. Terimakasih kepada segenap dosen dan karyawan di lingkungan IAIN Curup yang telah memberikan pengetahuan, kemudahan, dan pelayanan prima kepada penulis dalam setiap aktivitas perkuliahan hingga selesai.

Semoga amal baik dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti dapat menjadi amal sholeh dan mendapat imbalan setimpal dari Allah SWT serta menjadi pelajaran yang bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak yang membacanya.

Curup, Juli 2022
Penulis

Cucu Rahayu
NIM. 20861004

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

ILMIAH

.....

ii

PERSETUJUAN

PEMBIMBING

.....

iii

HALAMAN

PENGESAHAN

.....

iv

ABSTRAK

.....

v

KATA

PENGANTAR

.....

vii

DAFTAR

ISI

.....

ix

DAFTAR

TABEL

.....
xiv

DAFTAR

GAMBAR

.....
xv

BAB I PENDAHULUAN

.....
1

A. Latar Belakang Masalah

.....
1

B. Fokus Penelitian

.....
7

C. Pertanyaan Penelitian

.....
8

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

.....
8

BAB II KAJIAN TEORI DAN PENELITIAN

TERDAHULU

.....

10

A. Kajian Teori

.....

10

1. Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini

.....

10

a. Manajemen

.....

10

b. Pembelajaran Anak Usia

Dini

.....

14

c. Manajemen Pembelajaran Anak Usia

Dini

.....

40

2. *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*

(STEAM) berbahan *Loose*

Parts

.....

51

a. *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*

(STEAM)

.....

51

b. *Loose*

Parts

.....

66

B. Penelitian Terdahulu

.....

76

BAB III METODOLOGI

PENELITIAN

.....

82

A. Jenis Penelitian

.....

82

B. Tempat dan Waktu Penelitian

.....

83

C. Subyek Penelitian dan Sumber Data

.....

84

D. Instrumen

Penelitian

.....

85

E. Teknik Pengumpulan Data

.....

86

F. Keabsahan Data

.....

90

G. Teknik Analisa Data

.....

91

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

.....

A. Gambaran Umum Objek dan Subjek

Penelitian

.....

94

1. Letak

Geografis

.....

92

2. Sistem

Pendidikan

.....

94

3. Profil

Sekolah

.....

95

4. Visi, Misi, dan Tujuan RA Ummatan Wahidah

Curup

.....

97

5. Kondisi Pendidik serta Tenaga

Kependidikan

.....

98

6. Kondisi Peserta

Didik

.....

99

7. Daftar Sarana dan

Prasarana

.....

99

B. Hasil Dan Temuan

Penelitian

.....

101

1. Manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

.....

101

- a. *Planning* (perencanaan) dari Manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

.....

101

- b. *Organizing* (pengorganisasian) dari Manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

.....

111

- c. *Actuatung* (pelaksanaan) dari Manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

.....

114

- d. *Controlling* (evaluasi) dari Manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

.....

120

- 2. Pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

.....

129

- 3. Dampak manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan

Loose Parts di RA Ummatan

Wahidah

.....

166

C. Pembahasan

.....

171

1. Manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

.....

171

- a. *Planning* (perencanaan) dari Manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

.....

171

- b. *Organizing* (pengorganisasian) dari Manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

.....

178

<p>c. <i>Actuating</i> (pelaksanaan) dari Manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan <i>Loose Parts</i> di RA Ummatan Wahidah</p> <p>.....</p> <p>182</p>
<p>d. <i>Controlling</i> (evaluasi) dari Manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan <i>Loose Parts</i> di RA Ummatan Wahidah</p> <p>.....</p> <p>186</p>
<p>2. Pembelajaran muatan STEAM berbahan <i>Loose Parts</i> di RA Ummatan Wahidah</p> <p>.....</p> <p>191</p>
<p>3. Dampak manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan <i>Loose Parts</i> di RA Ummatan Wahidah</p> <p>.....</p> <p>208</p>

D. Keterbatasan

Penelitian

.....

**BAB V SIMPULAN DAN
IMPLIKASI**

.....

214

A. Simpulan

.....

214

B. Implikasi

.....

217

DAFTAR

PUSTAKA

.....

219

LAMPIRAN-

LAMPIRAN

.....

BIOGRAFI

PENELITI

.....

DAFTAR TABEL

Tabel	3.1	Kisi-Kisi	Instrumen
--------------	------------	------------------	------------------

Penelitian

.....

85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	4.1	Kegiatan
<i>Science</i>		
.....		
147		
Gambar	4.2	Kegiatan
<i>Technology</i>		
.....		
148		
Gambar	4.3	Kegiatan
<i>Engineering</i>		
.....		
149		
Gambar	4.4	Kegiatan
<i>Arts</i>		
.....		
149		
Gambar	4.5	Kegiatan
<i>Mathematics</i>		
.....		
150		
Gambar	4.6	Kegiatan membuat bangunan balok bentuk geometri
.....		
153		
Gambar	4.7	Kegiatan membuat es krim
.....		
154		

Gambar 4.8 Kegiatan pemberian makanan tambahan

.....
156

Gambar 4.9 Kegiatan menanam tanaman

.....
158

Gambar 4.10 Kegiatan bazar

.....
159

Gambar 4.11 Kegiatan shalat berjamaah dhuha

.....
160

Gambar 4.12 Kegiatan membuat susu kedelai

.....
161

Gambar 4.13 Lokasi masuk ke RA Ummatan Wahidah

.....
163

Gambar 4.14 Muatan STEAM berbahan *Loose Parts*

.....
164

Gambar 4.15 Kegiatan membuat es krim

.....

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987
Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan

dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin :

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ظ	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	A
ِ	Kasrah	i	I
ُ	Dammah	u	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ...ي	Fathah dan ya	ai	a dan u
َ...و	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh :

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...ىَ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...ى	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...و	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh :

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh :

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl

- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-
madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah : Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu;

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang

ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang. Contoh :

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif. Contoh :

- تَأْخُذُ ta'khuzu
- شَيْئٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya. Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan. Contoh :

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 mereka¹. 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.

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 tahun². Sementara itu, dalam bukunya Rosmala

¹ Craft Anna, "The Open Creativity Centre , The Open University , Milton Keynes, UK. Informa Ltd Registered in England and Wales Registered Number: 1072954 Registeredoffice: Mortimer House, 37-41 Mortimer Street, London W1T 3JH, UK. Routledge Published Online DOI: 10.10," 2010.

² Peraturan Presiden RI No. 60, *PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 60 TAHUN 2013 TENTANG PENGEMBANGAN ANAK USIA DINI HOLISTIK-INTEGRATIF*, 2013.

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 nyata³. 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 tidak bisa dilewatkan, mengingat hal itu hanya terjadi sekali dalam hidup seorang anak. Selain itu, usia cemerlang anak muda ini tidak dapat diulang dalam hidupnya. Dorongan yang didapat oleh anak-anak muda saat ini akan sangat membantu untuk daya tahan tubuh di kemudian hari.

Di zaman yang cemerlang ini, arti penting pendidikan bagi anak usia dini adalah menumbuhkembangkan potensi yang mereka miliki saat ini. Untuk situasi ini, untuk menciptakan atau menumbuhkembangkan 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 mahir⁴. Konsep pertama yaitu agar substansi

³ Dewi Rosmala, "Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak," 2005.

⁴ Artobatama and Irman, "Pembelajaran Stem Berbasis Outbound Permainan

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 pembelajaran⁵.

Lantas apa hubungannya antara prinsip pembelajaran dengan *Loos Parts* dan STEAM. STEAM singkatan dari *Science, Technology, Engeenering, Art, Matemathic* 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 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 daripada hanya sekedar memberi jawaban.

⁵ A. U. Dini, "Analisis Unsur Art Pada Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Guru 1* (2020): 135–41, https://www.mendeley.com/catalogue/6e5c13b6-7b29-3959-92af-98ebffad6853/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.8&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7Bb56db3fd-3691-4dc5-82b1-8689fa9ebd37%7D.

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 pembelajaran⁶. 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

⁶ T. A. Sum and E. G. M. Taran, "Kompetensi Pedagogik Guru PAUD Dalam Perencanaan Dan Pelaksanaan Pembelajaran," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 No. 2 (2020): 543, <https://doi.org/DOI: 10.31004/obsesi.v4i2.287>.

'pencipta'. Untuk mengatasi masalah ini, pembelajaran muatan STEAM dengan media *Loose Parts* adalah menjadi inovasi pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak dalam berkarya.

Raudhatul Athfal (RA) Ummatan Wahidah merupakan lembaga pendidikan swasta di Desa Talang Rimbo Baru kecamatan Curup Tengah kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu berdiri pada tahun 15 Juli 1995, 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 yang dilakukan oleh peneliti dengan kepala RA Ummatan Wahidah Curup Ibu Purgiyanti mengatakan 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 guru⁷.

Meskipun sudah melakukan pelatihan tentang pembelajaran STEAM

⁷ Hasil Wawancara dan Observasi dengan Ibu Purgianti selaku kepala RA di RA Ummatan Wahidah pada tanggal Rabu, 21 Oktober 2021

berbahan *Loose Parts* ini pada tahun 2020 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 dini dalam 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 RA Ummatan Wahidah Curup, Karena pada saat peneliti akan melaksanakan penelitian di kabupaten Rejang Lebong yang sudah menggunakan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* ini yaitu baru di RA Ummatan Wahidah Curup, sementara tingkat satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang lain di Rejang Lebong 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* Di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup”**

B. Fokus Penelitian

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

1. Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah;
2. Pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah;
3. Dampak Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah;

C. Pertanyaan Penelitian

Dari fokus penelitian diatas, maka berikut pertanyaan penelitian ini :

1. Bagaimana manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah ?
2. Bagaimana pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah ?
3. Bagaimana dampak manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

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

- 1) Dapat mendeskripsikan manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah;
- 2) Dapat mendeskripsikan pembelajaran anak usia dini dengan muatan

STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah;

- 3) Dapat mendeskripsikan dampak manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah;

2. Kegunaan Penelitian

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

1. Kegunaan secara Teoritis

- 1) Hasil riset ini diharapkan bisa menaikkan khasanah pengetahuan serta keilmuan dalam kajian riset Manajemen Pembelajaran Islam. Hasil riset ini bisa dijadikan pertimbangan untuk dunia pembelajaran dalam meningkatkan konsep serta teori ilmu pembelajaran khususnya teori-teori ilmu manajemen pendidikan Islam;
- 2) Untuk berupaya menafsirkan manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts*.

2. Kegunaan secara Praktis

- 1) Secara akademisi sebagai salah satu syarat dalam ujian akhir guna memperoleh gelar Magister Pendidikan dalam bidang Manajemen Pendidikan Islam pada Pascasarjana IAIN Curup;
- 2) Hasil riset ini diharapkan bisa menjadi masukan untuk para pendidik terutama Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan khususnya untuk Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup, Dosen serta akademisi pada studi Manajemen Pembelajaran Islam.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU

A. Kajian Teori

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 diharapkan⁸. 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 terdapat⁹. 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*

⁸ Erdiyanto et al., “Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Di Madrasah Aliyah Negeri O2 Lebong, Bengkulu,” *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2020, 234–50.

⁹ Jumira Warlizasusi, “Analisis Perencanaan Strategis, Rencana Strategis Dan Manajemen Strategis STAIN Curup 2015-2019,” *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 155–80.

other resources”, ini dapat dipahami bahwa manajemen adalah kemampuan mengarahkan serta menggapai hasil yang di idamkan dengan pemberdayaan manusia serta sumber energi yang lain¹⁰.

Dalam perspektif Islam *al-tadbir* (pengaturan) diistilahkan dengan menggunakan kata manajemen. Kata ini yaitu merupakan induksi dari kata *dabbara* (mengatur)¹¹ yang secara umum terdapat dalam Al Qur’an firman Allah SWT :

يُدَبِّرُ الْأَمْرَ مِنَ السَّمَاءِ إِلَى الْأَرْضِ ثُمَّ يَعْرُجُ إِلَيْهِ فِي يَوْمٍ كَانَ مِقْدَارُهُ أَلْفَ سَنَةٍ
مِّمَّا تَعُدُّونَ

Artinya : “Dia mengatur urusan dari langit ke bumi, kemudian (urusan) itu naik kepadanya dalam satu hari yang kadarnya adalah seribu tahun menurut perhitungan Mu” (As Sajdah : 05)¹².

Dari substansi ayat di atas, dapat diketahui bahwa Allah Subhanahu Wa Ta'ala adalah pengatur alam (*Al Mudabbir/manager*). Kesengajaan alam semesta ini merupakan pembuktian kebesaran Allah Subhanahu Wa Ta'ala dalam menyikapi alam ini. Bagaimanapun juga, karena manusia yang dijadikan oleh Allah Subhanahu Wa Ta'ala telah dijadikan khalifah di muka bumi, maka pada saat itu, ia harus mengarahkan dan mengurus bumi sebagaimana Allah

¹⁰ Nurul Yaqin, “Manajemen Lembaga Pendidikan Islam,” *Jurnal Studi Islam*, 2016, 93 – 105, <http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/madinah/article/view/178>.

¹¹ Jumira Warlizasusi, “Reformasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Mutu Pendidikan Di Kabupaten Rejang Lebong,” *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* 1, no. 2 (2017): 125, <https://doi.org/10.29240/jsmp.v1i2.243>.

¹² Kementerian Agama RI, “Al-Qur’an Dan Terjemahannya” (Jakarta: LPMQ Balitbangdiklat Kemenag, 2019), <https://pustakalajnah.kemenag.go.id/detail/137>.

telah menetapkannya. semesta.

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 efektif¹³. Selanjutnya penafsiran Manajemen, yakni seni melakukan pekerjaan lewat orang- orang (*the art of getting things done through people*)¹⁴.

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 efektif¹⁵. Manajemen berasal dari kata *to manage* yang berarti mengendalikan, mengurus, serta mengelola¹⁶. Secara etimologis, kata manajemen ialah terjemahan dari management. Dalam penafsiran manajemen, tercantum 2 (dua) aktivitas yakni aktivitas berpikir(*mind*) serta aktivitas tingkah laku (*action*)¹⁷.

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

¹³ Ricky W. Griffin, *Manajemen, Alih Bahasa Gina Gania; Editor Wisnu Candra Kristiaji* (Jakarta: Erlangga, 2014).

¹⁴ Husaini Usman, *Manajemen, Teori, Praktek, Dan Riset Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

¹⁵ Sumarto, "TINJAUAN STRATEGIS PENGEMBANGAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA (MSDM)," *Jurnal Al-Ashlah* 1, no. 1 (2017).

¹⁶ U. Saefullah, *Manajemen Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 2012).

¹⁷ H Hadiyanto, "Manajemen Peserta Didik," 2019, <https://doi.org/10.31227/osf.io/yvkpm>.

urusan/persoalan); (4) *to achieve one's purpose* (mencapai tujuan tertentu)¹⁸.

Pengertian manajemen adalah suatu kemampuan atau ketrampilan membimbing, mengawasi dan memperlakukan/mengurus sesuatu dengan seksama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan¹⁹.

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 diharapkan²⁰.

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 pengendalian²¹.

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

¹⁸ Erdiyanto et al., “Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Di Madrasah Aliyah Negeri O2 Lebong, Bengkulu.”

¹⁹ Murni Yanto and Irwan Fathurrochman, “Manajemen Kebijakan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan” 7, no. 3 (2019): 123–30.

²⁰ Sumarto, “Equalization and Standardization of Management of Education in Madrasah,” *HUNafa: Jurnal Studia Islamika* 14, no. 1 (2017): 117–39, <https://doi.org/10.24239/jsi.v14i1.450.117-139>.

²¹ Sumarto, “TINJAUAN STRATEGIS PENGEMBANGAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA (MSDM).”

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 pengaturan ataupun 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 rencana²².

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.

²² Imron Fauzi, *Manajemen Pendidikan Ala Rasulullah* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012).

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 lain²³. 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 efektif²⁴. Sebaliknya pembelajaran merupakan sesuatu upaya yang dicoba oleh seorang guru ataupun pendidik guna membelajarkan siswa yang belajar²⁵. Bagi Mulyasa, pembelajaran pada hakekatnya merupakan interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga terjalin perubahan sikap ke arah yang lebih baik²⁶.

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

²³ Fakhruddin, "Konsep Humanistik Ditinjau Dari Pendidikan Islam," *Fokus* 1 (2) (2016): 137–58, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JF/article/download/128/74>.

²⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persad, 2011).

²⁵ Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).

²⁶ Jumira Warlizasusi, Yetti Supriyati, and Neti Karnati, "The Effect of Transformational Leadership, Self Efficacy and Self Learning toward Lecturers Job Performance at STAIN Curup Rejang Lebong Regency of Bengkulu Province," *International Journal of Scientific Research and Management* 6, no. 07 (2018): 486–96, <https://doi.org/10.18535/ijstrm/v6i7.e101>.

menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik psikis maupun fisik²⁷. 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 tersebut²⁸.

Istilah belajar dan belajar dapat diartikan sebagai gagasan *ta'lim* dalam Islam. *Ta'lim* berasal dari kata *'allama - yu'allimu - ta'līman*. Istilah *ta'lim* sebagian besar mengandung makna *tarbiyah*, *tadris* dan *ta'dīb*, meskipun dengan asumsi diselidiki secara mendalam, istilah-istilah ini akan memiliki implikasi yang beragam. Perintah *taklim* memiliki banyak sekali dalil yang memperjelas, baik dari sumber Al-Qur'an maupun hadits. Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda²⁹:

عن عثمان بن عفان رضي الله عنه قال : قال رسول الله صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ :
« خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ » رواه البخاري

Artinya : “Dari Usman bin Affan ra, Rasulullah saw. bersabda,
“Sebaik-baik kalian adalah yang mempelajari al-Qur’an dan mengajarkannya.”
(HR. Bukhari);

²⁷ Jumira Warlizasusi and Ifnaldi, “THE INFLUENCE OF TRANSFORMATIONAL LEADERSHIP AND SELF-EFFICACY ON THE PERFORMANCE OF IAIN CURUP LECTURERS,” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 02 (2020), <https://doi.org/10.30868/ei.v9i02.1243>.

²⁸ Parwati, Suryawan, and Ratih Ayu Apsari, *Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018).

²⁹ Abu Abdillah Muhammad bin Isma'il bin Ibrahim bin al Mughirah bin Bardizbah. Shahih al-Bukhariy Al-Bukhariy, “Kitab Fadhail Al-Qur’an Bab Khairukum Man Ta’alam Al-Qur’an,” n.d., hadis ke 4639.

Hadits di atas menunjukkan bahwa kata mempelajari pada Al-Qur'an dan mengajarkannya termasuk dua jenis sekaligus yaitu artinya dan lafadz, menyiratkan bahwa keduanya sama-sama penting. Orang yang mempelajari Al-Qur'an, merupakan muslim terbaik dan menunjukkan Al-Qur'an kepada orang lain serta umat muslim, jelas akan lebih baik dan lebih signifikan dengan asumsi bahwa individu menggabungkan keduanya. Artinya, individu mengetahui bagaimana membaca Al-Qur'an serta menunjukkan kepada orang lain apa yang telah ia sadari. Selain itu, dari hadits ini juga dapat dipahami bahwa individu yang menunjukkan Al-Qur'an harus melalui tahap pembelajaran terlebih dahulu.

Al-Qur'an bagi pendidikan Islam merupakan sumber normatif maka ide belajar akan ditemukan dalam pokok bahasan Al-Qur'an itu sendiri. Dibawah ini merupakan ayat-ayat dari Al-Qur'an yang termasuk perintah dalam Al-Qur'an terkait pentingnya pembelajaran dan belajar seperti dalam QS. *al-'Alaq*: 1-5³⁰:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ - ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ - ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ - ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ - ۴ عَلَّمَ
الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ - ۵

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (QS. *al-'Alaq*: 1-5)

³⁰ Kementerian Agama RI, “Al-Qur’an Dan Terjemahannya.”

Ayat diatas menunjukkan perintah untuk menuntut ilmu, Rasulullah Shalallahu Alaihi Wassalam. demikian juga umatnya, diinstruksikan mencari cara untuk membaca dengan teliti. Kata *iqra'* atau perintah untuk dibaca dalam rangkaian ayat di atas, diulang dua kali, khususnya pada bagian ayat ke 1 dan ke 3. Perintah utama tersirat sebagai perintah untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahui. sedangkan tugas selanjutnya adalah menginstruksikan informasi kepada orang lain³¹.

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 pembelajaran³².

Dari beberapa pendapat para pakar tersebut dapat disintesisikan 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

³¹ Fakhruddin, “The Values of Tauhid Education in Rejang’s Culture of Serambeak,” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 940–52, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.475>.

³² Lukman Asha, “Online Learning Problems and the Principal’s Efforts to Overcome the Problems,” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 1247–58, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.932>.

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 tahun³³. Pendidikan Anak Usia Dini, merupakan perbincangan yang sangat luas dan sangat menarik untuk disimak, karena awal dari tumbuh kembang anak itu dari usia dini. Untuk lebih jelas tentang pengertian anak usia dini, beberapa teori menurut pendapat ahli tentang anak usia dini diperkenalkan³⁴.

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 tambahan³⁵.

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

³³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*, 2003.

³⁴ Eko Risdianto et al., "Respon Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap MOOCs Berbantuan Augmented Reality," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1487–1500, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.907>.

³⁵ Toha Ma'sum, "Konsep Pendidikan Anak Usia Dini," *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2018): 95–112, <http://ejournal.staida-krempyang.ac.id/index.php/intizam/article/view/14>.

merupakan teori lama³⁶, 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 dewasa³⁷.

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;
- 2) Pengaturan anak usia dini (*Early Childhood setting*) mengacu pada administrasi untuk anak-anak dari lahir hingga 8 tahun di sebuah rumah

³⁶ Ardy Wiyani Novian, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: GAVA MADIA, 2014).

³⁷ Masdudi Masdudi, "Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 1, <https://doi.org/10.24235/awladly.v3i2.1362>.

organisasi tempat atau pendirian, misalnya taman kanak-kanak, sekolah dasar dan program darmawisata yang memanfaatkan sebagian waktu;

- 3) 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 dini³⁸.

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 dengan tahapan yang dilalui anak³⁹. 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 formatif⁴⁰. Pendapat lain tentang anak usia dini, bahwa “kategori anak usia dini, ialah kelompok usia antara 2 sampai 6 tahun yang termasuk

³⁸ Nirva Diana and Mesiono, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Mewujudkan Sumber Daya Manusia Berkeunggulan)* (Medan: Perdana Publishing, 2016).

³⁹ Siti Aisyah and DKK, *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010).

⁴⁰ Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2012).

dalam prasekolah.⁴¹

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”⁴². 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 dan perkembangan yang cepat sehingga tidak sulit untuk diberikan perbaikan demi kemajuan ilmu pengetahuan.

Pendapat Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1 sampai 5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*)⁴³.

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 klarifikasi tentang masa cemerlang di usia dini di mana kapasitas laten anak tumbuh

⁴¹ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini Panduan Bagi Guru, Orang Tua, Konselor, Dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia., 2017).

⁴² Ahmad Susanto, “Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dari Berbagai Aspeknya” (Jakarta: Kencana, 2020).

⁴³ Ahmad Susanto, “Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori” (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 1.

dengan cepat⁴⁴.

Masa anak usia dini adalah saat anak-anak tidak dapat mengembangkan bakat terpendam dalam dirinya⁴⁵. 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 Seni⁴⁶.

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 sosial⁴⁷.

Anak usia dini dari beberapa pengertian diatas dapat disintesisikan 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

⁴⁴ Yusriana Ajeng, *Kiat-Kiat Menjadi Guru PAUD Yang Disukai Anak-Anak* (Yogyakarta: DIVA Press, 2012).

⁴⁵ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen pendidikan Nasional, 2011).

⁴⁶ Diana and Mesiono, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Mewujudkan Sumber Daya Manusia Berkeunggulan)*.

⁴⁷ Aisyah and DKK, *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.

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 dicapai⁴⁸. 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 anak⁴⁹. 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

⁴⁸ Hartati Sofia, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2011).

⁴⁹ Sofia.

sesuatu daripada sekedar melakukan atau menirukan sesuatu yang dibangun oleh orang lain⁵⁰. Greenbeg 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*⁵¹. 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

⁵⁰ Sofia.

⁵¹ Masitoh, Ocih Setiasih, and Heny Djoehaeni, "Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-Kanak," *Urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020).

variasi individu dan minat anak juga perlu diperhatikan.

Pada pembelajaran anak usia dini, terdapat tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut⁵² :

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.

⁵² Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD : Tinjauan Teoretik & Tematik*, III (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).

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.

a) 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.

1. 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*⁵³.

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 diuraikan⁵⁴.

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.

2. Strategi pembelajaran inkuiri

⁵³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011).

⁵⁴ Sanjaya.

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 anak⁵⁵.

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 sendiri⁵⁶.

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.

3. Strategi pembelajaran kontekstual

Strategi pembelajaran kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan anak secara penuh untuk dapat

⁵⁵ Sanjaya.

⁵⁶ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014).

menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong anak untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan⁵⁷. 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 guru⁵⁸.

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 lain⁵⁹.

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.

4. Strategi pembelajaran aktif

Prinsip pembelajaran aktif berawal dari tokoh John Locke dengan

⁵⁷ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.

⁵⁸ Majid, *Strategi Pembelajaran*.

⁵⁹ Nanang Hanafiah and Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Refika Aditama, 2012).

prinsip *tabula rasa* yang menyatakan bahwa *knowledge comes from experience*, pengetahuan berpangkal dari pengalaman. Dengan kata lain, untuk memperoleh pengetahuan, seseorang harus aktif mengalaminya sendiri⁶⁰.

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 luas⁶¹.

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.

5. 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 belajar⁶².

⁶⁰ Warsono and Hariyanto, *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen*, II (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).

⁶¹ Suyadi and Maulidya Ulfa, "Konsep Dasar Paud" (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 17.

⁶² Yudha M Saputra and Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Departemen pendidikan Nasional, 2015).

Strategi pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi anak dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi⁶³.

Pembelajaran kooperatif melibatkan tanggung jawab bersama antara guru dan anak untuk mencapai tujuan pendidikan. Para guru menyusun tahapan dan 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 beberapa kata sederhana, mengenali bentuk-bentuk simbol sederhana dan sebagainya.

Pada strategi pembelajaran kooperatif, anak-anak di kelas dibagi menjadi 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.

b) 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 memuaskan⁶⁴. Metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain,

⁶³ Majid, *Strategi Pembelajaran*.

⁶⁴ Darmansyah and Regina Ade Darman, *Strategi Pembelajaran*, ed. Bustan (Padang: Rumahkayu Pustaka Utama, 2017).

bergerak, bernyanyi dan belajar⁶⁵.

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 pembelajaran⁶⁶ :

1. *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.

2. *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.

3. *Show and tell*

⁶⁵ Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.

⁶⁶ Suyanto.

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.

4. *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, bertanggungjawab dan mengembangkan kemampuan sosial.

5. *Kelompok besar (big team)*

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

6. *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.

7. 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.

8. 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 penjelasannya⁶⁷ :

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

⁶⁷ Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD : Tinjauan Teoretik & Tematik*.

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 tujuannya⁶⁸.

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 SD⁶⁹.

Program tindak lanjut dilakukan untuk memperbaiki program,

⁶⁸ A. Purwandono, "Merdeka Belajar Itu, Hakikatnya Kreativitas Dan Inovasi," 2020.

⁶⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).

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, program tindak 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 tua⁷⁰.

Prinsip-prinsip penilaian menurut Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini, adalah sebagai berikut⁷¹:

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

⁷⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 21st ed. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

⁷¹ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2011).

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 pengembangan seluruh 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, sosial, emosi, fisik, dan motorik⁷².

Manajemen pembelajaran anak usia dini mempunyai arti yaitu untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini dibutuhkan upaya untuk mengatur,

⁷² Suyadi and Ulfa, "Konsep Dasar Paud."

mengelola dan mengarahkan jalannya interaksi edukatif antara peserta didik dan pendidik serta lingkungannya secara sistematis, terencana dan teratur⁷³.

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;

⁷³ Hapidin, "Manajemen Pendidikan TK/PAUD" (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014).

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 kebakaran⁷⁴.

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 :⁷⁵

- 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

⁷⁴ 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>.

⁷⁵ Novan Ardy Wiyani, "Manajemen Paud Bermutu" (Yogyakarta: Gava Media, 2015), 146.

pendidikan, tata cara pengajaran, sumber belajar, serta evaluasi hasil belajar⁷⁶.

Perencanaan pembelajaran meliputi tiga hal dalam mencapai tujuan pembelajaran diantara⁷⁷ :

- 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;

⁷⁶ Fakhruddin Fakhruddin, "Social Morality Education in the Rejang'S Culture of 'Serambeak,'" *Ta'dib* 24, no. 1 (2021): 137, <https://doi.org/10.31958/jt.v24i1.3198>.

⁷⁷ Mulyasa, *Manajemen Paud* (Bandung: PT. Remaja Rosydakarya, 2012).

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 spesialnya pendidikan aktif, kreatif, efisien dengan tata cara menceritakan dalam pengembangan karakter⁷⁸.

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

⁷⁸ Yaqin, "Manajemen Lembaga Pendidikan Islam."

orang, pengorganisasian pula meliputi manajemen proyek, perakitan sumber energi yang dibutuhkan(tenaga, modul, serta uang) buat melaksanakan pekerjaan yang diresmikan dalam rencana.⁷⁹.

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 yaitu⁸⁰ :

- 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 menjalankan 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

⁷⁹ Fakhruddin Fakhruddin, "Model Pengabdian Masyarakat Berbasis Kawasan," *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan* 3, no. 2 (2019): 119, <https://doi.org/10.29240/jf.v3i2.666>.

⁸⁰ Mulyasa, *Manajemen Paud*.

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 sama secara 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 berwibawa⁸¹.

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 digaribawahi 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 pendidik⁸².

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

⁸¹ Jumira Warlizasusi and Ifnaldi Ifnaldi, "Kepemimpinan Transformatif Perguruan Tinggi" (Penerbit Buku Literasiologi, 2019).

⁸² Syaifurahman and Tri Ujiati, *Manajemen Dalam Pembelajaran* (Jakarta: PT. Indeks, 2013).

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 ini⁸³:

1) Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja dilaksanakan sesuai dengan tugas peserta didik dalam melakukan aktivitas yang terlihat, misalnya menyanyi, berdoa serta berolahraga;

2) Observasi

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

⁸³ Syaifurahman and Tri Ujiati, *Manajemen Dalam Pembelajaran* (Jakarta: PT. Indeks, 2013).

diatur yang berisi komponen-komponen tertentu yang harus diperhatikan;

- c) Observasi eksperimen, observasi yang dilaksanakan dengan cara nonpartisipatif akan tetapi sistematis, hal ini dilakukan untuk menemukan perubahan dan indikasi karena sesuatu yang disengaja.

3) Percakapan

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

a. Penilaian Percakapan Terstruktur

Evaluasi percakapan terstruktur dilaksanakan secara sengaja oleh pendidik 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 mengumpulkan data 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 sebenarnya⁸⁴. Sebagaimana diklarifikasi oleh Kofac (2017) bahwa STEAM menyelesaikan pembelajaran bergantung pada inovasi logis dan kapasitas untuk menangani masalah dalam kenyataan⁸⁵. Selain itu, model pembelajaran STEAM mengajak anak untuk menumbuhkan minat, daya tanggap untuk menghadapi dan mengajukan pertanyaan sehingga anak mengumpulkan

⁸⁴ Sri Wahyuni, Reswita Reswita, and Mar'atul Afidah, "Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering And Mathematic Pada Kurikulum PAUD," *Jurnal Golden Age* 4, no. 02 (2020): 297–309, <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2441>.

⁸⁵ Dkk Siti Wahyuningsih, Andriani Rahma Pudyaniatyas, "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi* 4, no. 1 (2020): 306.

informasi yang meliputi dengan menyelidiki, memperhatikan, menemukan, dan meneliti sesuatu yang ada di sekitarnya⁸⁶.

The STEAM learning model approach in the field of education aims to prepare students to be competitive and ready to work according to their field of expertise, that the main goal of STEAM learning is an attempt to demonstrate holistic knowledge between STEAM subjects⁸⁷. The purpose of learning using the STEAM approach is suitable to be applied to vocational high school learning whose subjects in learning require complex knowledge⁸⁸.

Pfeiffer menyatakan bahwa : *”In STEAM learning skills and knowledge are learned simultaneously by students. Things that are different from the STEAM aspect will require a connecting line that allows the four disciplines to be studied and applied simultaneously in learning”⁸⁹.*

Successful innovation and scientific literacy depend on equipping future generations with a solid knowledge base in the core STEM areas combined with the thinking tools and strategies to understand complex situations and provide solutions. Penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa inovasi yang baik yaitu ketika peserta didik mampu menghubungkan seluruh aspek dalam STEAM dan merangkai empat aspek interdisiplin ilmu dalam

⁸⁶ Yuliati Siantajani, “Konsep Dan Praktek STEAM Di PAUD” (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 26.

⁸⁷ Mehmet Nur Tuğluk and Sümeyye Öcal, “Examination of Stem Education and Its Effect on Economy: Importance of Early Childhood Education,” *Educ. Res. Pract.*, 2017, 362.

⁸⁸ Rodger W. Bybee, “The Case for Education: Challenges and Opportunities,” *NSTA (National Science Teachers Association) Www.Nsta.Org/Permission*, 2013, 33–40, www.nsta.org/permissions.

⁸⁹ Heather D Pfeiffer et al., “Conceptual Structures for STEM Research and Education 20th International Conference on Conceptual Structures, ICCS 2013, Mumbai, India, January 10-12, 2013. Proceedings,” in *Conference Proceedings ICCS* (Springer, 2013), 35.

STEAM sehingga dapat memecahkan sebuah masalah⁹⁰.

*STEAM had its origins in the 1990s at the National Science Foundation (NSF) and has been used as a generic label for any event, policy, program, or practice that involves one or several of the STEM disciplines*⁹¹.

Pernyataan tersebut berarti karakter dalam pembelajaran STEM adalah kemampuan peserta didik mengenali sebuah konsep atau pengetahuan dalam sebuah kasus. Sebagaimana dalam pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, maka STEM membantu peserta didik untuk menggunakan sains dan merangkai sebuah percobaan yang dapat membuktikan sebuah hukum atau konsep Dasar Listrik dan Elektronika.

Fokus STEAM, adalah pada proses pembuatan dan hasil akhir. Ukuran pembuatan lebih signifikan daripada hasil akhir karena dalam prosesnya terdapat bagian penyelidikan, penalaran inventif, perencanaan perancangan, artikulasi inovatif, penilaian dan perbaikan⁹². Secara bersamaan, model STEAM dapat membantu anak-anak untuk mengukur melalui memperhatikan, bermain, menyelidiki pola, dan mempersiapkan kemampuan berpikir inventif seperti partisipasi dan kemampuan relasional antara anak-anak dalam melakukan tanggung jawab atau usaha yang diberikan oleh

⁹⁰ Priscilla Lo Khai Chien and Denis Andrew D Lajium, "The Effectiveness of Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) Learning Approach among Secondary School Students," in *International Conference on Education and Psychology 2016 (ICEduPsy16)*, 2016, 95–104.

⁹¹ M Singh, "Acquisition of 21st Century Skills through STEAM Education," *Academia Letters* 2 (2021): 712.

⁹² DKK. Siti W., Adriana, R, P., Novita, E, N, "Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini," *Early Childhood Education and Development Journal*, 2020.

pendidik⁹³. Selain itu, selama proses anak-anak dituntut untuk berpikir inovatif dan mendasar pada hal-hal yang baru-baru ini didapatkan oleh peserta didik. Anak-anak juga didorong untuk mengatasi masalah dengan teman-teman mereka⁹⁴.

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 ini⁹⁵.

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 berkembang⁹⁶.

⁹³ Ratna Farwati and Kartika Metafisika, "STEAM Education Dukung Merdeka Belajar" (Riau: Dotplush Publisher, 2021).

⁹⁴ L. Titania W, P., & Anik, "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skill in Children 4-5 Years," *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2020.

⁹⁵ Siti W., Adriana, R, P., Novita, E, N, "Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini."

⁹⁶ Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, and Lia Rahmawati, "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts," *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (2020): 74–90, <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>.

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 mereka⁹⁷.

Jika menggunakan teknik pembelajaran STEAM, maka harus mengetahui pondasi kemampuan STEAM pada anak-anak, seperti berikut⁹⁸ :

- a. Menumbuhkan anak-anak untuk mengajukan pertanyaan ;
- b. Menjadi fasilitator dengan mengikuti kegiatan dalam pembelajaran anak yang dilakukan di luar dan di dalam kelas;
- c. Mendukung anak untuk memiliki pikiran yang kreatif ;

⁹⁷ Novita Eka Nurjanah, "Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD* 1 (2020).

⁹⁸ Widya Ayu Puspita, "Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM," *JPNF: Jurnal Pendidikan* 21 (2019).

- d. Menumbuhkan anak agar memiliki pilihan untuk mengurus masalah (*Problem Solving*);
- e. 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;
- f. Menguji pemecahan masalah dalam suatu masalah;
- g. 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 berikut⁹⁹ :

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

⁹⁹ Yuliani Nurani, "Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD. Modul 4 PPG Bagi Guru PAUD" (Jakarta: KEMENDIKBUD, 2019), 101.

cara pikir kritis untuk dapat menyelesaikan masalah sehari-hari¹⁰⁰.

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 kimia¹⁰¹.

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 berikut¹⁰² :

1. Observing atau mengamati. Mengamati adalah mendeskripsikan objek atau peristiwa dengan menggunakan panca indra;

¹⁰⁰ S. G. Kohlstedt, "Teaching Children Science" (University of Chicago Press, 2013), <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226449920.001.0001>.

¹⁰¹ Joseph Abruscato, "Teaching Children Science," VII (New Jersey: Prentice Hall, 2010).

¹⁰² Yuliani Nurani, *Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD, Modul 4 PPG Bagi Guru PAUD* (KEMENDIKBUD, 2019).

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 disintesisakan 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-hari¹⁰³.

Technology dapat disintesisakan sebagai sebuah Pada pembelajaran

¹⁰³ Jumira Warlizasusi, "The Optimalization School Based Management by Applying Information Technology and Communication (ICT)" 337, no. Picema 2018 (2019): 27–34, <https://doi.org/10.2991/picema-18.2019.6>.

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 kemanfaat 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 manfaat¹⁰⁴.

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

¹⁰⁴ A Bligh, "Towards a 10-Year Plan for Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) Education and Skills in Queensland" (Queensland: Department of Education, Training and the Arts, 2015).

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 pada perolehan atau kompetensi hasil belajar yang beraspek pengetahuan, keterampilan dasar seni dan sikap yang berkaitan dengan kemampuan kepekaan rasa seni-keindahan serta pengembangan kreativitas¹⁰⁵.

Art dapat disintesiskan merupakan kegiatan anak bermain yang memfasilitasi kebebasan untuk anak untuk memanipulasi material yang beragam dengan cara 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 pemahan 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

¹⁰⁵ Nurani, *Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD, Modul 4 PPG Bagi Guru PAUD*.

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 bilangan¹⁰⁶.

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 geometri¹⁰⁷.

Mathematics menurut penjelasan diatas dapat disintesisakan Mengenalkan 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”.

¹⁰⁶ Shi-Jer Lou et al., “Effects of Implementing STEM-I Project-Based Learning Activities for Female High School Students,” *International Journal of Distance Education Technologies* 12 (2014): 127, <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-7363-2.ch057>.

¹⁰⁷ Micah Stohlmann, Tamara Moore, and Gillian Roehrig, “Considerations for Teaching Integrated STEM Education [Consideraciones Para Enseñar Educación STEM Integrada],” *Journal of Pre-College Engineering Education Research* 2, no. 1 (2012): 28–34.

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 ¹⁰⁸:

- 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

¹⁰⁸ Nurani, *Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD, Modul 4 PPG Bagi Guru PAUD*.

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 reflektif¹⁰⁹.

¹⁰⁹ Rodger W. Bybee, “The Case for Education: Challenges and Opportunities,” *NSTA (National Science Teachers Association) Www.Nsta.Org/Permission*, 2013, 33–40, www.nsta.org/permissions.

Berdasarkan teori-teori STEAM diatas maka dapat disintesis menjadi sebuah struktur yang dapat meringkai 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 ketrampilan 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 ditawari 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 ¹¹⁰.

¹¹⁰ . Novita E, N, "Pembelajaran Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak," *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 2020.

Loose Parts adalah sesuatu yang bertentangan dengan area bermain statis dan tidak kaku yang biasanya dialami anak-anak secara konsisten¹¹¹. 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 inovatif¹¹².

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-anak¹¹³. *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)¹¹⁴. *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 permainan¹¹⁵.

¹¹¹ Puspita, "Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM."

¹¹² Simon Nicholson, "The Theory of Loose Parts, An Important Principle for Design Methodology.," *Studies in Design Education Craft & Technology* 4, no. 2 (1972).

¹¹³ M. Daly, L., & Beloglovsky, "Loose Parts: Inspiring Play in Young Children," *Redleaf Press* 1 (2014), http://www.amazon.com/Loose-Parts-Inspiring-Young-Children/dp/1605542741/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1428901369&sr=1-1&keywords=loose+parts.

¹¹⁴ D Stevens and M Williams, *Loose Parts Play - a Beginner's Guide: A Practical Handbook for Educators and Parents of Children Aged 0-5* (Independently Published, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=NP6UzQEACAAJ>.

¹¹⁵ Siantajani Y, "Loose Parts. Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD" (Semarang: PT sarang Seratus Aksara, 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 ¹¹⁶. *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 ¹¹⁷.

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 berbagi 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 ¹¹⁸.

¹¹⁶ Dewi Safitri 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>.

¹¹⁷ K. Mirabella, D, W, P., Ismatul, H., Nila, “Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini Di Era Society 5.0.,” *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang*, 2020.

¹¹⁸ Rebecca A Spencer et al., “Educator Perceptions on the Benefits and Challenges of Loose Parts Play in the Outdoor Environments of Childcare Centres,” *AIMS Public Health* 6, no. 4 (2019): 461.

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-hari¹¹⁹. 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*”¹²⁰. 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*”¹²¹. *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*

¹¹⁹ Natalie E Houser et al., “A Loose Parts Randomized Controlled Trial to Promote Active Outdoor Play in Preschool-Aged Children: Physical Literacy in the Early Years (PLEY) Project,” *Methods and Protocols* 2, no. 2 (2019): 27.

¹²⁰ Miriam Beloglovsky and Lisa Daly, *Loose Parts 2: Inspiring Play with Infants and Toddlers* (Redleaf Press, 2016).

¹²¹ Christine Kiewra and Ellen Veselack, “Playing with Nature: Supporting Preschoolers’ Creativity in Natural Outdoor Classrooms.,” *International Journal of Early Childhood Environmental Education* 4, no. 1 (2016): 70–95.

*separated, can be put back together, carried, combined, lined, moved and used alone or combined with other materials. Can be natural or synthetic*¹²²

Loose parts adalah bagian benda yang merdeka untuk dimainkan dan tidak dapat diantisipasi akan berubah menjadi apa¹²³. *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-anak¹²⁴. 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 dia putuskan untuk dimainkan¹²⁵.

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 berikut¹²⁶:

- a. Menarik : *loose part* menyerupai magnet untuk anak-anak yang memiliki minat dan minat yang teratur. Objeknya seperti batu, potongan

¹²² S. Haughey, "Loose Parts: A Start-Up Guide," *Fairy Dust Teaching*, 2017.

¹²³ L England, *Looking for Learning: Loose Parts* (Bloomsbury Publishing, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=cWyoDwAAQBAJ>.

¹²⁴ B Y Wulansari et al., *STEM KREATIF: Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Parts*, Anak (Academia Publication, 2021), https://books.google.co.id/books?id=Iqs%5C_EAAAQBAJ.

¹²⁵ Nurul Qomariyah and Zahratul Qalbi, "Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan," *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 3, no. 1 (2021): 47–52, <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>.

¹²⁶ Puspita, "Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM."

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;

- b. Terbuka: *Loose parts* memperhitungkan permainan tanpa batas. *Loose parts* 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;
- c. 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 ¹²⁷.

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 ini terbuka 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 sekitar anak-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 ¹²⁸.

¹²⁷ Siti W., Adriana, R, P., Novita, E, N, "Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini."

¹²⁸ Safitri and Lestarinigrum, "Penerapan Media Loose Part Untuk Aktivitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun."

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 ¹²⁹. Berikut adalah macam-macam dari bahan bagian *Loose Parts* yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran pada anak usia dini ¹³⁰ :

- 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;

¹²⁹ E. Kiewra, C., & Veselack, "Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms," *International Journal of Early Childhood Environmental Education* 4(1) (2016): 70–95.

¹³⁰ Imamah Z. and Muqowim M, "Pengembangan Kreativitas Dan Berfikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Parts," *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak* 5 (2020): 267–75, <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>.

- 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, antara lain: 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 ¹³¹.

¹³¹ Lisa Daly and Miriam Beloglovsky, "Loose Parts, Inspiring Play in Young Children" (Yorkton Court: Readleaf Press, 2015), 87.

Sebagaimana dijelaskan oleh Siantajani ¹³², 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. Anaka 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

¹³² Y. Siantajani, *Loose Parts. Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020).

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 kekayaan 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.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian-penelitian sebelumnya sebagai penelitian terdahulu yang relevan :

Pertama 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), Tinjauan ini diharapkan dapat menggambarkan tingkat pemahaman instruktur PAUD atau pendidik PAUD tentang permainan *Loose Parts*. Pendekatan eksplorasi yang digunakan adalah teknik subjektif, dengan pertemuan langsung dengan guru PAUD di Desa Bukit Harapan, Kecamatan Pinang Raya, Kabupaten Bengkulu Utara. Sampel yang digunakan adalah 3 orang pengajar yang mengajar di satu sekolah PAUD¹³³.

Dari hasil pertemuan, terlacak bahwa pendidik tidak memahami permainan *Loose Parts*. Selain itu, sekolah juga belum menerapkan

¹³³ Qomariyah and Qalbi, "Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan."

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.

Kedua 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. Alasan dilakukannya review ini adalah untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran STEAM di PAUD. Teknik eksplorasi yang digunakan adalah subjektif, pengumpulan informasi dilakukan melalui persepsi, pertemuan, dan dokumentasi. Sedangkan efek samping dari review ini menggambarkan: 1) Waktu cerita di kelas STEAM, 2) Proses

STEAM dalam pembelajaran, 3) Latihan STEAM di kelas¹³⁴.

Ketiga 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 Prameswari¹ dan Anik Lestarinigrum *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. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian peningkatan anak ketika sistem pembelajaran terjadi, imajinasi terbatas, anak memiliki kemampuan relasional yang rendah dan menawarkan sudut pandang dari hasil kelompok atau usaha bersama yang masih rendah. Hal ini dikarenakan masih berlakunya tugas pendidik dalam pembelajaran dan membatasi inovasi anak dengan memberikan media pembelajaran yang kurang berubah karena hanya menggunakan lembar gerak yang tersedia di sekolah. Keputusan untuk memanfaatkan 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

¹³⁴ Muniroh F. Munawar and S. Sugiyanti, "Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City," *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2 (2019): 276, <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285>.

pembelajaran bersifat repetitif dan belum memiliki pilihan untuk membimbing siswa menguasai 4c keterampilan¹³⁵.

Dari permasalahan tersebut, pendidik menerapkan pembelajaran berbasis STEAM dengan memanfaatkan media *Loose Parts*. Strategi ujian yang digunakan adalah menjelaskan eksplorasi subyektif dengan 13 anak kelompok A usia 4-5 tahun PAUD Pertiwi 2 Bodor sebagai mata pelajaran eksplorasi. Informasi dikumpulkan dengan menggunakan prosedur persepsi dan dokumentasi dan kemudian dibedah secara subyektif untuk merinci pencapaian kemajuan anak secara adil. Hasil review menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM dalam memanfaatkan media *Loose Parts* cukup berpengaruh terhadap kemampuan 4c anak usia 4-5 tahun, sehingga disarankan pembelajaran ini diselesaikan secara konsisten untuk melihat pencapaian kapasitas. dalam sudut pandang yang berbeda.

Keempat judul penelitian 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

¹³⁵ Titania Prameswari and Anik Lestarinigrum, "Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Efektor* 7, no. 1 (2020): 24–34, <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>.

pembelajaran bermuatan STEAM yang dapat diterapkan di satuan PAUD. Sistem ujian yang digunakan adalah rencana penelitian kerja inovatif dengan responden pengawas dan pendidik PAUD di Kecamatan Rumbai Pesisir. Mengingat efek samping umum dari jajak pendapat, beralasan bahwa penanda yang digunakan untuk mengukur kejelasan program pendidikan mengandung STEAM. Terjadi perluasan informasi dan pemahaman pendidik setelah dilakukan pendahuluan fungsional model peningkatan program pendidikan PAUD bina STEAM terkait eksplorasi mata pelajaran yang telah diselesaikan¹³⁶.

Kelima 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. Pembelajaran ini dinilai mampu menjawab tantangan zaman untuk dapat mengembangkan pembelajaran di abad 21. 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. Guru memandang bahwa untuk memberikan pembelajaran tentang teknologi misalnya harus menggunakan media

¹³⁶ Wahyuni, Reswita, and Afidah, "Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering And Mathematic Pada Kurikulum PAUD."

pembelajaran berbasis komputer yang canggih, sehingga membutuhkan biaya yang mahal.

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 bahan yang mudah didapat, seperti batu, ranting pohon, biji-bijian, tutup botol bekas, daun kering, jepitan, dan lain-lain. Bahan yang dapat dilepas ini disebut dengan loose parts. Bagian lepas adalah benda lepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan cara penggunaannya ditentukan oleh anak¹³⁷.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

a. 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

¹³⁷ Siti Wahyuningsih et al., "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>.

informasi bersifat induktif¹³⁸. Selanjutnya, penelitian kualitatif menciptakan dan memproses informasi yang bersifat deskriptif, seperti catatan observasi dan wawancara¹³⁹. 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 selidiki¹⁴⁰.

Strategi deskripti 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 diselidiki¹⁴¹.

Dasar pemikiran penggunaan strategi ini adalah karena penelitian ini

¹³⁸ Conny R Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Grasindo, 2010), <https://books.google.co.id/books?id=dSpAIXuGUCUC>.

¹³⁹ S Siyoto and M A Sodik, *DASAR METODOLOGI PENELITIAN* (Literasi Media Publishing, 2015), <https://books.google.co.id/books?id=QPhFDwAAQBAJ>.

¹⁴⁰ U Flick, *An Introduction to Qualitative Research* (SAGE Publications, 2018), <https://books.google.co.id/books?id=o517DwAAQBAJ>.

¹⁴¹ A Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach* (Deepublish, 2018), <https://books.google.co.id/books?id=1pWEDwAAQBAJ>.

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 RA Ummatan Wahidah Curup, 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 RA Ummatan Wahidah Curup, 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.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

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

1) Tempat

Tempat penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah desa Talang Rimbo Baru Kecamatan Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

2) Waktu

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 07 Januari 2022-sampai dengan 07 Juli 2022.

c. Subyek Penelitian dan Sumber Data

Subyek yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kepala RA, guru kelas, orang tua atau wali murid, di RA Ummatan Wahidah Curup. 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 RA Ummatan Wahidah Curup. 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 RA Ummatan Wahidah Curup. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa data kurikulum, profil sekolah, serta foto- foto kegiatan belajar-mengajar di RA Ummatan Wahidah Curup.

d. 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 :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Butir	Wawancara	Observasi	Dokumentasi
1	Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini	a. Perencanaan pembelajaran anak usia dini;	3	√	√	√
		b. Pengorganisasian pembelajaran anak usia dini;	3	√	√	
		c. Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini;	4	√	√	√
		d. Penilaian pembelajaran anak usia dini.	4	√	√	√
2	STEAM Berbahan <i>Loose</i>	a. Tahapan penggunaan	7	√	√	√

	<i>Parts</i>	muatan STEAM berbahan <i>Loose Parts</i> ;	4	√	√	√
		b. Strategi penggunaan muatan STEAM berbahan <i>Loose Parts</i> ;	7	√	√	√
		c. Strategi mengembangk an kreativitas dengan muatan STEAM berbahan <i>Loose Parts</i> ;				

e. 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. Selltiz pada tahun 1959 mengklarifikasi bahwa sumber utama dari observasi ini adalah bahwa hal itu memungkinkan dia untuk

merekam aktivitas yang terjadi ¹⁴². Jadi jenis observasi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu observasi partisipatif. Oleh karena itu peneliti datang ke lokasi penelitian, tetapi tidak mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran langsung ¹⁴³.

Didalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian secara terstruktur yaitu menggunakan catatan untuk menyajikan hasil dari pengamatan yang dilakukan. Teknik ini digunakan peneliti untuk mengamati manajemen pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah Curup 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

¹⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek / Suharsimi Arikunto, Rineka Cipta*, vol. 2006, 2006, <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detail/prosedur-penelitian-suatu-pendekatan-praktek-suharsimi-arikunto-19157.html>.

¹⁴³ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

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 ¹⁴⁴.

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 RA Ummatan Wahidah Curup. 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 RA Ummatan Wahidah Curup, guru kelas, dan orang tua atau wali murid.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada :

- a. Ibu Purgianti sebagai kepala sekolah RA Ummatan Wahidah Curup, data yang diambil dari informan ini adalah tentang perencanaan serta pengorganisasian pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*;

¹⁴⁴ Ruslan Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).

- b. Guru, data diambil terkait dengan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan penilaian di RA Ummatan Wahidah Curup;
- c. Orang tua atau wali murid RA Ummatan Wahidah Curup, 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 berupa kata-kata manusia, gambar, karya peringatn, 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 dokumen lain yang langsung ditulis atau diproduksi oleh subjek gambaran subjek melalui media tertulis dan dokumen lain yang langsung ditulis atau diproduksi oleh subjek¹⁴⁵.

¹⁴⁵ Haris Hardiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2010).

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 RA Ummatan Wahidah Curup.

f. 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 rekayasa¹⁴⁶.

Sebelum memperkenalkan teknik inspeksi, langkah selanjutnya adalah pemeriksaan keabsahan data, uji keabsahan data adalah sebagai berikut¹⁴⁷.

¹⁴⁶ Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012).

¹⁴⁷ Geoffrey E. Millis, "Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan Islam," *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2006.,

- 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, data bukti lisan dalam catatan kualitatif diperlukan agar lebih meyakinkan hasil penelitian dan pembaca.

g. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yaitu, proses mencari dan meringkas data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumen¹⁴⁸. Miles

¹⁴⁸ Moleong Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*, PT. Remaja Rosda Karya, 2019.

dan Huberman mengusulkan agar kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara dan terus-menerus dan interaktif ¹⁴⁹. Analisis data dalam penelitian kualitatif langkah-langkahnya, adalah sebagai berikut ¹⁵⁰ :

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

¹⁴⁹ Matthew B Miles, A Michael Huberman, and Johnny Saldana, "Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook," 2014.

¹⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif)* (Bandung: Alfabeta, 2013).

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

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

E. Gambaran Umum Objek dan Subjek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya RA Ummatan Wahidah Curup

Secara kronologis sejarah berdirinya RA Ummatan Wahidah Curup dapat dideskripsikan sebagai berikut. Awalnya dari majlis taklim bapak-bapak berinisiatif ingin mendirikan sebuah lembaga pendidikan Islam, karena sekitar pada tahun 1994/1995 di Rejang Lebong pendidikan Islam masih minim. Oleh karena itu digagaslah sebuah ide yaitu oleh Bapak H. Nazarudin, Bapak Heri Mulyadi, dan Bapak Drs. Hanafi untuk memulai membangun pendidikan tingkat anak usia dini dan dimulai dengan mendirikan yayasan yang bernama yayasan As Salam.

Tepatnya pada tanggal 15 Juli 1995 berdirilah RA Ummatan Wahidah Curup, dengan kepala sekolah yang pertama Bapak M. Sikun dan tenaga pendidik saat itu ialah Desiana, Ratna Wilis, Sri Sukenti, Ratna Khair Yunita, Subaria, dan Kunnaini serta peserta didik dengan jumlah 25 siswa. Kegiatan belajar mengajar saat itu dilaksanakan di Balai Desa Timbul Rejo, di tahun kedua mendapatkan tanah wakaf dari Bapak H. Udin Nanggalo dan mulai melaksanakan pembangunan serta berkembang sampai saat ini.

2. Letak Geografis

RA Ummatan Wahidah Curup terletak di Jalan Letjend. Suprpto No.

90, Talang Rimbo Baru, Kecamatan. Curup Tengah, Kabupaten. Rejang Lebong Provinsi. Bengkulu. Meskipun ada beberapa lembaga Pendidikan Anak Usia Dini seperti halnya Taman Kanak-Kanak (TK), namun keberadaan RA Ummatan Wahidah Curup sangat dibutuhkan oleh masyarakat sekitar desa Talang Rimbo Baru ataupun luar desa Talang Rimbo Baru dengan ciri khas keagamaannya dan dengan metode pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts*.

3. Sistem Pendidikan

Waktu belajar di RA Ummatan Wahidah Curup 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. RA Ummatan Wahidah Curup pula menerima siswa yang tiba dari lembaga lain buat melanjutkan pada kelompok kelas B ataupun umur 4- 5 tahun kelompok A.

Kurikulum RA Ummatan Wahidah Curup memakai kurikulum 13 dengan menyusun cakupan modul pendidikan sating KD yang hendak diinformasikan kepada anak sepanjang setahun lewat aktivitas bermain. Metode menyusun serta meningkatkan modul pendidikan dilihat di pedoman penataan K13. 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 sating hari(RPPH) merupakan

perencanaan program setiap hari yang dilaksanakan oleh pendidik pada tiap hari ataupun cocok dengan program lembaga. Komponen RPPH, antara lain, tema/ sub tema/ sub- sub tema, alokasi waktu, hari/ bertepatan pada, aktivitas pembukaan, aktivitas inti, serta aktivitas penutup.

4. Profil sekolah

a. Data Umum Lembaga

NPSN : 69731581
NSS : 101217020004
Nama Sekolah : RA Ummatan Wahidah
Akreditasi : B
Jenjang : TK
Status : Swasta
Waktu Belajar : Senin s/d Kamis Jam 07.00-10.30 WIB,
Jum'at dan Sabtu Jam 07.00-10.00 WIB

b. Alamat Lembaga

Jalan : Letjend. Suprpto NO. 90
Desa/Kelurahan : Talang Rimbo Baru
Kecamatan : Curup Tengah
Kabupaten : Rejang Lebong
Provinsi : Bengkulu
Kode Pos : 39112

Email : ra.[ummatan@gmail.com](mailto:ra.ummatan@gmail.com)
Lintang : -2.4066711306781343
Bujur : 102.68474578857422

5. Visi, Misi, dan Tujuan RA Ummatan Wahidah Curup

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 RA Ummatan Wahidah Curup selaku berikut :

a. Visi

Adapun visi RA Ummatan Wahidah Curup, sebagai berikut :

“Terwujudnya generasi Qur’ani yang Rabbani, sehat, cerdas, beradab, berkarakter, dan berakhlakul karimah”.

b. Misi

Adapun misi RA Ummatan Wahidah Curup, sebagai berikut :

- 1) Mendidik anak usia prasekolah (4-6 tahun);
- 2) Menanamkan kecintaan kepada Allah dan Rasul-Nya sejak dini;
- 3) Menjadikan anak sholeh dan sholehah yang terbebas dari buta huruf Al-Qur’an dan terbebas dari buta huruf aksara;
- 4) Membiasakan prilaku hidup sehat;
- 5) Menjadikan anak cerdas dan berkualitas;
- 6) Membentuk kepribadian, memiliki aqidah dan akhlak mulia, serta fisik

sehat dan kuat.

c. Tujuan

Adapun visi RA Ummatan Wahidah Curup, sebagai berikut :

- 1) Menjadi sekolah yang berkualitas sehingga menjadikan generasi Qur'ani yang Robbani beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT:
- 2) Memiliki pembiasaan- pembiasaan yang baik seperti yang dicontoh Rosulullah SAW;
- 3) Terbiasa membaca Al-Qur'an;
- 4) Terbiasa dengan pola hidup sehat;
- 5) Menjadikan anak yang mampu berpikir kreatif melalui kematangan 6 aspek perkembangan (nilai agama moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan seni).

6. 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 RA Ummatan Wahidah Curup merupakan 21 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	1	16	17
2.	Karyawan	2	2	4
	Jumlah	3	18	21

7. Kondisi Peserta Didik

Yang dimaksud peserta didik di sini merupakan yang secara formal menjadi murid di RA Ummatan Wahidah Curup serta terdaftar dalam novel induk sekolah. Kondisi murid disaat peneliti melaksanakan penelitian ini yaitu pada tahun pelajaran 2021/ 2022 berjumlah 115 siswa. Ada pula perinciannya selaku berikut :

Tabel 4.2 Jumlah peserta didik RA Ummatan Wahidah Curup :

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
A 1	2	2	4
B 1	10	9	19
B 2	9	9	18
B 3	10	8	18
B 4	9	10	19
B 5	10	10	20
B 6	10	7	17
Jumlah	60	55	115

8. Daftar Sarana dan Prasarana

Sarana pada sesuatu lembaga pembelajaran absolut 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 pula sarana- prasarana yang dipunyai RA Ummatan Wahidah Curup merupakan selaku berikut :

Tabel 4.3 Data Saran Prasarana RA Ummatan Wahidah Curup:

NO	JENIS BANGUNAN	JUMLAH	KEADAAN / KONDISI			K E T
			BAIK	RUSAK RINGAN	RUSAK BERAT	

		GEDUNG					
1	Lokal / Ruang Kelas		7	7	-	-	-
	-	Meja Guru	6	6	-	-	-
	-	Kursi Guru	13	6	6	1	-
	-	Meja Santri	80	80	-	-	-
	-	Kursi Santri	150	132	10	8	-
	-	Papan Tulis	8	8	-	-	-
	-	Karpet	22	22	-	-	-
	-	Loker Santri	3	3	-	-	-
	-	Lemari di Ruang Kelas	6	6	-	-	-
	-	Galon Cuci Tangan	6	6	-	-	-
	-	Lap Tangan	12	12	-	-	-
	-	Kamera CCTV	4	4	-	-	-
2	Wc Kepala Sekolah		1	1	-	-	-
	-	Wc Guru	2	2	-	-	-
	-	Wc Santri	2	2	-	-	-
3	Mushola		1	1	-	-	-
	-	Lemari	1	1	-	-	-
	-	Speker dan Mic	1	1	-	-	-
	-	Sajadah	15	15	-	-	-
	-	Mukenah	10	10	-	-	-
	-	Mimbar	1	1	-	-	-
	-	Karpet	7	7	-	-	-
4	Ruang Guru		1	1	-	-	-
	-	Lemari Arsip	2	1	1	-	-
	-	Lemari ATK	2	2	-	-	-
	-	Lemari File	1	1	-	-	-
	-	Lemari Kurikulum	1	1	-	-	-
	-	Meja	8	8	-	-	-
	-	Kursi sofa/ Kursi tamu	1	1	-	-	-
	-	Kursi Guru	10	10	-	-	-
	-	Laptop	2	2	-	-	-
	-	Printer	2	2	-	-	-
	-	Etalase Piala	2	2	-	-	-
5	Ruang Kepala Sekolah		1	1	-	-	-
	-	Meja	2	2	-	-	-
	-	Kursi Sofa/ Kursi Tamu	1	1	-	-	-

6	Ruang UKS	1	1	-	-	-
	- Meja Dan Kursi	1	1	-	-	-
	- Kasur	3	3	-	-	-
	- Lemari P3K	1	1	-	-	-
7	Sarana Prokes					
	- Galon Cuci Tangan	3	3	-	-	-
	- Lap Tangan	5	5	-	-	-
	- Thermogun	2	2	-	-	-
	- Hand Sanitizer	5	5	-	-	-
8	Ruang Dapur	1	1	-	-	-
	- Karpas	1	1	-	-	-
	- Meja Kompor	1	1	-	-	-
	- Kompor	1	1	-	-	-
	- Rak Piring	1	1	-	-	-
	- Piring	5 lusin	5 lusin	-	-	-
9	Kamera CCTV Diluar Ruangan	4	4	-	-	

F. Hasil dan Temuan Penelitian

1. Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM

berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

4. *Planning* (perencanaan) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

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 RA Ummatan Wahidah ibu Purgianti sebagai kepala sekolah mengatakan ¹⁵¹:

Latar belakang munculnya perencanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* ini bermula muncul di RA Ummatan Wahidah Curup, 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 2021/2022 kita mencoba untuk menerapkan.

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 RA Ummatan Wahidah Ibu Pita mengatakan¹⁵² :

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 peserta didik 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-anak juga diberikan waktu untuk

¹⁵¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Purgianti selaku kepala RA di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

¹⁵² Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

bermain, bereksplor, membuat apa yang dia mau jadi pembelajaran terasa menyenangkan untuk anak.

Bentuk persiapan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah Curup, ibu Fitri mengatakan¹⁵³ :

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.

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 karakter¹⁵⁴. Tahapan-tahapan dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah Curup, ibu Erna mengatakan¹⁵⁵ :

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 subtemanya tentang guru, anak dipersilahkan untuk memulai bermain sambil belajar dengan media *Loose Parts* yang sudah disediakan, nah anak-anak mulai bereksplor, berimajinasi menyusun

¹⁵³ Hasil Wawancara dengan Ibu Fitri Afriyani selaku Wali Kelas A 1 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

¹⁵⁴ N Yaqin, "Manajemen Lembaga Pendidikan Islam," *Jurnal Studi Islam*, 2016, 93 – 105, <http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/madinah/article/view/178>.

¹⁵⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Erna Mardiana selaku Wali Kelas B 5 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

dan membuat kata guru, ada yang membuatnya dari stik eskrim, batang korek api, batu kerikil dan lain sebagainya.

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 RA Ummatan Wahidah Curup, Ibu Yumi mengatakan¹⁵⁶ :

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 film yang mengedukasi anak. Selain itu, mengenalkan teknologi yaitu laptop ke anak-anak. Misal tema hari ini pekerjaanku subtemanya tentang guru, jadi anak-anak menonton bersama teman sekelas film edukasi tentang guru.

Dalam perencanaan penyampaian pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah Curup, ibu Pita mengakatan¹⁵⁷ :

Rencana pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* ini tentunya dimasukkan kedalam 6 (enam) aspek

¹⁵⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Sri Wahyumi selaku Wali Kelas B 2 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

¹⁵⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

perkembangan anak yaitu, pada Nilai agama dan moral, Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosional, dan Seni dalam penyampaian materi terhadap anak.

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 adapat dijelaskan sebagai berikut¹⁵⁸ :

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Semester (RPPS), beirisi 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/sub tema 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)
RA UMMATAN WAHIDAH**

Semester/ Bulan/ Minggu	: I/ Juli/I
--------------------------------	--------------------

¹⁵⁸ Dokumen Pembelajaran, RA Ummatan Wahidah Juli 2022

Kelas/ Usia : B6/ 5-6 Tahun					
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub tema : Diri Sendiri/Aku/identitas diri, anggota tubuh, ciri-ciri tubuh, kesukaan					
KD : NAM : 3.1-6, 1.1-1, 3.1-6, FM 1.4-5, 1.3-7, 1.3-4, KOG 3.5-5, 4.6-6, 17.5-18, 6.5-7, 4.6-10, 4.6-16, BHS 4.10-2,4.10-4, SOSEM 2,8-13, 4.14-32, 2.5-1, SN 4.15, 3.15-4,4,15-4					
MATERI					
<ul style="list-style-type: none"> - Identitas diri (Sholat dhuha berjamaah, Senam konsentrasi Menyanyikan lagu, Aku ciptakan Allah SWT Mengenal huruf "a ku", Menirukan kahinar Menunjuk dan menceritakan hasil karya) - Anggota tubuh (Sholat dhuha berjamaah, Menyanyikan lagu "Kepala Pundak Lutut Kaki", Anggota tubuh, Menunjuk dan menceritakan hasil karya) - Cin-cin tubuh (Sholat dhuha berjamaah, Senam konsentrasi Tubuhku ciptaan Allah ciri-ciri tubuh, warna-warna kulit macam-macam rambut bentuk badant. Menghargai hasil karya dalam berbagai bentuk) - Makanan kesukaan (Sholat dhuha berjamaah Senam kensemast Makanan ciptaan Allah Makanan kesukaan Menunjuk dan menceritakan hasil karya) - Warna kesukaan (Sholat dhuha berjamaah, Senam bersama. Do a masak rumalt Gambar baju. Berani tampil didepan teman dan guru. Bermain dan bernyanyi lagu warna-warna dalam bahasa inggris) - Permainan kesukaan (Sholat dhuha berjamaah, Berbaris, Do a masuk namah, Menyebutkan kalimat patan serhadap ciptaan Allah, Permaman kesukaan. Menunjuk dan menceritakan hasil karya) 					
ALAT BAHAN					
SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT	SABTU
<ul style="list-style-type: none"> - Lego/balok - Tutup botol - Kancing-kancinga - Batu-batuan - Kartu huruf - Pensil - Buku - Kerang - Biji-bijian 	<ul style="list-style-type: none"> - Playdough - Belok/lego - Gambar anggota tubuh - Kancing-kancingan - Batu-batuan - Tutup botol - Cat air 	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar - Teman dikelas 	<ul style="list-style-type: none"> - Manik-manik - Dakron/kapas - Kain perca - Batu-batuan - Kancing-kancinga - Tutup botol - Lego/balok 	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar baju - Pensi - Kertas hvs - Manik-manik - Batu-batua - Kacangan - Kacangan - Kancin 	<ul style="list-style-type: none"> - Playdough - Balok/lego - Manik-manik - Tutup botol - Kancing-kancing - Biji-bijian - Batu-batuan - Dedaunan

	- Kertas hvs - Spidol - Kerang		- Kertas hvs - Pensil - Kerang - Biji- bijian		- Kertas hvs - Pipet - Botol bekas
1. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30- 08.00					
<ul style="list-style-type: none"> • Sholat Dhuha • Gerak dan lagu • Tepuk anak sholeh • Senam enggram 					
2. Kegiatan Pembukaan, jam 08.00- 09.00					
<ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa • Muroja'ah surat • Muroja'ah hadits • Muroja'ah do'a sehari-hari • Asmaul husna • Bernyanyi 					
3. Kegiatan Inti, jam 09.00- 10.00					
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
- Mari kita sholat dhuha - Mari kita senam konsentrasi - yuk kita bernyanyi.. - Siapa yang menciptakan Aku? - Yuk kita buat huruf "a ku"	- Mari kita sholat dhuha - Yuk kita bernyanyi.. - coba ceritakan apa yang anak umi ketahui tentang anggota tubuh? - Yuk kita buat anggota tubuh	- Mari kita sholat dhuha - Mari kita senam konsentrasi - Siapa yang menciptakan tubuh kita? - coba ceritakan apa yang anak umi ketahui	- Mari kita sholat dhuha - Mari kita senam konsentrasi - Siapa yang menciptakan makanan? - coba ceritakan apa yang anak umi ketahui tentang makanan kesukaan?	- Mari kita sholat dhuha - Yuk kita senam bersama - Mari kita baca do'a masuk rumah - Ada berapa jumlah	- Mari kita sholat dhuha - Yuk berbaris bersama - Mari kita baca do'a masuk rumah - Mari menyebutkan kalimat "masyaallah" - coba ceritakan

<p>- Yuk kita ulangi kalimat "aku"</p> <p>- Mana hasil karyamu?</p>	<p>- Apa nama anggota tubuh yang kamu buat?</p> <p>- Mana anggota tubuh buatanmu?</p>	<p>tentang ciri-ciri tubuh?</p> <p>- Apa warna kulit pada tubuhmu?</p> <p>- Bagaimana bentuk rambutmu?</p> <p>- Bisakah kamu menunjukkan bentuk badanmu?</p> <p>- Apa yang kamu rasakan ketika perutmu bunyi?</p> <p>- Bagaimana ciri tubuh teman disebelahmu?</p> <p>- Yuk kita membuat urutan ciri tubuh temanmu dari</p>	<p>- Yuk kita buat makanan kesukaanmu?</p> <p>- Makanan apa yang kamu buat?</p> <p>- Bisakah kamu tunjukkan makanan kesukaanmu?</p>	<p>gambar baju?</p> <p>- Siapa yang mau menghitungnya?</p> <p>- Yuk kita warnai gambar baju ini</p> <p>- Nyanyi lagu "colours finger family"</p>	<p>permainan kesukaanmu?</p> <p>- Yuk tunjukkan hebatnya mainan kesukaanmu</p> <p>- Mari membuat mainan kesukaanmu</p>
---------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		yang tinggi- rendah			
4. Istirahat, jam 10.00- 10.30					
<ul style="list-style-type: none"> • Makan bersama • Bermain bebas 					
5. Kegiatan Penutup, jam 10.30- 11.00					
<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan perasaan selama hari ini • Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai • Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan dari ummi,abi • Menginformasikan kegiatan untuk besok • Do'a • Tepuk pulang • Mengucapkan syukur 					

Mengetahui
Kepala Sekolah

Wali Kelas

Purgianti, S.Pd

Epita Sari, S.Pd.I

Dokumen RPPH kelas B6 RA Ummatan Wahidah

Perencanaan pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah, 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* sehari sebelumnya 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 yaitu¹⁵⁹ :

1. Perencanaan adalah proses kegiatan yang menyiapkan secara sistematis berbagai kegiatan yang hendak dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu;
2. Perencanaan merupakan suatu proses kegiatan pemikiran yang 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;
3. Perencanaan merupakan penetapan tujuan, kebijakan, prosedur, anggaran, dan program dari suatu organisasi.

Dalam peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan khususnya standar proses pasal 20 menjelaskan bahwa perencanaan proses pembelajaran silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat tentang tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar¹⁶⁰.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disintesis bahwa perencanaan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* yang dilakukan di RA Ummatan Wahidah Curup, adalah (1) menyiapkan program

¹⁵⁹ Novan Ardy Wiyani, "Manajemen Paud Bermutu" (Yogyakarta: Gava Media, 2015), 146.

¹⁶⁰ 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>.

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), (2) 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

5. *Organizing* (pengorganisasian) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

Proses pengorganisasian pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah ibu Purgianti sebagai kepala sekolah mengatakan¹⁶¹ :

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

¹⁶¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Purgianti selaku kepala RA di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

oleh kepala sekolah, ib(pelaksanaan) dari u Pita mengatakan¹⁶² :

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 Fitri menambahkan, dengan mengatakan¹⁶³ :

Pengorganisasian pembelajaran anak usia dini di RA Ummatan Wahidah 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 RA Ummatan Wahidah, 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

¹⁶² Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

¹⁶³ Hasil Wawancara dengan Ibu Fitri Afriyani selaku Wali Kelas A 1 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

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 diinginkan¹⁶⁴.

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 berikut¹⁶⁵ :

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.

¹⁶⁴ Didin Kurniadin, Imam Machali, and Meita Sandra, "Manajemen Pendidikan : Konsep & Prinsip Pengelolaan Pendidikan" (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 240–41.

¹⁶⁵ Novan Ardy Wiyani, "Manajemen Paud Bermutu" (Yogyakarta: Gava Media, 2015), 147–48.

Dari ungkapan diatas dapat disintesisikan bahwa pengorganisasian dalam pembelajaran adalah kegiatan untuk menindak lanjuti rencana pembelajaran yang telah dirumuskan dengan adanya pembagian tugas bagi para pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disintesisikan bahwa pengorganisasian pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* yang dilakukan di RA Ummatan Wahidah Curup, 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.

6. *Actuating* (pelaksanaan) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

Strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru RA Ummatan Wahidah sesuai dengan acuan umum yang terdiri dari tiga tahap, di antaranya

¹⁶⁶.

a) Pendahuluan

¹⁶⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

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 RA Ummatan Wahidah melakukan serangkaian aktivitas pembelajaran bersama peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sumber pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *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 RA Ummatan Wahidah, ibu Pita mengatakan¹⁶⁷ :

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah, 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 kerja yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan.

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan tahapan perkembangan anak usia dini di RA Ummatan Wahidah, ibu Yumi mengatakan¹⁶⁸ :

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)

¹⁶⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

¹⁶⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Sri Wahyumi selaku Wali Kelas B 2 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 RA Ummatan Wahidah, ibu Pita mengatakan¹⁶⁹ :

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 RA Ummatan Wahidah sangat mempertimbangkan keamanan ketika memilih bahan ajar *Loose Parts* dalam pembelajaran muatan STEAM, ibu Erna mengatakan¹⁷⁰ :

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

¹⁶⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

¹⁷⁰ Hasil Wawancara dengan Ibu Erna Mardiana selaku Wali Kelas B 5 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah, ibu Pita mengatakan¹⁷¹ :

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 RA Ummatan Wahidah, ibu Pita mengatakan¹⁷² :

Alhamdulillah untuk sekarang kami sudah terbiasa dengan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* ini, kalau dulu waktu diawal kami menerapkan iya kami bingung mulainya bagaimana dari menyiapkan bahan ajar, terus cara apa yang harus pakai gunakan agar anak-anak dapat mengikuti metode ini, waktu itu anak-anak juga masih asing apa ini mi (sambil menunjuk ke bahan *Loose Parts* tersebut) dari situ anak-anak mulai tertarik tapi masih bingung 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 RA Ummatan Wahidah 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

¹⁷¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

¹⁷² Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

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 mengajar¹⁷³.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disintesis bahwa pelaksanaan pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* yang dilakukan di RA Ummatan Wahidah Curup, 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 apa yang akan dilakukan besok, berdo'a, tepuk pulang, dan mengucapkan syukur.

7. *Controlling* (evaluasi) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

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

¹⁷³ Syaifurahman and Tri Ujiati, "Manajemen Dalam Pembelajaran" (Jakarta: PT. Indeks, 2013), 66.

tingkat keberhasilan dari kegiatan yang telah direncanakan.

Bentuk penilaian pembelajaran dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah dapat dibagi menjadi beberapa macam penilaian yang dilaksanakan di dalamnya. Penilaian dilaksanakan dalam kegiatan sehari-hari, ujian tengah semester dan akhir semester. Sistem penilaian pembelajaran yang digunakan di RA Ummatan Wahidah ini dilakukan setiap hari. Setelah pembelajaran dilakukan percakapan terstruktur maupun tidak terstruktur, unjuk kerja, observasi yang disajikan dalam bentuk pelaporan maupun nilai harian anak.¹⁷⁴

Efektifitas pembelajaran tidak dapat diketahui tanpa melalui penilaian hasil belajar anak. Terkait dengan penilaian pembelajaran peneliti memperoleh jawaban dari hasil wawancara dengan ibu Erna menyatakan bahwa¹⁷⁵ :

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 Fitri mempunyai cara yang sedikit berbeda dalam penilaian pembelajaran anak. Dalam wawancara menjelaskan¹⁷⁶:

Saya melakukan penilaian pembelajaran sejak pertama kali pembelajaran. Pada awalnya saya akan membuka pertanyaan tentang materi

¹⁷⁴ Hasil Wawancara dengan Ibu Purgianti selaku kepala RA di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

¹⁷⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Erna Mardiana selaku Wali Kelas B 5 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

¹⁷⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Fitri Afriyani selaku Wali Kelas A 1 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Rabu, 02 Februari 2022

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 Yumi sebagai berikut¹⁷⁷ :

Penilaian pembelajaran yang dilakukan di RA Ummatan Wahidah 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 diantar oleh orang tua atau wali murid. Pada saat pulang sekolah anak-anak akan mengantri untuk bersalaman dengan guru. Berdasarkan hal ini juga dapat

¹⁷⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu Sri Wahyumi selaku Wali Kelas B 2 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 berikut¹⁷⁸ :

Dari sekolah dibawakan buku penghubung yang diberikan setiap dua hari 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 tingkah lakunya.

Penilaian pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah dilakukan dengan cara efektif dan efisien. Dengan melalui penilaian proses dan penilaian hasil, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut¹⁷⁹. Adapun RA Ummatan Wahidah 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

¹⁷⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Rezi Loviana selaku Orang tua/wali murid di RA Ummatan Wahidah Tanggal Jum'at, 04-02-2022

¹⁷⁹ Dokumen Penilaian, RA Ummatan Wahidah, Juli 2021

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 RA Ummatan Wahidah 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 :

- 1) BB artinya Belum Berkembang : bila anak melakukan kegiatan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- 2) MB artinya Mulai Berkembang : bila anak melakukan kegiatan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- 3) BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan : bila anak sudah dapat melakukan kegiatan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;

- 4) 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 RA Ummatan Wahidah 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 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 berikut¹⁸⁰ :

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;
- c. Pengamatan eksperimental, pengamatan yang dilakukan secara

¹⁸⁰ Syaifurahman and Tri Ujiati, *Manajemen Dalam Pembelajaran* (Jakarta: PT. Indeks, 2013).

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 mengetahui 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 bertemu;

- 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 RA Ummatan Wahidah Curup, 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 RA Ummatan Wahhidah 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 RA Ummatan Wahidah

Pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah 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 STEAM berbahan *Loose Parts*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda dengan berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran¹⁸¹. Anak-anak saat berada pada tahap eksplorasi dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah, ibu Pita mengatakan¹⁸² :

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* di RA Ummatan Wahidah, ibu Pita mengatakan¹⁸³ :

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

¹⁸¹ Yulianti Siantajani, "Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD" (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), 79.

¹⁸² Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

¹⁸³ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak dan imajinasi anak berkembang pada tahap

ini¹⁸⁴.

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 berada pada 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 RA Ummatan Wahidah, ibu Pita mengatakan¹⁸⁵ :

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

¹⁸⁴ Siantajani, "Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD," 2020.

¹⁸⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 kreatif¹⁸⁶.

Guru melakukan tahapan edukasi dalam pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah, ibu Pita mengatakan¹⁸⁷ :

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 RA Ummatan Wahidah, ibu Pita mengatakan¹⁸⁸ :

Pada tahap ekspansi, guru menyiapkan invitasi dan provokasi untuk

¹⁸⁶ Siantajani, "Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD," 2020.

¹⁸⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

¹⁸⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 pengetahuan¹⁸⁹.

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 RA Ummatan Wahidah menggunakan kata “Bagaimana” dan “Ayo” untuk menstimulasi anak mengeluarkan serta menunjukkan kreativitas, ide, dan

¹⁸⁹ Yuliati Siantajani, “Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD” (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), 102.

gagasan yang dimilikinya.

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 tinggi¹⁹⁰.

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 RA Ummatan Wahidah, ibu Pita mengatakan¹⁹¹ :

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

¹⁹⁰ Yuliati Siantajani, "Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD" (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), 97.

¹⁹¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 Pita mengatakan¹⁹² :

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

¹⁹² Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yang digunakannya. Maka dari itu, beres-beres dan menyimpan komponen *Loose Parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak¹⁹³.

Strategi guru dalam mengenalkan bermain dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* kepada anak, ibu Pita mengatakan¹⁹⁴ :

Biasanya sebelum memulai melaksanakan kegiatan inti, guru mengenalkan strategi 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 Pita mengatakan¹⁹⁵ :

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

¹⁹³ Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020).

¹⁹⁴ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

¹⁹⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 Pita mengatakan¹⁹⁶ :

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 yang 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 tercapai¹⁹⁷.

Guru memberikan invitasi kepada anak terkait penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran, ibu Pita mengatakan¹⁹⁸ :

¹⁹⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

¹⁹⁷ Siantajani, “Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD,” 2020.

¹⁹⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan

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 RA Ummatan Wahidah 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 memilih komponen yang ingin digunakan dan akan digunakan untuk apa komponen tersebut.

Guru mengaplikasikan strategi penciptaan produk (hasta karya) dalam

pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM bahan *Loose Parts*, ibu Pita mengatakan¹⁹⁹ :

Penciptaan produk dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak pada tahap kreatif untuk menuangkan atau membuat sesuatu sesuai dengan kemampuan 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 pada dasarnya 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 sebelumnya²⁰⁰.

Imajinasi anak dapat dengan bebas diekspresikan pada pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts*. Hal ini dikarenakan guru memberikan kesempatan 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 Pita mengatakan²⁰¹ :

¹⁹⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

²⁰⁰ Yeni Rachmawati and Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011).

²⁰¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 khayalannya²⁰².

Ada banyak hal yang bisa di eksplorasi 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 Pita mengatakan²⁰³ :

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-

²⁰² Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.

²⁰³ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 mereka²⁰⁴.

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 Pita mengatakan²⁰⁵ :

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.

²⁰⁴ Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.

²⁰⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 tersebut²⁰⁶.

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 Pita mengatakan²⁰⁷ :

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

²⁰⁶ Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.

²⁰⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

menyelesaikan kegiatan main yang disediakan. Jadi untuk satu kegiatan ada banyak kemungkinan hal yang akan anak buat. Maka ketika anak belum merasa puas dengan hal yang dihasilkan, anak dapat melanjutkannya di lain waktu 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 mungkin²⁰⁸.

Anak menghasilkan berbagai suara dan nada yang berbeda-beda yang dihasilkan dari berbagai komponen yang ada di sekitarnya. Setiap komponen dapat menghasilkan suara atau bunyi yang berbeda, terlebih jika satu komponen dikombinasikan 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

²⁰⁸ Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.

dini dengan muatan STEAM bahan *Loose Parts*, ibu Pita mengatakan²⁰⁹ :

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 pernah 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 alamiah²¹⁰.

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

²⁰⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

²¹⁰ Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.

dini dengan muatan STEAM bahan *Loose Parts*, ibu Pita mengatakan²¹¹ :

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 perasaan²¹².

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

²¹¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Epita Sari selaku Wali Kelas B 6 di RA Ummatan Wahidah Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

²¹² Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.

fenomena alam.



Mengamati bagaimana tanaman kacang bisa tumbuh
Gambar 4.1 Kegiatan Science

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.²¹³

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-

²¹³ Hasil Observasi Penelitian di RA Ummatan Wahidah, Tentang Kegiatan *Science* Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

alat teknologi sederhana, seperti sedotan.



Sedotan

Gambar 4.2 Kegiatan *Technology*

Kegunaan sedotan disini nantinya digunakan untuk meniup bahan *Loose Parts* yang digunakan anak untuk merangkai kata²¹⁴.

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 yang dipakai anak dalam 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

²¹⁴ Hasil Observasi Penelitian di RA Ummatan Wahidah, Tentang Kegiatan *Technology* Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

persatu ke dalam gambar anak ayam yang di mulai dari sisi pinggir ke tengah atau melingkar sesuai dengan kreativitas masing-masing²¹⁵.



Anak meletakkan berbagai bahan *Loose Parts* digambar anak ayam
Gambar 4.3 Kegiatan *Engineering*

d) *Art*

Kemampuan seni pada anak usia dini meliputi mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni,



Meronce kancing
Gambar 4.4 Kegiatan *Art*

²¹⁵ Hasil Observasi Penelitian di RA Ummatan Wahidah, Tentang Kegiatan *Engineering* Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

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 membuat hasil karya dalam aktivitas seni meronce dari bahan *Loose Parts* ada yang dari kancing dengan berbagai bentuk²¹⁶.

e) *Mathematic*

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



Menghitung kancing yang dipakai

Gambar 4.5 *Mathematic*

Gambar di atas yaitu anak melakukan aktivitas menghitung kancing yang digunakan, mengetahui warna apa yang digunakan

²¹⁶ Hasil Observasi Penelitian di RA Ummatan Wahidah, Tentang Kegiatan *Art* Tanggal Kamis, 03 Februari 2022

dan bentuk geometri seperti apa kancing yang digunakan anak tersebut.

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, mengidentifikasi masalah 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 membantu anak 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, memprediksi, 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 belajar²¹⁷.

Sedangkan aktivitas pembelajaran anak usia dini menunjukkan bahwa

²¹⁷ 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>.

pembelajaran menggunakan 10 prinsip pembelajaran PAUD sebagai berikut :

a) 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.



Gambar 4.6

Kegiatan membuat bangunan balok bentuk 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! Apa yang bisa anak-anak buat dengan benda-benda itu ?, sambil menunjuk bahan-bahan *Loose Parts*. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran di RA Ummatan Wahidah menggunakan prinsip belajar melalui bermain.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari 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.

b) 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.



Gambar 4.7
Kegiatan membuat es krim

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.

c) 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, orang tua. Pada observasi pendidik melaksanakan prinsip pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak yaitu adanya kegiatan pemberian makanan tambahan ini merupakan kebutuhan anak yang sangat mendasar adalah kebutuhan fisik.



Gambar 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 serta memperhatikan 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 pada masing-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 di butuhkan oleh anak.

d) 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 di lihat dari cara pendidik mengajar. Pada observasi saat pembelajaran itu berpusat pada anak, karena di RA Ummatan Wahidah 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.



Gambar 4.9
Kegiatan menanam tanaman

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

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 diatas yaitu kegiatan bazar dimana pendidik membangkitkan rasa ingin tahu anak, serta memotivasi anak untuk berwirausaha dalam tema pekerjaan.



Gambar 4.10
Kegiatan bazar

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.

f) 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.

Pendidik sudah melaksanakan prinsip berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter yaitu contohnya dengan kegiatan pembiasaan shalat dhuha salah satu upaya positif yang dilakukan RA Ummatan Wahidah 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.



Gambar 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.

g) 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.



Gambar 4.12
Kegiatan membuat susu kedelai

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 dikelas 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 danj 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.

h) 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 RA Ummatan Wahidah 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.



Gambar 4.13
Lokasi masuk ke RA Ummatan Wahidah

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

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 RA Ummatan Wahidah. 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 kaliaat provokasi. Pendidik memberi kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan sesuai dengan minat anak.



Gambar 4.14
Muatan STEAM berbahan *Loose Parts*

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

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 penjual eskrim, bagi anak ini merupakan agar pembelajaran lebih bermakna bagi anak.



Gambar 4.15
Kegiatan membuat es krim

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 RA Ummatan Wahidah Curup, 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

keaktivitas 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 Wahidah, 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 RA Ummatan Wahidah

Adapun dampak positif dan negatif manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah, adalah sebagai berikut :

a. Dampak Positif

Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah 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 manajemen 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 yang lainnya dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru maupun 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, karena metode *Loose Parts* tidak mengenal benar dan salah dan perangkatnya dapat dibongkar dan dipasang kembali sesuai dengan kebutuhan anak masing-masing. Bagi pendidik *Loose Parts* juga menyelesaikan masalah ketiadaan APE karena sering dianggap barang yang mahal, sementara *Loose Parts* dapat diperoleh di lingkungan rumah dan sekitar. *Loose Parts* ini menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain.

b. Dampak Negatif

Problematika manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah yaitu pada jumlah atau kuantitas sumber daya manusia pengelola struktural RA Ummatan Wahidah. 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. 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.

G. 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 RA Ummatan Wahidah Curup. 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 RA Ummatan Wahidah Curup.

Analisis ini dilakukan dengan melihat fakta-fakta dan temuan di lapangan sebagaimana yang telah dipaparkan didalam hasil penelitian, serta akan membandingkan dengan teori terkait dengan manajemen pembelajaran pendidikan anak usia dini yang dilakukan di RA Ummatan Wahidah Curup. 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 RA Ummatan Wahidah

a. *Planning* (perencanaan) dari Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

Perencanaan menurut Terry adalah menetapkan pekerjaan yang harus ditetapkan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang digariskan²¹⁸. *Palnning* 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-efktif dan se-efisiensi

²¹⁸ G R Terry, *Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=-6UmEAAAQBAJ>.

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 RA Ummatan Wahidah Curup.

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 RA Ummatan Wahidah Curup 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 RA Ummatan Wahidah Curup 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 RA Ummatan Wahidah Curup 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 kegiatan per 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 perencana 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 maksimal²¹⁹.

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 dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah

Terry merangkum bahwa pada tahapan pengorganisasian mencakup

²¹⁹ Qomariyah and Qalbi, "Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan."

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 organisasi²²⁰. 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 RA Ummatan Wahidah Curup dalam membagi pekerjaan ke dalam tugas-tugas operasional yang harus dilakukan oleh pendidik dan tenaga kependidikan pada kegiatan belajar dan mengajar dengan berdasarkan 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 RA Ummatan Wahidah Curup 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

²²⁰ Terry.

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 menjadi tanggung jawabnya tetapi 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 pada kelompok 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 pendidikan dasar²²¹. Melalui usia ini dapat dengan mudah mengarahkan pribadinya mengembangkan kognitif (pengetahuan kemampuan dalam berbahasa,

²²¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*, 2003.

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 menyebabkan 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 bahan yang mudah didapat, seperti batu, ranting pohon, biji-bijian, tutup botol bekas, daun kering, jepitan, dan lain-lain. *Loose Parts* adalah benda lepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan cara penggunaannya ditentukan oleh anak²²².

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian di atas adalah bahwa sama-sama mengkaji tentang STEAM dan *Loose Parts*. Meskipun terdapat persamaan juga terdapat perbedaan, yaitu perbedaannya pada penelitian di atas yaitu tentang pemanfaatan media *Loose Parts* dalam pembelajaran STEAM di satuan 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 RA Ummatan Wahidah

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

²²² Siti Wahyuningsih et al., "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>.

dapat dicapai²²³. 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 RA Ummatan Wahidah 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 RA Ummatan Wahidah 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 RA Ummatan

²²³ Terry, *Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi*.

Wahidah 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 daripada 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 RA Ummatan Wahidah 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 RA Ummatan Wahidah 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, pengelompokan 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 RA Ummatan Wahidah 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 berdoa 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 PAUD²²⁴.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian diatas 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 RA Ummatan Wahidah

Pengawasan (*Controlling*) mencakup kelanjutan tugas untuk melihat apakah kegiatan-kegiatan dilaksanakan sesuai rencana²²⁵. 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.

²²⁴ Wahyuni, Reswita, and Afidah, "Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering And Mathematic Pada Kurikulum PAUD."

²²⁵ Terry, *Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi*.

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 anak didik. 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 RA Ummatan Wahhidah, 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 RA Ummatan Wahhidah 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 RA Ummatan Wahidah 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 orang tua 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 depan²²⁶.

Persamaan penelitian ini dan penelitian diatas yakni pendekatan yang digunakan adalah berbasis STEAM. Meskipun terdapat persamaan, penelitian

²²⁶ Muniroh F. Munawar and S. Sugiyanti, "Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City," *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2 (2019): 276, <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285>.

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 RA Ummatan Wahidah

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 sebebaskan mungkin sesuai apa yang diinginkan mereka²²⁷.

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 invitasi : permainan *Loose Parts*, dalam penataannya dibuat semenarik mungkin, agar mereka bersemangat membuat hasil karya yang mereka inginkan. kemudian guru menjelaskan

²²⁷ Abdul Muis Joenaidy, "Konsep Dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0" (Yogyakarta: Laksana, 2009).

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 invitasi, guru menyiapkan kalimat provokasi dimasing-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 :

- 1) *Questioning* : mengajukan pertanyaan tentang objek atau peristiwa yang terjadi di sekitar mereka²²⁸. Misalkan pada hari ini topik yang disampaikan guru terkait dengan air, kemudian guru menanyakan kepada anak-anak apa kegunaan 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

²²⁸ Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini* (Sumedang: Upi Sumedang Press, 2019).

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.

- 2) *Exploring and observing* : melakukan kegiatan eksplorasi dengan menggunakan inderanya²²⁹. 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

²²⁹ Putri.

bahan *Loose Parts* dengan pembelajaran STEAM. Setelah selesai, hasil karya diserahkan kepada guru untuk dinilai kemudian difoto yang akan dikirimkan kepada orang tuannya.

- 3) *Developing skills and processes* : dari hasil pengamatan anak dapat menggambarkan, menciptakan sesuatu, dan dapat memecahkan masalah²³⁰. 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.

²³⁰ Putri.

- 4) *Communication* : mendiskusikan ide melalui kegiatan bercakap-cakap, mendengarkan, dan menulis²³¹. 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.
- 5) *Playing* : pembelajaran berlangsung dengan menerapkan prinsip-prinsip bermain²³². 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 berikut²³³:
 - 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

²³¹ Putri.

²³² Putri.

²³³ S. N. Hayati¹ and Khamim Zarkasih Putro., *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017).

sesuai dengan prinsip-prinsip diatas. Anak-anak diberikan kebebasan untuk berekspresi dan berkreaitivitas sesuai dengan keinginannya sehingga memunculkan kepuasan tersendiri bagi diri anak. Alat-alat yang digunakan dalam bermain sangat aman karena sudah dicek sebelum pembelajaran dimulai dan adanya pengawasan ketat dari gurunya.

Berdasarkan hasil temuan peneliti lakukan di RA Ummatan Wahidah, aktivitas di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan muatan STEAM berbahan *Loos 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 RA Ummatan Wahidah 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 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. Ada beberapa unsur *Engineering* terjadi dalam kegiatan membuat anak ayam 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 serta bentuk dari kancing.

Temuan lapangan ini berhubungan dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* yang memiliki 5 komponen dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini di RA Ummatan Wahidah, 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 RA Ummatan Wahidah 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 RA Ummatan Wahidah, 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 individu 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 genetisnya²³⁴.

Pendidik sudah melaksanakan prinsip berorientasi pada perkembangan anak dalam observasi pendidik tidak memaksa anak untuk

²³⁴ Opan Arifudin et al., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021,

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 RA Ummatan Wahidah 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 kedirisendirian, 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 RA Ummatan Wahidah 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 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.

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, dirapihkan jilbabnya” terlihat ada anak yang tidak bisa memakai sepatu sendiri untuk mengembangkan kecakapan hidup pada diri anak.

Berbagai kecakapan dilatih agar kelak anak berkembang menjadi manusia 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 RA Ummatan Wahidah 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 RA Ummatan Wahidah. 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 Prameswari¹ dan Anik Lestarinigrum *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 keterampilan²³⁵.

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

²³⁵ Titania Prameswari and Anik Lestarinigrum, "Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Efektor* 7, no. 1 (2020): 24–34, <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>.

Loose Parts secara efektif untuk meningkatkan kemampuan 4c anak-anak berusia 4-5 tahun. Sementara itu, dalam penelitian ini, perbedaannya 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 RA Ummatan Wahidah

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 serta lingkungannya secara sistematis, terencana dan teratur²³⁶. Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah memiliki dampak positif 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 memajemen pembelajaran dengan baik mulai dari adanya kegiatan perencanaan, pengorganisasia, pelaksanaan, serta evaluasi yang bertujuan

²³⁶ Hapidin, "Manajemen Pendidikan TK/PAUD" (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014).

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, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digunakan dengan bahan-bahan lain²³⁷. *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

²³⁷ Yuliati Siantajani, "Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD" (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020),

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 RA Ummatan Wahidah yaitu pada jumlah atau kuantitas sumber daya manusia pengelola struktural RA Ummatan Wahidah. 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.

H. 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 sadar akan 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 RA Ummatan Wahidah 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 RA Ummatan Wahidah pada tahun 2021/2022. Penelitian ini hanya mengambil obyek di RA Ummatan Wahidah Curup, 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 akan disajikan secara rinci sebagai berikut :

C. 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 RA Ummatan Wahidah Curup, maka peneliti dapat menyimpulkan :

1. Manajemen pembelajaran anak usia dini dengan muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah
 - a. Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah Curup, yaitu dengan

menyusun program kegiatan satu tahun oleh kepala sekolah beserta guru yang 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 RA Ummatan Wahidah Curup, 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 RA Ummatan Wahidah Curup, 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 RA Ummatan Wahidah Curup, penilaian proses dilaksanakan sepanjang waktu, mulai sejak anak tiba di sekolah, bermain, sampai pulang kembali ke rumah. Penilaian hasil, teknik yang digunakan di RA Ummatan Wahidah antara lain penugasan, percakapan, observasi, dan lain sebagainya;

2. Pembelajaran muatan STEAM berbahan *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah 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 RA Ummatan Wahidah

a. Dampak Positif

Pendidik memanajemen 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.

D. 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 RA Ummatan Wahidah yaitu sebagai berikut :

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian semakin memperkuat teori yang menyatakan bahwa *pembelajaran dengan menggunakan STEAM dengan berbahan 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

- Abruscato, Joseph. "Teaching Children Science," VII. New Jersey: Prentice Hall, 2010.
- Ahmad, Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Ahmadi, Ruslan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Aisyah, Siti, and DKK. *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Ajeng, Yusriana. *Kiat-Kiat Menjadi Guru PAUD Yang Disukai Anak-Anak*. Yogyakarta: DIVA Press, 2012.
- Al-Bukhariy, Abu Abdillah Muhammad bin Isma'il bin Ibrahim bin al Mughirah bin Bardizbah. Shahih al-Bukhariy. "Kitab Fadhail Al-Qur'an Bab Khairukum Man Ta'alam Al-Qur'an," hadis ke 4639, n.d.
- Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, and Lia Rahmawati. "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts." *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (2020): 74-90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>.
- Anna, Craft. "The Open Creativity Centre , The Open University , Milton Keynes, UK. Informa Ltd Registered in England and Wales Registered Number: 1072954 Registeredoffice: Mortimer House, 37-41 Mortimer Street, London W1T 3JH, UK. Routledge Published Online DOI: 10.10," 2010.
- Arifudin, Opan, Imanuddin Hasbi, Eka Setiawati, Anik Lestaringrum, Agus Suyatno, Yenda Puspita, Agung Nugroho Catur Saputro, et al. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021. www.penerbitwidina.com.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek /*

- Suharsimi Arikunto. *Rineka Cipta*. Vol. 2006, 2006. <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detail/prosedur-penelitian-suatu-pendekatan-praktek-suharsimi-arikunto-19157.html>.
- Artobatama, and Irman. "Pembelajaran Stem Berbasis Outbound Permainan Tradisional" 2 (2018): 40–47. <https://doi.org/org/10.17509>.
- Asha, Lukman. "Online Learning Problems and the Principal's Efforts to Overcome the Problems." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 1247–58. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.932>.
- Aziz, Safrudin. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini Panduan Bagi Guru, Orang Tua, Konselor, Dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia., 2017
- Beloglovsky, Miriam, and Lisa Daly. *Loose Parts 2: Inspiring Play with Infants and Toddlers*. Redleaf Press, 2016.
- Bligh, A. "Towards a 10-Year Plan for Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) Education and Skills in Queensland." Queensland: Department of Education, Training and the Arts, 2015.
- Bybee, Rodger W. "The Case for Education: Challenges and Opportunities." *NSTA (National Science Teachers Association) Www.Nsta.Org/Permission*, 2013, 33–40. www.nsta.org/permissions.
- Chien, Priscilla Lo Khai, and Denis Andrew D Lajium. "The Effectiveness of Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) Learning Approach among Secondary School Students." In *International Conference on Education and Psychology 2016 (ICEduPsy16)*, 95–104, 2016.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. "Loose Parts: Inspiring Play in Young Children." *Redleaf Press 1* (2014). http://www.amazon.com/Loose-Parts-Inspiring-Young-Children/dp/1605542741/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1428901369&sr=1-1&keywords=loose+parts.
- Daly, Lisa, and Miriam Beloglovsky. "Loose Parts, Inspiring Play in Young Children," 87. Yorkton Court: Redleaf Press, 2015.

- Darmansyah, and Regina Ade Darman. *Strategi Pembelajaran*. Edited by Bustin. Padang: Rumahkayu Pustaka Utama, 2017.
- Diana, Nirva, and Mesiono. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Mewujudkan Sumber Daya Manusia Berkeunggulan)*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Dini, A. U. "Analisis Unsur Art Pada Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Guru* 1 (2020): 135–41. https://www.mendeley.com/catalogue/6e5c13b6-7b29-3959-92af-98ebffad6853/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.8&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7Bb56db3fd-3691-4dc5-82b1-8689fa9ebd37%7D.
- England, L. *Looking for Learning: Loose Parts*. Bloomsbury Publishing, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=cWyoDwAAQBAJ>.
- Erdiyanto, Lukman Asha, Idi Warsah, and Hamengkubuwono. "Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Di Madrasah Aliyah Negeri O2 Lebong, Bengkulu." *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2020, 234–50.
- Fadlillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Tematik*. III. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Fakhruddin. "Konsep Humanistik Ditinjau Dari Pendidikan Islam." *Fokus* 1 (2) (2016): 137–58. <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JF/article/download/128/74>.
- Fakhruddin. "The Values of Tauhid Education in Rejang's Culture of Serambeak." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 94–52. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.475>.
- Fakhruddin, Fakhruddin. "Model Pengabdian Masyarakat Berbasis Kawasan." *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan* 3, no. 2 (2019): 119. <https://doi.org/10.29240/jf.v3i2.666>.
- Fakhruddin. "Social Morality Education in the Rejang'S Culture of 'Serambeak.'" *Ta'dib* 24, no. 1 (2021): 137. <https://doi.org/10.31958/jt.v24i1.3198>.

- Farwati, Ratna, and Kartika Metafisika. "STEAM Education Dukung Merdeka Belajar." Riau: Dotplush Publisher, 2021.
- Fauzi, Imron. *Manajemen Pendidikan Ala Rasulullah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Flick, U. *An Introduction to Qualitative Research*. SAGE Publications, 2018. <https://books.google.co.id/books?id=o5l7DwAAQBAJ>.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Hadiyanto, H. "Manajemen Peserta Didik," 2019. <https://doi.org/10.31227/osf.io/yvkpm>.
- Hanafiah, Nanang, and Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama, 2012.
- Hapidin. "Manajemen Pendidikan TK/PAUD." Tangerang: Universitas Terbuka, 2014.
- Hardiansyah, Haris. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.
- Haughey, S. "Loose Parts: A Start-Up Guide." *Fairy Dust Teaching*, 2017.
- Hayati1, S. N., and Khamim Zarkasih Putro. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.
- Houser, Natalie E, Jane Cawley, Angela M Kolen, Daniel Rainham, Laurene Rehman, Joan Turner, Sara F L Kirk, and Michelle R Stone. "A Loose Parts Randomized Controlled Trial to Promote Active Outdoor Play in Preschool-Aged Children: Physical Literacy in the Early Years (PLEY) Project." *Methods and Protocols* 2, no. 2 (2019): 27.
- Imamah Z., and Muqowim M. "Pengembangan Kreativitas Dan Berfikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Parts." *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak* 5 (2020): 267–75. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>.
- 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>.
- Kementrian Agama RI. "Al-Qur'an Dan Terjemahannya." Jakarta: LPMQ Balitbangdiklat Kemenag, 2019. <https://pustakalajnah.kemenag.go.id/detail/137>.
- Kiewra, C., & Veselack, E. "Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms." *International Journal of Early Childhood Environmental Education* 4(1) (2016): 70–95.
- Kiewra, Christine, and Ellen Veselack. "Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms." *International Journal of Early Childhood Environmental Education* 4, no. 1 (2016): 70–95.
- Kohlstedt, S. G. "Teaching Children Science." University of Chicago Press, 2013. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226449920.001.0001>.
- Kurniadin, Didin, Imam Machali, and Meita Sandra. "Manajemen Pendidikan : Konsep & Prinsip Pengelolaan Pendidikan," 240–41. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Lexy J, Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT. Remaja Rosda Karya, 2019.
- Lou, Shi-Jer, Huei-Yin Tsai, Kuo-Hung Tseng, and Ru-Chu Shih. "Effects of Implementing STEM-I Project-Based Learning Activities for Female High School Students." *International Journal of Distance Education Technologies* 12 (2014): 127. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-7363-2.ch057>.
- Ma'sum, Toha. "Konsep Pendidikan Anak Usia Dini." *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2018): 95–112. <http://ejournal.staida-krempyang.ac.id/index.php/intizam/article/view/14>.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Masdudi, Masdudi. "Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 1.

<https://doi.org/10.24235/awlad.v3i2.1362>.

- Masitoh, Ocih Setiasih, and Heny Djoehaeni. "Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-Kanak." *Urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020).
- Miles, Matthew B, A Michael Huberman, and Johnny Saldana. "Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook," 2014.
- Millis, Geoffrey E. "Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan Islam." *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2003, 144.
- Mirabella, D, W, P., Ismatul, H., Nila, K. "Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini Di Era Society 5.0." *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang*, 2020.
- MKDP, Tim Pengembang. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Mulyasa. *Manajemen Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosydakarya, 2012.
- Munawar, Muniroh F., and S. Sugiyanti. "Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City." *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2 (2019): 276. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285>.
- Nicholson, Simon. "The Theory of Loose Parts, An Important Principle for Design Methodology." *Studies in Design Education Craft & Technology* 4, no. 2 (1972).
- Novita E, N, . "Pembelajaran Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak." *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 2020.
- Nurani, Yuliani. *Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD, Modul 4 PPG Bagi Guru PAUD*. KEMENDIKBUD, 2019.
- . "Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD. Modul 4 PPG Bagi Guru PAUD," 101. Jakarta: KEMENDIKBUD, 2019.
- 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).

- Parwati, Suryawan, and Ratih Ayu Apsari. *Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- 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.
- Pfeiffer, Heather D, Dmitry I Ignatov, Jonas Poelmans, and Nagarjuna Gadiraju. "Conceptual Structures for STEM Research and Education 20th International Conference on Conceptual Structures, ICCS 2013, Mumbai, India, January 10-12, 2013. Proceedings." In *Conference Proceedings ICCS*, 35. Springer, 2013.
- Prameswari, Titania, and Anik Lestarinigrum. "Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Efektor* 7, no. 1 (2020): 24–34. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>.
- Purwandono, A. "Merdeka Belajar Itu, Hakikatnya Kreativitas Dan Inovasi," 2020.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Puspita, Widya Ayu. "Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM." *JPNF: Jurnal Pendidikan* 21 (2019).
- Putra, Nusa. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Putri, Suci Utami. *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Sumedang: Upi Sumedang Press, 2019.
- Qomariyah, Nurul, and Zahratul Qalbi. "Pemahaman Guru PAUD Tentang

- Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan.” *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 3, no. 1 (2021): 47–52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>.
- Rachmawati, Yeni, and Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Risdianto, Eko, Murni Yanto, Muhammad Kristiawan, and Guntur Gunawan. “Respon Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap MOOCs Berbantuan Augmented Reality.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1487–1500. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.907>.
- Rosmala, Dewi. “Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak,” 2005.
- Rukajat, A. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish, 2018. <https://books.google.co.id/books?id=1pWEDwAAQBAJ>.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persad, 2011.
- Saefullah, U. *Manajemen Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- 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.
- Semiawan, Conny R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo, 2010. <https://books.google.co.id/books?id=dSpAIXuGUCUC>.
- 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.

- Singh, M. "Acquisition of 21st Century Skills through STEAM Education." *Academia Letters* 2 (2021): 712.
- 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 Pudyangtyas, Dkk. "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi* 4, no. 1 (2020): 306.
- Siyoto, S, and M A Sodik. *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Literasi Media Publishing, 2015.
<https://books.google.co.id/books?id=QPhFDwAAQBAJ>.
- Sofia, Hartati. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2011.
- Spencer, Rebecca A, Nila Joshi, Karina Branje, Jessie-Lee D McIsaac, Jane Cawley, Laurene Rehman, Sara F L Kirk, and Michelle Stone. "Educator Perceptions on the Benefits and Challenges of Loose Parts Play in the Outdoor Environments of Childcare Centres." *AIMS Public Health* 6, no. 4 (2019): 461.
- Stevens, D, and M Williams. *Loose Parts Play - a Beginner's Guide: A Practical Handbook for Educators and Parents of Children Aged 0-5*. Independently Published, 2019.
<https://books.google.co.id/books?id=NP6UzQEACAAJ>.
- Stohlmann, Micah, Tamara Moore, and Gillian Roehrig. "Considerations for Teaching Integrated STEM Education [Consideraciones Para Enseñar Educación STEM Integrada]." *Journal of Pre-College Engineering Education Research* 2, no. 1 (2012): 28–34.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. 21st ed. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif)*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sum, T. A., and E. G. M. Taran. "Kompetensi Pedagogik Guru PAUD Dalam

- Perencanaan Dan Pelaksanaan Pembelajaran.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 No. 2 (2020): 543. <https://doi.org/DOI:10.31004/obsesi.v4i2.287>.
- Sumarto. “Equalization and Standardization of Management of Education in Madrasah.” *HUNAF A: Jurnal Studia Islamika* 14, no. 1 (2017): 117–39. <https://doi.org/10.24239/jsi.v14i1.450.117-139>.
- . “TINJAUAN STRATEGIS PENGEMBANGAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA (MSDM).” *Jurnal Al-Ashlah* 1, no. 1 (2017).
- 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>.
- Titania W, P., & Anik, L. “STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skill in Children 4-5 Years.” *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2020.
- Tuğluk, Mehmet Nur, and Sümeyye Öcal. “Examination of Stem Education and Its Effect on Economy: Importance of Early Childhood Education.” *Educ. Res. Pract*, 2017, 362.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20. *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*, 2003.
- Usman, Husaini. *Manajemen, Teori, Praktek, Dan Riset Pendidikan*. Jakarta:

Bumi Aksara, 2014.

W. Griffin, Ricky. *Manajemen, Alih Bahasa Gina Gania; Editor Wisnu Candra Kristiaji*. Jakarta: Erlangga, 2014.

Wahyuni, Sri, Reswita Reswita, and Mar'atul Afidah. "Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering And Mathematic Pada Kurikulum PAUD." *Jurnal Golden Age* 4, no. 02 (2020): 297–309. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2441>.

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>.

Warlizasusi, Jumira. "Analisis Perencanaan Strategis, Rencana Strategis Dan Manajemen Strategis STAIN Curup 2015-2019." *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 155–80.

———. "Reformasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Mutu Pendidikan Di Kabupaten Rejang Lebong." *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* 1, no. 2 (2017): 125. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v1i2.243>.

———. "The Optimalization School Based Management by Applying Information Technology and Communication (ICT)" 337, no. Picema 2018 (2019): 27–34. <https://doi.org/10.2991/picema-18.2019.6>.

Warlizasusi, Jumira, and Ifnaldi. "THE INFLUENCE OF TRANSFORMATIONAL LEADERSHIP AND SELF-EFFICACY ON THE PERFORMANCE OF IAIN CURUP LECTURERS." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 02 (2020). <https://doi.org/10.30868/ei.v9i02.1243>.

Warlizasusi, Jumira, and Ifnaldi Ifnaldi. "Kepemimpinan Transformatif Perguruan Tinggi." Penerbit Buku Literasiologi, 2019.

Warlizasusi, Jumira, Yetti Supriyati, and Neti Karnati. "The Effect of

Transformational Leadership, Self Efficacy and Self Learning toward Lecturers Job Performance at STAIN Curup Rejang Lebong Regency of Bengkulu Province.” *International Journal of Scientific Research and Management* 6, no. 07 (2018): 486–96. <https://doi.org/10.18535/ijstrm/v6i7.e101>.

Warsono, and Hariyanto. *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen*. II. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

Wiyani, Novan Ardy. “Manajemen Paud Bermutu,” Yogyakarta: Gava Media, 2015.

Wiyani Novian, Ardy. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: GAVA MADIA, 2014.

Wulansari, B Y, M Fadhli, S Sutrisno, and S Anam. *STEM KREATIF: Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Parts*. Anak. Academia Publication, 2021. https://books.google.co.id/books?id=Iqs%5C_EAAAQBAJ.

Yanto, Murni, and Irwan Fathurrochman. “Manajemen Kebijakan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan” 7, no. 3 (2019): 123–30.

Yaqin, Nurul. “Manajemen Lembaga Pendidikan Islam.” *Jurnal Studi Islam*, 2016, 93 – 105. <http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/madinah/article/view/178>.

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

Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2011.

LAMPIRAN

FORMAT PENILAIAN/RIAN BERUPA CHECK LIST
RA UMMA/AN WAHIDAH
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Kelompok : B6
 Hari/ Tanggal : Rabu, 08 September
 Tema : Lingkungan
 Sub Tema : Sekolah
 Kegiatan : Membuat kelas B6 dari bahan loose part

Indikator	Atsya					Pentian								
	BNI	MNI	BSH	BSB	BNI	MNI	BSH	BSB	BNI	MNI	BSH	BSB	BNI	
• Do'a masuk rumah/Kelas (NAM 3.1-6)			✓								✓			
• Leap syukur kepada Allah SWT (NAM 1.2-4)			✓								✓			
• Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (FM 1.3-7)			✓								✓			
• Menyelesaikan tugas meski sulit KOG 3.5-5, 4.6-6			✓								✓			
• Menceritakan tentang bagian kelas (BHS 4.10-2)			✓								✓			
• Mengulang kalimat (BHS 4.10-4)			✓								✓			
• Membuat kelas B6 dengan menggunakan alat dan bahan yang ada disekitar. (SOSEM 2.8-13)			✓								✓			
• Menunjuk dan menceritakan hasil karya yang dibuat (SN 4.15-4)			✓								✓			



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Dr. Ak. Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119
Website: <http://www.iaincurup.ac.id> email: admin@iaincurup.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK SIMIARITY

Admin Turnitin Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI-S2) menerangkan bahwa telah dilakukan pemeriksaan simiarity terhadap ~~Proposal/ Skripsi/~~ Tesis berikut:

Judul : Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Metode Steam Berbasis Loose Parts di Roudhotul Athfal Ummatun Wachidah Curup
Penulis : Cucu Rahayu
NIM : 20861009

Dengan Tingkat kesamaan sebesar 25,00%

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 16 Juni 2022
Pemeriksa,
Admin Turnitin Prodi MPI



[Handwritten Signature]
Dr. Sumarto, M.Pd.I



KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/ 14 /IP/DPMP/TSP/1/2022

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 180.86.1 Tahun 2020 Tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. Surat dari Institut Agama Islam Negeri Nomor : 004/In.34/PCS/PP.00.9/01/2022 tanggal 07 Januari 2022 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : CUCU RAHAYU/ Ciamis, 15 Oktober 1992
NIM : 20861004
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi / Fakultas : Manajemen Pendidikan Islam (MPI)
Judul Proposal Penelitian : **Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Muatan Steam Berbahan Loose Parts Di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah curup**
Lokasi Penelitian : Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah curup
Waktu Penelitian : 07 Januari 2022 s/07 Juli 2022
Penanggung Jawab : Direktur Program Pascasarjana IAIN

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup

Pada Tanggal : 10 Januari 2022

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



Ir. AENISARDI, MM
Pembina Utama Muda
NIP. 19630504 194203 1 015

Alamat :
Jalan Badau Kembangkol Kab. RL
Program Pascasarjana IAIN Curup
Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah curup



REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Dr. Ak Gani No. 1 Kotak Pos 168 (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: pascasarjana.iaincurup@gmail.com

KEPUTUSAN
DIREKTUR PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
 Nomor : 024/In.34/PCS/PP.00.9/01/2022

Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN TESIS
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM (MPI)
PASCASARJANA (S2) INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

- imbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan Tesis mahasiswa, perlu ditunjuk Dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
- ngingat : b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai Pembimbing I dan II;
- ngingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana, dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor B.11/3/15447/2018 tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam (IAIN) Curup Periode 2018-2022;
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6271 Tanggal 05 November 2014 tentang Izin Penyelenggaraan Program Pascasarjana (S2) Pada STAIN Curup;
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor 0056/tn.34/2/KP.07.6/01/2019 tentang Pengangkatan Direktur Pascasarjana IAIN Curup.

MEMUTUSKAN:

tetapkan : Saudara:

- tama : 1. **Dr. Hj. Jumira Warlizasusi, M.Pd.** NIP 19660925 199502 2 001
 2. **Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I** NIP 19750112 200604 1 009

Dosen Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan Tesis mahasiswa:

NAMA : Cucu Rahayu
NIM : 20861004
JUDUL TESIS : Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM Berbahan LOOSE PARTS di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup

- isa : Proses Bimbingan dengan Pembimbing I dan Pembimbing II dilakukan 10 kali dan dapat dibuktikan dengan Kartu Bimbingan Tesis;
- iga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten Tesis. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;
- mpat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- ina : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- nam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah Tesis tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- ajuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku.

Ditetapkan di Curup
 Pada tanggal, 07 Januari 2022
 Direktur Pascasarjana,



Fakhruddin

YAYASAN AS-SALAM CURUP
RAUDHATUL ATHFAL AL-QUR'AN UMMATAN WAHIDAH
JL. LETJEND SOEPRAPTO NO 90 KEL. TALANG RIMBO BARU CURUP TENGAH 39114
E-mail : ra.ummatah@gmail.com
KABUPATEN REJANG LEBONG



SURAT KETERANGAN

NO.421.1/34/RA.UW/AS/C/IV/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah,
menerangkan bahwa :

Nama : Cucu Rahayu
Tempat/Tgl Lahir : Ciamis, 15 Oktober 1992
NIM : 20861004
Bidang Studi : Manajemen Pendidikan Islam (MPI)

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah,
selama hitung tanggal 07 Januari - 07 Juli 2022 guna penulisan Tesis dengan judul : **"Manajemen Pembelajaran Anak usia Dini dengan muatan steam berbahan loose parts di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah curup"**

Demikian surat ini keterangan ini dibuat untuk dapat di gunakan semestinya.

Rejang Lebong, 18 April 2022
Kepala RA

Purjanti, S.Pd



International Journal of Educational Review
E-ISSN 2685-709X P-ISSN 2685-905X
Study Program Doctor of Education, Faculty of Teacher Training and Education
Universitas Bengkulu
Jl. WR. Supratman, Kandang Liman, Bengkulu, Indonesia

Date: 13 June 2022

Subject: Acceptance Letter

Dear Cucu Rahayu, Jumira Warlizasusi, Fakhruddin

Congratulations!

Your Manuscript entitled **Management Of Early Children's Learning With Steam Loading With Loose Parts at RA Ummatan Wahidah Curup** has been *Accepted* for Volume 4, Issue 1 of International Journal of Educational Review ISSN 2685-709X (Online), 2685-905X (Print) that would be published on June 2022. As per reviewers' comments which are defined at the email, you have to submit final manuscript (edited version) within **30 June 2022**.

Your Journal paper would be indexed in PKP Index, BASE, Dimensions, Garuda, SAJI, Google Scholar, Moraref, Science And Technology Index (SINTA/S4) and so on.

We look forward to receiving your subsequent research papers.

Best Regards,



Prof. Dr. Badeni, M.A.
Editor-in-Chief
International Journal of Educational Review
ISSN 2685-709X (Online), 2685-905X (Print)
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/IJER>
Bengkulu, Indonesia