



UIN SUSKA RIAU

OLEH

FATIMAH AZZAHARA

NIM: 11710924090

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1443 H / 2021 M

KETERAMPILAN GURU MENDAYAGUNAKAN METODE STEAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA PEMBELAJARAN BERTEMA TANAMAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

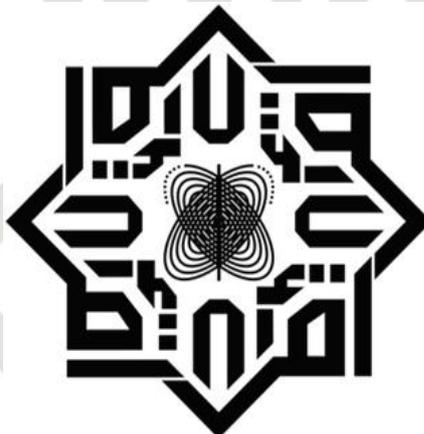
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KETERAMPILAN GURU MENDAYAGUNAKAN METODE STEAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA PEMBELAJARAN BERTEMA TANAMAN

Skripsi
Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
(S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

OLEH

FATIMAH AZZAHARA

NIM: 11710924090

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1443 H / 2021 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Keterampilan Guru Mendayagunakan Metode STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-6 Tahun Pada Pembelajaran Bertema Tanaman*”, yang disusun oleh Fatimah Azzahara NIM. 11710924090 telah diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 10 Safar 1443 H
17 September 2021 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 197305142001122002



Dewi Sri Suryanti, M.S.I.
NIP. 197206122005012003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Kemampuan Guru Mendayagunakan Metode STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini* yang ditulis oleh Fatimah Azzahara, NIM. 11710924090 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 26 Rabiul Awal 1443 H / 01 Desember 2021 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 26 Rabiul Awal 1443 H
01 Desember 2021 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M. Ag.

Penguji II



Nurhayati, S. Pd. I, M. Pd.

Penguji III



Dr. Arbi, M. Si.

Penguji IV



Heldanita, M. Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M. Ag.
P. 196505211994021001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fatimah Azzahara
NIM : 11710924090
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru/25 Mei 1999
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Keterampilan Guru Mendayagunakan Metode STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Pembelajaran Bertema Tanaman

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu, Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

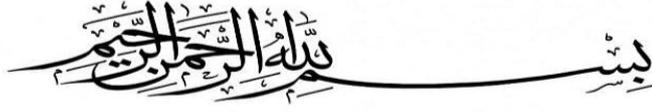
Pekanbaru, 13 Desember 2021

Yang Membuat Pernyataan



Fatimah Azzahara
NIM. 11710924090

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya, shalawat beserta salam penulis persembahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah menuntun kita ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi dengan judul “Keterampilan Guru Mendayagunakan Metode STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Bertema Tanaman” merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak memperoleh motivasi, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terutama dari kedua orang tua penulis yang sangat dicintai, kepada Ayahanda Zulkarnain dan Ibunda Kamaliah yang selalu memberikan do'a, dukungan moral, motivasi, semangat dengan penuh pengorbanan dan kasih sayang, serta bantuan materil demi keberhasilan penulis bisa menyelesaikan pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain itu penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, di sini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Wakil Rektor I Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., beserta seluruh staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Wakil Dekan I Dr. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Zubaidah Amir. MZ, S.Pd., M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons., beserta seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekretaris Jurusan Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd., beserta seluruh staf jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Dewi Sri Suryanti, M.S.I., selaku Penasehat Akademik (PA) dan dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan motivasi, kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah menyampaikan ilmu pengetahuan dan informasi serta memberikan bantuan dan pelayanan kepada penulis.
6. Seluruh keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, terkhusus PIAUD A angkatan 2017 yang telah banyak memberikan pelajaran berharga dan dukungan serta semangat kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Terkhusus buat Abang Maulana Muhammad Al Fajar, Adik Muhammad Yusuf dan Syarifah Aini serta seluruh keluarga tercinta yang telah memberi nasihat, semangat, motivasi, dukungan dan do'anya untuk penulis.
8. Sahabatku seperjuangan: Dewi Oftaviani, S. Pd., dan Riski Novita Haris, terima kasih atas semua do'a, dukungan dan semangat yang telah diberikan selama beberapa tahun ini. Semoga persaudaraan kita tetap terjaga.

9. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk semua teman dan orang-orang spesial dalam hidup penulis yang memberi motivasi, nasihat dan menjadi penghibur dikala sedih, bosan dan jenuh menghadang, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Hanya Allah SWT. yang akan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Akhirnya, hanya kepada Allah SWT. penulis berserah diri dan kepada manusia penulis memohon maaf. Semoga apa yang kita lakukan selalu mendapatkan keridhoan Allah SWT. *Aamiin yaa rabbal'aalamiin*. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi semua siapapun yang membacanya.

Pekanbaru, 30 Agustus 2021

Penulis

FATIMAH AZZAHARA
NIM: 11710924090

UIN SUSKA RIAU

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

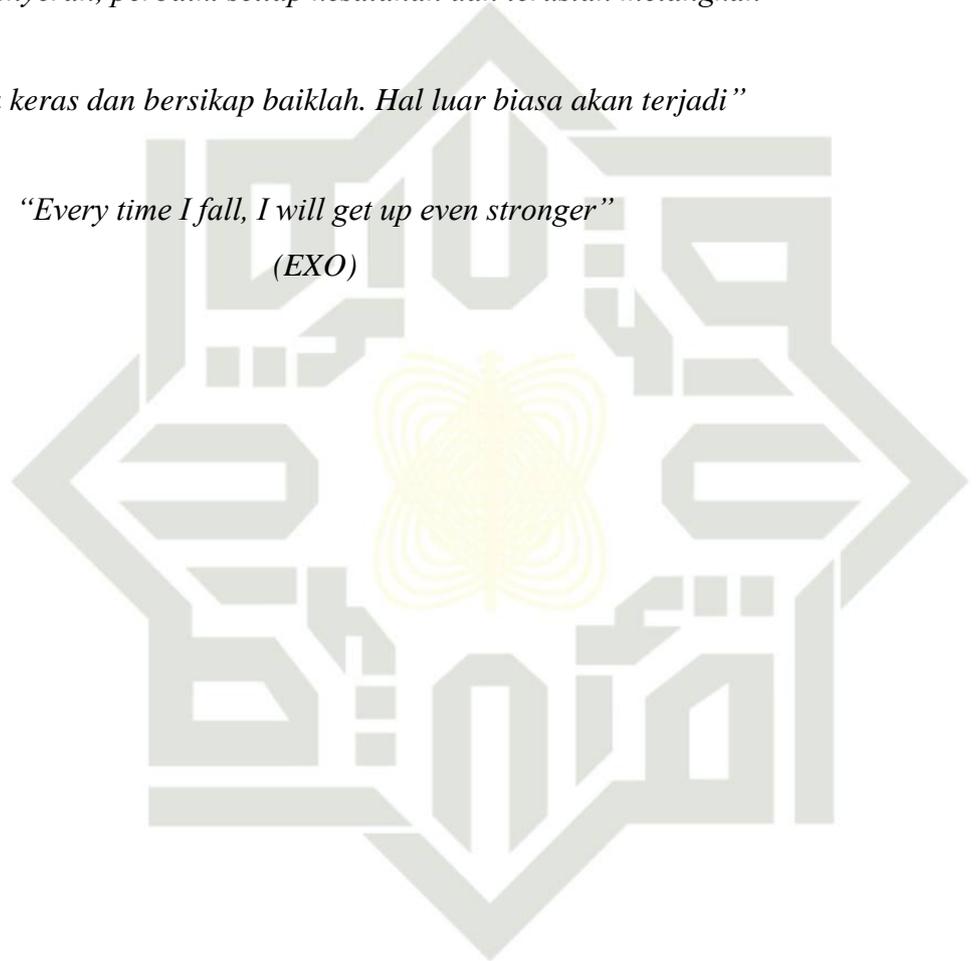
(QS. AL-Insyirah: 6-7)

“Jangan menyerah, perbaiki setiap kesalahan dan teruslah melangkah”

“Bekerja keras dan bersikap baiklah. Hal luar biasa akan terjadi”

“Every time I fall, I will get up even stronger”

(EXO)



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

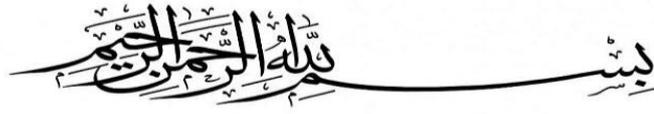
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN



Alhamdulillahirabbil'alamin...

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”

(QS. Al-Mujadalah: 11)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5)

Syukur Alhamdulillah ku ucapkan kepada Allah SWT. yang Maha Agung dan Maha Tinggi atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan. Serta shalawat dan salam kepada baginda Rasulullah SAW. serta para sahabat yang mulia.

Terimakasih yang tidak terhingga kepada-Mu ya Allah

Atas setiap kesempatan yang masih tersedia untukku sehingga aku masih bisa merasakan hasil dari sedikit usaha menyelesaikan perkuliahan ini

Satu dari berbagai cita-cita yang telah ku gapai, membawaku menuju awal baru untuk terus meraih mimpi

Ya Allah, terus tuntun aku dalam setiap langkah ku

Ku persembahkan sebuah karya yang sederhana ini untuk

Ayahanda dan Ibunda

Terimakasih untuk semua kasih sayang, cinta, kesabaran, dan pengorbananmu

Terimakasih karena selalu ada disetiap tumbuhkembang ku

Tak sebanding apa yang bisa kuberikan dengan apa yang telah kau berikan

Ya Allah, semoga engkau hadiahkan surga tanpa hisab kepada orangtua ku

Aamiin...

Kupersembahkan untuk keluarga ku yang senantiasa memberikan do'a,

semangat, dan dukungan

Dosen-dosen yang telah berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Serta sahabat dan teman-teman yang senantiasa menjadi penguat dikala
keterpurukan dan penghibur dikala kesedihan
Hanya Allah SWT. yang dapat membalas semua kebaikan yang telah
diberikan

Terimakasih untuk diriku sendiri

Maaf untuk malam-malam panjang dengan mata yang dipaksa terus terbuka

Maaf jika selama ini aku terlalu memaksamu untuk kuat

Terimakasih sudah bertahan sejauh ini

Terimakasih sudah mau mengerti bahwa ada hal-hal rumit yang harus dihadapi

Mari terus melangkah hingga waktu yang telah Allah tetapkan tiba

You deserve better Fat...

Semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah SWT.

Aamiin

"Ini adalah sebagian anugerah Rabb-Ku untuk mengujiku
apakah aku bersyukur atau kufur"

(QS. An-Naml: 40)

Pekanbaru, 30 Agustus 2021

Fatimah Azzahara

Persembahan Kecil

Untuk Yang Tersayang

UIN SUSKA RIAU

ABSTRAK

Fatimah Azzahara, (2021): Keterampilan Guru Mendayagunakan Metode STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Pembelajaran Bertema Tanaman

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) untuk meningkatkan kreativitas anak usia Dini pada pembelajaran bertema tanaman. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini, metode pembelajaran yang digunakan adalah metode STEAM. Metode STEAM adalah metode pembelajaran secara terintegrasi antara sains, teknologi, *engineering*, *art* dan matematika untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Dalam mendayagunakan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak, guru juga harus kreatif dan benar-benar memahami bagaimana praktek pelaksanaan metode STEAM. Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*). Sumber data pada penelitian kepustakaan ini terdiri dari sumber primer dan sumber sekunder. Teknik pengumpulan data adalah dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi (*content analysis*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM berperan positif dan efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru menggunakan metode STEAM memiliki peran positif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Metode STEAM lebih memfokuskan pada peningkatan kreativitas dalam cara berpikir. Anak menjadi lebih siap dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi menjadi lebih efisien.

Kata Kunci: *Keterampilan, STEAM, Kreativitas, Anak Usia Dini, Tanaman*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Fatimah Azzahara, (2021): Teacher Skill in Utilizing STEAM Method in Increasing Creativity of Early Childhood on Plant Theme Learning

This research aimed at knowing teacher skill in utilizing STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic) method in increasing creativity of early childhood on Plant theme learning. The importance to increase children's creativity from an early age constituted a background of this research, and the learning method used was STEAM. STEAM method was an integrated learning method among science, technology, engineering, art, and mathematics to develop various aspects of children's development. In utilizing STEAM method to increase children's creativity, teachers might also be creative and really understand how the practice of implementing STEAM method was. It was a library research. The data sources were primary and secondary. Documentation was the technique of collecting data. The technique of analyzing data was content analysis. The research findings showed that teacher skill in utilizing STEAM method played a positive and effective role in increasing the creativity of early childhood. So, it could be concluded that teacher skill in utilizing STEAM method played a positive role in increasing the creativity of early childhood. STEAM method focused more on increasing creativity in the way of thinking. Children became better prepared to solve the problems they encountered more efficient.

Keywords: *Skill, STEAM, Creativity, Early Childhood, Plant*

ملخص

فاطمة الزهرة، (٢٠٢١): مهارة المدرس في استخدام طريقة *STEAM* لترقية الإبداع لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين سنوات في التعلم تحت موضوع النبات

هذا البحث يهدف إلى معرفة مهارة المدرس في استخدام طريقة *STEAM* (العلم والتكنولوجيا والهندسة والفن والرياضيات) لترقية الإبداع لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين سنوات في التعلم تحت موضوع النبات. وخلفيته هي أهمية زيادة إبداع الأطفال منذ سن مبكر، والطريقة المستخدمة هي طريقة *STEAM*. وطريقة *STEAM* هي طريقة التعلم المتكاملة بين العلم والتكنولوجيا والهندسة والفن والرياضيات لتطوير جوانب مختلفة من تنمية الطفل. وعند استخدام طريقة *STEAM* لترقية الإبداع لدى الأطفال لابد من أن يكون المدرس مبدعا وفاهما لكيفية تنفيذ طريقة *STEAM*. واستخدم في هذا البحث طريقة البحث الكمي. ومصادر البيانات تنقسم إلى المصادر الأساسية والثانوية. وتقنية جمع بياناته تحليل المضمون. ونتيجة البحث دلت على أن مهارة المدرس في استخدام طريقة *STEAM* لها دور مهم وفعال لترقية الإبداع لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين سنوات. ولذلك استنتج أن طريقة *STEAM* لها دور إيجابي لترقية الإبداع لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين سنوات. وطريقة *STEAM* تركز في ترقية الإبداع في التفكير. فيصبح الأطفال مجهزين بشكل أفضل لحل المشكلات التي يواجهونها ويصبحون أكثر كفاءة.

الكلمات الأساسية: مهارة، *STEAM*، إبداع، أطفال، نبات.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABLE	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Memilih Judul	8
C. Penegasan Istilah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Konsep Keterampilan Guru.....	12
B. Metode STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics</i>)	18
1. Konsep Dasar STEAM	18
2. Prinsip Pembelajaran STEAM	27
3. Standar Isi pada Pembelajaran STEAM	29
C. Kreativitas	35
1. Pengertian Kreativitas	35
2. Ciri-ciri Kreativitas.....	39
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas.....	41
4. Manfaaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak Usia Dini.....	44
5. Strategi Tradisional Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	45

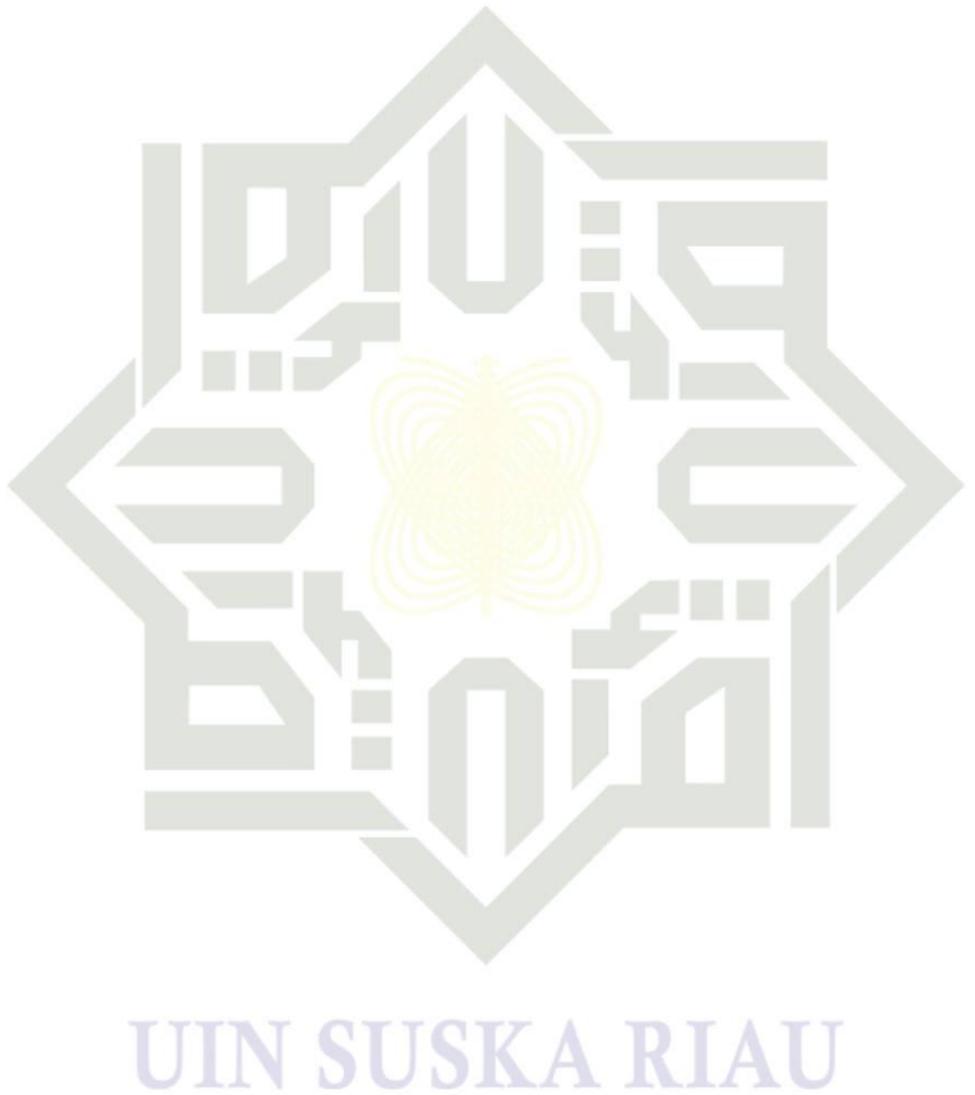
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D.	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.....	50
E.	Kerangka Berpikir	53
F.	Penelitian Relevan.....	54
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian.....	59
B.	Sumber Data.....	60
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	62
D.	Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Keterampilan Guru Mendayagunakan Metode STEAM.....	66
	1. Keterampilan Guru	66
	2. Metode STEAM	69
B.	Kreativitas Anak Usia Dini Tahun pada Pembelajaran Bertema Tanaman.....	74
C.	Keterampilan Guru Mendayagunakan Metode STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Tahun pada Pembelajaran Bertema Tanaman.....	78
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	83
B.	Saran.....	84
DAFTAR KEPUSTAKAAN		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABLE

Table I.....	24
Table II.....	30

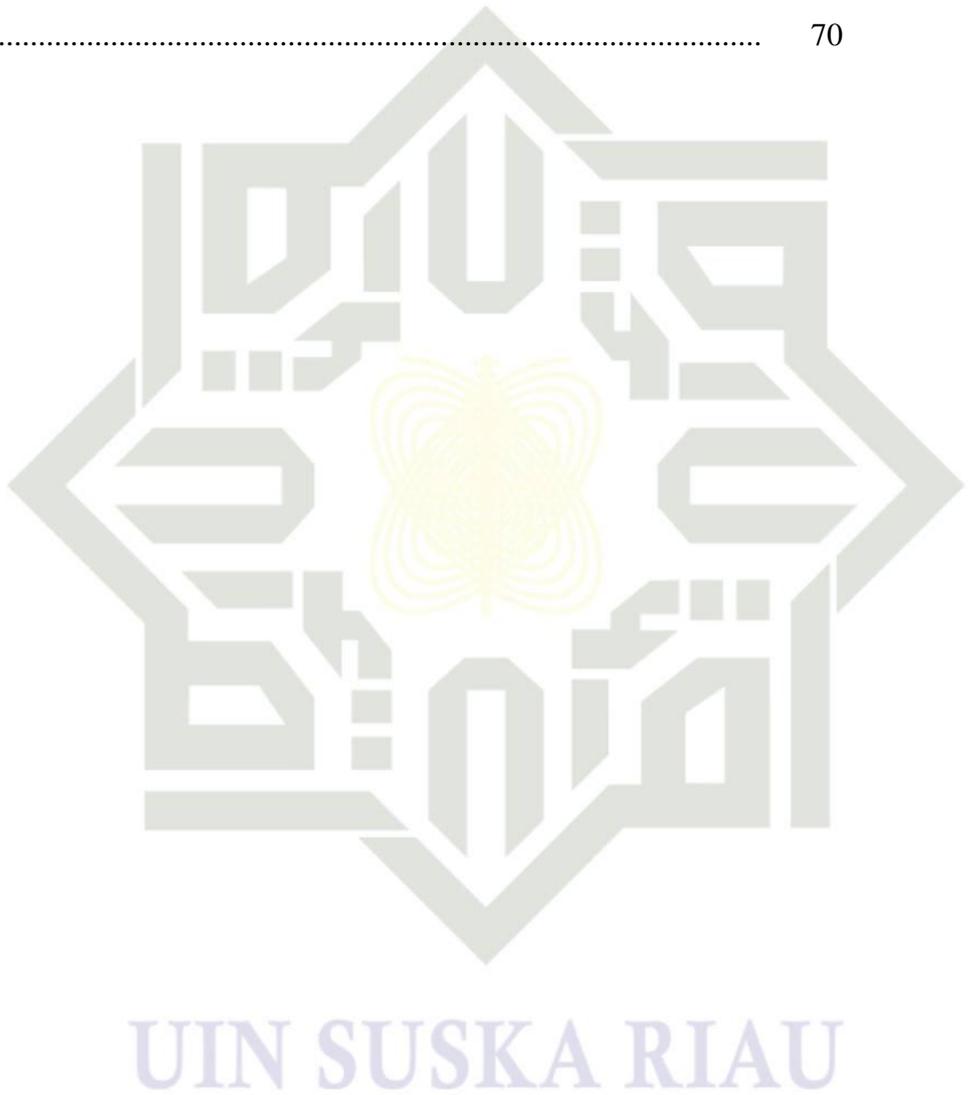


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.....	68
Gambar II.....	69
Gambar III.....	69
Gambar IV.....	69
Gambar V.....	70
Gambar VI.....	70



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Lebih lanjut, tujuan pendidikan nasional terdapat pada Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹

Memasuki masa *golden age*, pentingnya pendidikan bagi anak usia dini untuk mengembangkan potensi yang telah dimiliki. Dalam hal ini untuk mengembangkan atau menstimulasi perkembangan anak diperlukannya model pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan aspek perkembangan anak (kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral serta seni) secara maksimal dan optimal.²

¹ Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hlm: 2-5

² Zakiyatul Imamah dan Muqowim, Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM dan *Loose Part*, *Jurnal Yinyang (Studi Islam, Gender dan Anak)*, Vol. 15, No. 2, 2020, hlm. 265



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Seiring bertambahnya usia, daya pikir anak masih bersifat imajinatif, berangan-angan atau berkhayal. Anak-anak pada umumnya masih ingin bermain dan melakukan apapun yang dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD yakni belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Pada tahapan usia inilah kreativitas anak perlu untuk terus ditingkatkan agar anak dapat mengembangkan semua potensi yang dimilikinya dan dapat berkontribusi ditahapan pertumbuhan anak selanjutnya.

Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para guru, orang tua, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Sejak lahir manusia telah diberi potensi tertentu oleh Allah SWT. bahkan di dalam Al-Qur'an Surat Al-Hijr ayat 29 Allah telah menjelaskan tentang potensi yang ada pada manusia.

فَإِذَا سَوَّيْتُهُ وَنَفَخْتُ فِيهِ مِنْ رُوحِي فَقَعُوا لَهُ سَاجِدِينَ (٢٩)

Artinya: Maka apabila Aku telah menyempurnakan (kejadian) nya, dan Aku telah meniupkan kedalamnya roh (ciptaan)-Ku kedalamnya, maka tunduklah kamu kepadanya dengan bersujud.³

Ayat ini menegaskan bahwa, Allah memberi manusia berbagai potensi atau kemampuan yang berkaitan dengan sifat-sifat Allah. Dalam kata lain potensi yang diberikan Allah itu adalah *fitrah*, yang merupakan modal dasar bagi manusia agar dapat memakmurkan bumi ini. Juga merupakan potensi kodrati yang dimiliki manusia agar berkembang menuju kesempurnaan hidup. Dalam konteks ini tugas pendidikan atau pembelajaran adalah untuk mengubah potensi-potensi manusia

³ Al-Qur'an Surat Al-Hijr ayat 29, (Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2010), hlm. 263



menjadi kemampuan-kemampuan atau keterampilan-keterampilan yang dapat dimanfaatkan manusia.⁴

Untuk meningkatkan potensi anak inilah diperlukannya guru yang memiliki berbagai kemampuan dalam mengajar agar segala potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan secara maksimal. Dalam undang-undang guru dan dosen pasal 1 ayat 1 tahun 2005, yang menyatakan bahwa guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing atau mengarah, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini. Dengan demikian guru diharapkan melaksanakan tugas yang tidak semua orang dapat melakukannya, artinya hanya mereka yang memang khusus telah bersekolah untuk menjadi guru yang professional.

Keterampilan dasar mengajar sangat diperlukan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena keterampilan dasar mengajar merupakan syarat mutlak agar guru bisa menjalani pembelajaran secara efektif dan efisien. Keterampilan dasar mengajar berkenaan dengan beberapa keterampilan atau kemampuan yang bersifat mendasar dan harus dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas mengajarnya. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan dari guru yang salah satunya adalah keterampilan mengajar.⁵

⁴ Irfatul Lailiyah, Pembelajaran Ekstrakurikuler Rebana Untuk Merangsang Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini di RA PSM Kanigoro Kras Kediri, *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 3, No. 1, 2020, hlm. 14

⁵ Mas Roro Diah Wahyu Lestari, Keterampilan Dasar Mengajar di Sekolah Dasar, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi*, Vol. 1, No. 1, 2018, hlm. 200

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Saifudin Hassan Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Seiring berkembangnya zaman, semakin berkembang pula berbagai metode pengajaran dalam mengembangkan potensi anak. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembalikan hakikat belajar anak adalah metode *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic* (STEAM). Dengan pembelajaran STEAM ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam pendidikan anak usia dini sehingga diperlukanya kurikulum yang tepat untuk dijadikan pedoman saat proses kegiatan dalam belajar mengajar.

Pembelajaran dengan metode STEAM yaitu sebuah pembelajaran yang mengembangkan kemampuan anak menganalisis sebuah gejala melalui pendekatan ilmiah. Pendekatan ini akan membawa dampak positif yang besar bagi perkembangan kognitif, fisik motorik, emosi dan sosial emosional pada anak. Selain itu, juga anak mampu bekerja sama, berkomunikasi, melakukan penelitian, menemukan penyelesaian masalah, dan mampu berpikir kritis. Melalui pendekatan ini, anak diharapkan tidak hanya cerdas secara akademis, namun juga cerdas secara sosial dan emosional.⁶

Keterampilan abad ke-21 terdiri dari berbagai keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk sukses di dunia teknologi dan mendukung pembelajaran seumur hidup, yang memungkinkan anak untuk beradaptasi dan menjadi lebih responsif ketika dunia di sekitar anak terus berubah. World Economic Forum (WEF, 2016), memprediksi bahwa 65% anak-anak yang memasuki sekolah dasar hari ini pada saat akhirnya nanti akan bekerja pada jenis

⁶ Inti Farhati dan Adeng Supriadi, *300 Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM*, (Jakarta: Bestari, 2020), hlm. v



pekerjaan yang sama sekali baru yang belum ada pada saat ini. Oleh karena itu penting untuk membekali anak dengan berbagai keterampilan abad ke-21.⁷

Keterampilan abad ke-21 disebut dengan singkatan 4K, yaitu kreativitas, komunikasi, dan kerjasama. Hal ini senada dengan teori Bloom bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas penting diberikan pada pendidikan anak usia dini.

Survei yang dilakukan Richard Florida dkk dalam *The Global Creativity Index* (GCI, 2015) memperlihatkan bahwa tingkat kreativitas Indonesia menempatkan Indonesia pada peringkat 67 dari 139 negara. Survei ini dilakukan dengan menilai indeks kreativitas suatu negara berdasarkan tiga indikator, yaitu teknologi, *talent*, dan toleransi.⁹

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa kreativitas yang ada pada masyarakat Indonesia masih sangat rendah. Proses pendidikan di Indonesia kurang mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi masih kental pada tahap berpikir tingkat awal (mengingat, memahami, dan menerapkan).

Kreativitas merupakan anugerah Allah SWT. bagi manusia. Sifat-sifat kreatif hanya diberikan kepada manusia, tidak kepada makhluk-makhluk lain. Kreativitas merupakan sesuatu yang membedakan manusia dari makhluk Allah lainnya. Sifat-sifat kreatif itu memang patut ditanamkan ke dalam diri manusia,

⁷ Siti Zubaidah, *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21*, *Prosiding Semnas Pascasarjana UM*, 2019, hlm. 4

⁸ Siti Wahyuningsih, dkk, Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Obsesi*, Vol. 4, No. 1, 2020, hlm. 295

⁹ Agus Wibowo, *Kreativitas dan Pendidikan Kita*, <https://m.mediaindonesia.com/opini/3810/kreativitas-dan-pendidikan-kita>, (diakses pada 7 Desember 2012, pukul 22.29)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena manusia diturunkan untuk menjadi khalifah di muka bumi. Allah SWT. menciptakan manusia di muka bumi sebagai khalifah. Sebagai seorang khalifah, manusia bertugas untuk menjaga dan memanfaatkan bumi untuk berbagai kepentingannya. Tugas tersebut hanya dapat dilaksanakan jika manusia memiliki bekal berupa kreativitas. Dengan adanya kreativitas, manusia dapat membuat berbagai perubahan, perkembangan dan berbagai kemajuan untuk masa-masa yang akan datang.

Berdasarkan kutipan yang disebutkan di atas, kreativitas sudah ada di dalam diri masing-masing anak. Tinggal bagaimana orang tua ataupun guru dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas merupakan keterampilan yang perlu diajarkan serta terus dikembangkan agar keterampilan tersebut dapat meningkat ketahap yang lebih tinggi lagi dan membantu anak untuk terus berkembang disetiap tahap kehidupannya.

Metode pembelajaran STEAM menuntut guru berperan dalam merancang atau mendesain pembelajaran, membuat strategi pembelajaran, berinteraksi dengan anak, mencari keunikan anak dan menilai anak dengan transparan. Anak sebagai objek pembelajaran berperan untuk mempelajari konsep baru, berfikir, menantang ide, bertanya, melakukan riset sederhana, mengaplikasikan hasil pembelajaran lewat tindakan, melakukan interaksi sosial, dan pengaplikasian aspek religius sebagai perwujudan penguatan pendidikan karakter. Meskipun



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peran antara guru dan anak tidak sama, mereka harus bekerja sama untuk menyelesaikan proyek yang direncanakan dengan sebaik-baiknya.¹⁰

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini banyak mengalami permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Seperti kurangnya kreativitas dan inovasi guru, serta alat permainan edukatif yang kurang mendukung, sehingga proses pembelajaran kurang mendorong kemampuan anak dalam berkeaktifan serta berpikir tingkat tinggi. Proses pendidikan di Indonesia masih kental pada tahap berpikir tingkat awal (mengingat, memahami, menerapkan), belum mendorong anak mencapai kemampuan untuk memecahkan atau menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi anak.¹¹

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa permasalahan yang sering timbul pada pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran masih cenderung bersifat *teacher center*, guru lebih sering berperan aktif dibanding anak-anak, selain itu pembelajaran juga terkesan monoton dan membosankan bahkan tidak efektif karena kurangnya tahap persiapan dalam pelaksanaan pembelajaran, guru belum mengetahui tentang metode STEAM, dan guru jarang mengaitkan pembelajaran pada aspek religius. Anak tidak diajak untuk melakukan kegiatan yang menstimulasi kreativitas, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kurangnya pengaplikasian aspek keIslaman pada setiap kegiatan dan masalah kehidupan sehari-hari anak yang seharusnya hal tersebut distimulasi pada pendidikan abad 21 ini. Dengan kata lain anak tidak diberikan pengalaman dalam

¹⁰ Wulan Aulia Azizah, Sarwi, dan Ellianawati, Pendekatan STREAM terhadap peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2019, hlm. 462

¹¹ Zakiyatul Imamah dan Muqowim, *Op, Cit.*, hlm. 264



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melakukan penyelidikan, memecahkan masalah, dan bereksplorasi. Pada pembelajaran dengan menggunakan metode STEAM diharapkan anak yang bisa berperan aktif dalam proses pembelajara. Berdasarkan hal inilah, penulis menjadikan metode STEAM sebagai salah satu metode yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik dan berinisiatif melakukan penelitian dengan mengangkat suatu judul: **“Keterampilan Guru Mendayagunakan Metode STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Pembelajaran Bertema Tanaman”**.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas adalah sebagai berikut:

1. Metode STEAM sangat bermanfaat bagi anak, karena dapat meningkatkan kreativitas sejak usia dini.
2. Metode STEAM dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak agar anak dapat menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya.
3. Mendukung kreativitas dan imajinasi anak sehingga anak dapat menciptakan berbagai hal-hal baru.
4. Masalah-masalah yang dikaji dalam judul diatas, penulis mampu untuk menelitinya karena berhubungan erat dengan ilmu yang penulis peroleh.

C. Pengasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah yang ada dalam judul ini, diantaranya adalah:



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Mendayagunakan adalah mengusahakan sesuatu agar dapat mendatangkan hasil dan manfaat.
2. Metode ialah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.
3. STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) merupakan suatu metode pembelajaran secara terintegrasi antara sains, teknologi, *engineering*, seni dan matematika untuk mengembangkan kreativitas anak.
4. Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Adapun maksud judul di atas adalah keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman. Dengan pengalaman yang dialami anak secara langsung, anak dapat menghadapi berbagai masalah dengan kreatif di kehidupan selanjutnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Bagaimanakah keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM (*Science, Technology, Engineering*) untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman?

2. Bagaimanakah keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM (*Art, Mathematic*) untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM (*Science, Technology, Engineering*) untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman
- b. Untuk mengetahui keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM (*Art, Mathematic*) untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman

2. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian mengenai keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman, diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan teori tentang keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman.



b. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar khususnya metode guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini demi kualitas belajar mengajar yang lebih baik. Dengan begitu nama sekolah pun bisa dipandang oleh masyarakat sekitar.

2) Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan wawasan pada guru dalam menentukan metode yang cocok digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

3) Bagi Anak

Dari hasil penelitian ini diharapkan anak dapat lebih leluasa dalam menyalurkan kreativitasnya sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi bekal untuk anak di masa mendatang.

4) Bagi Peneliti

Bagi Peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan dunia pendidikan serta sebagai persyaratan kelulusan stars 1 untuk mendapat gelar S.Pd dalam menyelesaikan perkuliahan pada Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Konsep Keterampilan Guru

Seorang guru harus memiliki berbagai macam keterampilan yang berguna dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah keterampilan dasar dalam mengajar. Keterampilan dasar dalam melaksanakan pembelajaran sangatlah penting untuk dikuasai, terlebih lagi bagi guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Keterampilan dasar mengajar merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan dasar mengajar adalah berupa bentuk perilaku yang bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran secara terencana dan professional.¹²

Menurut Amstrong dkk (1992) keterampilan mengajar yaitu kemampuan menspesifikasi tujuan performasi, kemampuan mendiagnosa murid, keterampilan memilih strategi pengajaran, kemampuan berinteraksi dengan murid, dan keterampilan menilai efektifitas pengajaran.¹³

Mengajar merupakan proses yang kompleks, tidak sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada anak, banyak kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan, terutama bila diinginkan hasil belajar yang lebih baik pada anak.

Menurut Ali (1987) mengajar adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka

¹² Bastian, Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran di Sekolah Dasar, *Jurnal Pajar*, Vol. 3, No. 6, November 2019, hlm. 1357

¹³ Mas Roro Diah Wahyu Lestari, *Loc. Cit.*



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Sedangkan menurut Nasution (1995) mengajar adalah menanamkan pengetahuan kepada anak, menyampaikan kebudayaan kepada anak, dan suatu aktivitas mengorganisir atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak sehingga terjadi proses belajar.¹⁴

Berdasarkan kutipan yang tersebut di atas, keterampilan dasar mengajar merupakan suatu komponen penting ketika menjadi seorang guru. Guru yang memiliki kemampuan mengajar yang baik dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Berbagai upaya harus guru ciptakan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, tujuan pembelajaran dapat terpenuhi, dan proses pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi anak maupun guru.

Keterampilan dasar mengajar membekali guru atau calon guru menyampaikan materi pelajaran agar tepat sasaran. Terdapat delapan komponen keterampilan dasar mengajar yaitu:

1. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran (*Set Induction and Closure*)

Membuka pembelajaran adalah kegiatan guru dalam mengawali proses pembelajaran untuk menciptakan suasana siap mental, fisik, dan emosional anak sehingga memusatkan perhatian mereka pada materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui. Aktivitas awal yang dilakukan dan kalimat-kalimat awal yang diucapkan guru merupakan penentu keberhasilan jalannya seluruh proses pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran tergantung

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 201

pada strategi mengajar guru di awal pelajaran. Seluruh rencana dan persiapan sebelum mengajar dapat menjadi tidak berguna jika guru tidak berhasil memfokuskan perhatian dan minat anak pada pelajaran. Dalam tahap ini, yang perlu dilakukan guru terlebih dahulu adalah menciptakan suasana agar anak terpusat pada kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.¹⁵

2. Keterampilan Menjelaskan (*Explaining*)

Menjelaskan pelajaran adalah keterampilan guru dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada anak secara lisan yang diorganisasikan secara terencana dan sistematis sehingga bahan pelajaran yang disampaikan guru tersebut dengan mudah dipahami anak.¹⁶ T. Gilarso (1986) mengungkapkan bahwa komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam penjelasan adalah:

- a. Merencanakan pesan yang disampaikan
- b. Menggunakan contoh-contoh
- c. Memberikan penjelasan yang paling penting
- d. Mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang belum dipahami.¹⁷

3. Keterampilan Bertanya (*Questioning Skill*)

Bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respon dari seseorang yang dikenal. Bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan bafikir. Dalam proses belajar mengajar, bertanya memainkan peranan penting, sebab pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik

¹⁵ Helmiati, *Micro Teaching Melatih Keterampilan Dasar Mengajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 43

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 51

¹⁷ Mansyur, Keterampilan Dasar Mengajar dan Penguasaan Kompetensi Guru (Suatu Proses Pembelajaran Micro), *Jurnal el-Ghiroh*, Vol.12, No.1, Februari 2017, hlm. 136



pelontaran yang tepat pula akan memberikan dampak positif terhadap anak.¹⁸

Keterampilan bertanya meliputi keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut. Keterampilan bertanya dasar mempunyai beberapa kemampuan dasar yang perlu diterapkan dalam mengajukan segala jenis pertanyaan. Keterampilan bertanya lanjut adalah keterampilan yang dimiliki guru setelah guru memiliki keterampilan bertanya dasar yang lebih berusaha untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, memperbesar tingkat partisipasi siswa, dan mendorong siswa agar kritis.¹⁹

4. Keterampilan Mengadakan Variasi (*Variation Stimulus*)

Variasi stimulus adalah suatu kegiatan dalam konteks proses interaksi pembelajaran yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan anak, sehingga dalam proses pembelajaran senantiasa menunjukkan ketekunan dan penuh partisipasi. Jadi, tujuan proses pembelajaran variasi adalah menumbuhkan kembangkan perhatian dan minat peserta didik agar belajar lebih baik.²⁰

Keterampilan dasar variasi adalah keterampilan guru untuk menjaga agar suasana pembelajaran tetap menarik perhatian, tidak membosankan, sehingga anak menunjukkan sikap antusias dan ketekunan, penuh gairah berpartisipasi aktif dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran.²¹

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 133

¹⁹ Helmiati, *Op. Cit.*, hlm. 58

²⁰ Mansyur, *Op. Cit.*, hlm. 134

²¹ Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 166



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Keterampilan Memberi Penguatan (*Reinforcement*)

Penguatan adalah segala bentuk respons, apakah bersifat verbal ataupun non-verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku anak, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik (*feedback*) bagi si penerima (anak) atau perbuatannya sebagai suatu tindak dorongan ataupun koreksi. Keterampilan penguatan adalah respon tingkah laku guru terhadap tingkah laku anak berbentuk verbal atau nonverbal.

Keterampilan penguatan dapat dikelompokkan kepada dua jenis, yaitu:

- a. Penguatan verbal, diungkapkan atau diutarakan dengan menggunakan kata-kata, pujian, penghargaan, persetujuan dan sebagainya, misalnya: bagus sekali, betul, pintar, saya senang dan lainnya.
- b. Penguatan non-verbal, berupa mimik dan gerakan tubuh. Berupa mimik dan gerakan tangan dengan pendekatan, dan menggunakan sentuhan digosok-gosok punggungnya. Menggunakan simbol atau benda, seperti anak disuruh mengerjakan PR di papan tulis, kemudian diberikan tanda betul.²²

6. Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur anak dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam bahasa lain keterampilan mengelola kelas dapat diartikan

²² Helmiati, *Op. Cit.*, hlm. 74



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sebagai seni atau keterampilan guru dalam mengoptimalkan sumber daya kelas bagi penciptaan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.²³

7. Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

Pengajaran kelompok kecil dan perorangan merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap anak, dan menjalin hubungan yang lebih akrab antara guru dengan anak maupun antara anak dengan anak. Ada empat komponen keterampilan yang harus dimiliki oleh guru untuk pengajaran kelompok kecil dan perorangan. Keempat keterampilan tersebut adalah mengadakan pendekatan secara pribadi, mengorganisasikan, membimbing dan memudahkan belajar, serta merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar-mengajar.²⁴ Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan dapat dilakukan dengan:

- a. Mengembangkan keterampilan dalam pengorganisasian, dengan memberikan motivasi dan membuat variasi dalam pemberian tugas.
 - b. Membimbing dan memudahkan belajar, yang mencakup penguatan, proses awal, *supervise* dan interaksi pembelajaran.
 - c. Pemberian tugas yang jelas, menantang, dan menarik.
- #### 8. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Memimpin diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagi pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, atau pemecahan masalah. Diskusi kelompok merupakan strategi yang

²³ *Ibid.*, hlm. 79

²⁴ *Ibid.*, hlm. 82



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui satu proses yang memberi kesempatan untuk berpikir, berinteraksi sosial, serta berlatih bersikap positif. Dengan demikian diskusi kelompok dapat meningkatkan kreativitas siswa, serta membina kemampuan berkomunikasi termasuk di dalamnya keterampilan berbahasa.²⁵

B Metode *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic* (STEAM)

1. Konsep Dasar STEAM

STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan anak kesempatan untuk memperluas pengetahuan dalam sains dan humaniora dan pada saat yang sama mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk berkembang di abad ke-21.²⁶

Metode STEAM menghendaki munculnya kombinasi antara teknologi, prinsip kerja mesin atau alat dalam konsep matematika. Pada kegiatan pembelajaran di PAUD pembelajaran STEAM dapat diimplementasikan dengan baik, anak dapat dilatih sejak dini tentang STEAM melalui latihan dan pembiasaan yang dilakukan guru pada kegiatan pembelajaran di kelas.²⁷

Mengenalkan anak dengan STEAM akan membangun sikap positif anak sejak dini dan membangun rasa percaya diri sebagai seorang pembelajar. Hal ini penting disuburkan karena pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya sangat dipengaruhi oleh apa saja yang diberikan pada masa-masa awalnya.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 86

²⁶ Siti Zubaidah, *Op, Cit.*, hlm. 8

²⁷ Dewi Agustina, Ronny Mugara, dan Rohmalina, Pembelajaran STEAM pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Ceria*, Vol. 3, No. 4, 2020, hlm. 324



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Pembelajaran pada anak usia dini untuk menstimulasi kreativitas dilakukan melalui berbagai program yang bervariasi. Pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad 21 adalah pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM).²⁸

Berdasarkan kutipan yang disebutkan di atas metode pembelajaran STEAM difokuskan pada kegiatan eksplorasi, bermain, dan membangun rasa ingin tahu tentang alam raya dan bagaimana benda-benda yang ada di alam raya dapat bergerak dan bekerja. Sains tidak hanya terkait dan diperuntukkan anak di sekolah lanjutan tetapi bagi anak usia dini juga sangat perlu untuk dikenalkan walaupun masih terbatas dan terkait dengan kehidupan sehari-hari anak.

STEAM dengan pokok bahasan sains yang mengintegrasikan desain *engineering*, penggunaan teknologi yang dikaitkan dengan aspek agama, beserta juga aspek seni dan matematika atau disingkat dengan STREAM akan melengkapi 5 pilar pendidikan di Indonesia guna mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together in peace*, dan belajar untuk memperkuat keimanan, ketaqwaan, dan akhlak mulia.²⁹

Sains berasal dari kata Latin *scientia* yang berarti “pengetahuan”. Jadi, sains ialah suatu cara untuk mempelajari berbagai aspek-aspek tertentu dari alam secara terorganisir, sistematis dan melalui berbagai metode saintifik yang

²⁸ Siti Wahyuningsih, dkk, *Op. Cit.*, hlm. 296

²⁹ Wulan Aulia Azizah, Sarwi, dan Ellianawati, *Loc. Cit.*



terbakukan. Sains pada anak usia dini dapat diartikan sebagai hal-hal yang menstimulasi anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu, minat dan pemecahan masalah, sehingga memunculkan pemikiran dan perbuatan seperti mengamati, berpikir, dan mengaitkan antar konsep atau peristiwa.³⁰

Sains dalam perspektif Ibn Khaldun adalah kemauan guna memahami aneka hal di lingkungan manusia itu sendiri adalah pakaian yang melekat dalam naluri atau bawaan suci yang dianugerahkan Allah SWT. karenanya lahirilah ilmu pengetahuan (sains). Sains adalah merupakan karya akal manusia, yang merupakan kebalikan dari wahyu yang melahirkan agama.³¹

Fenomena sains ini di dalam Al-Qur'an telah tergambar dalam surat Yasin ayat 38, Allah SWT. menciptakan ketetapan (orbit) tempat berjalannya matahari.

وَالشَّمْسُ تَجْرِي لِمُسْتَقَرٍّ لَهَا ۚ ذَٰلِكَ تَقْدِيرُ الْعَزِيزِ الْعَلِيمِ (38)

Artinya: *Dan matahari berjalan di tempat peredarannya. Demikianlah ketetapan (Allah) Yang Maha Perkasa, Maha Mengetahui.*³²

Ayat di atas menjelaskan bahwa pengetahuan Allah SWT. terhadap benda langit seperti matahari yang demikian besar, dapat terlaksana karena Dia Maha Perkasa sehingga semua tunduk kepada-Nya, dan Maha Mengetahui sehingga pengaturan-Nya sangat teliti dan mengagumkan. Semua planet seperti matahari, bulan, bintang-bintang, bumi dan planet-planet lain beredar pada garis edarnya masing-masing. Dan setiap planet tidak mungkin mendahului

³⁰ Pria Gunawan, dkk, *Model Pembelajaran STEAM dengan Pendekatan Saintifik*, (Makassar: 2019), hlm. 9-10

³¹ Sarjito, *Engineering dalam Peradaban Islam*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2020), hlm. 1

³² Al-Qur'an Surat Yasin ayat 38, (Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2010), hlm. 442

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



planet yang lain demikian juga sebaliknya, karena masing-masing berjalan secara linier.³³

Berdasarkan kutipan tersebut di atas Allah telah memperlihatkan bagaimana fenomena sains ini dapat dilihat dan dipahami oleh manusia. Manusia yang mau dan ingin terus belajar dapat memahami berbagai kekuasaan Allah dan membuat semakin bersyukur atas segala karunianya. Hal inilah yang mendasari pentingnya menstimulasi kemampuan yang ada pada anak sedini mungkin, agar anak dapat terus menghargai setiap nikmat yang telah Allah berikan.

Kegiatan sains dilakukan dengan mengamati dan melakukan percobaan, mengeksplorasi bahan-bahan alam, memprediksi, mengestimasi, berbagi hasil penemuan baru, dan mengajukan pertanyaan, serta memikirkan bagaimana sebuah benda dapat bergerak, dan bekerja dengan baik.³⁴

Teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *techne* dan *logos*. Kata *techne* memiliki arti keterampilan dan *logos* berarti ilmu. Jadi, teknologi berarti ilmu yang mempelajari tentang keterampilan. Teknologi secara umum adalah ilmu yang berhubungan dengan alat atau mesin yang diciptakan untuk membantu dan mempermudah manusia dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan yang terdapat di dunia.³⁵

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³³ Nur'aini Muhammad, Eksistensi Nilai-nilai Ilahiah dalam Fisika SMA di Aceh, *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 6, No. 2, Juni 2016, hlm. 17-20

³⁴ Inti Farhati dan Adeng Supriadi, *Op. Cit*, hlm. vii

³⁵ Pria Gunawan, dkk, *Loc, Cit*.



Sejak dahulu kala, Allah telah mengajarkan ilmu pengetahuan salah satunya tentang teknologi. Seperti yang telah dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Yasin ayat 41-42.

وَأَيُّهُمْ أَنَا حَمَلْنَا ذُرِّيَّتَهُمْ فِي الْفُلِّ الْمَشْحُونِ (41) وَخَلَقْنَا لَهُمْ مِنْ مِثْلِهِ مَا يَرْكَبُونَ (42)

Artinya: *Dan suatu tanda bagi mereka adalah bahwa Kami angkat keturunan mereka dalam bahtera yang penuh dengan muatan dan Kami ciptakan untuk mereka yang akan mereka kendarai seperti bahtera itu.*³⁶

Ayat tersebut menguraikan kekuasaan Allah yang mengingatkan manusia tentang leluhurnya yang diselamatkan di atas perahu Nabi Nuh as. Dalam ayat 41 ini, Allah menerangkan tentang bahtera Nabi Nuh as yang juga memberi kepadanya pengetahuan tentang cara pembuatan perahu itu hingga dapat digunakan. Kemudian, dalam ayat 42 Allah juga menerangkan tentang informasi aneka alat transformasi yang dapat digunakan manusia. Semua informasi Allah itu dapat kita lihat dan kita rasakan keberadaannya.³⁷

Kegiatan dengan teknologi belajar menggunakan alat-alat, mengembangkan daya cipta, mengidentifikasi masalah, dan membuat sesuatu bisa bekerja dengan baik. Aktivitas pembelajaran teknologi tidak hanya berkaitan dengan computer, tetapi juga mengidentifikasi mesin sederhana seperti persneling, roda dan katrol. Pada aspek *engineering* kegiatan yang dilakukan adalah menggunakan berbagai macam alat-alat yang bervariasi,

³⁶ Al-Qur'an Surat Yasin ayat 41-42, (Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2010), hlm. 443

³⁷ Mutia, Teknologi dalam Al-Qur'an, *Jurnal Islam Futura*, Vol. 6, No. 2, 2007, hlm. 73



mendesain, membuat dan membangun sesuatu dengan berbagai peralatan sederhana yang ada disekitar lingkungan anak.³⁸

Engineering dapat diartikan sebagai sebuah rekayasa terhadap teknologi. *Engineering* adalah upaya merancang dan menciptakan system atau produk-produk baru menggunakan metodologi saintifik.³⁹ *Engineering* dimulai dengan mengidentifikasi masalah, kemudian mencoba memecahkan masalah itu. Sebagai contoh, anak-anak mengalami proses ketika mereka mencoba mencari tahu bagaimana membuat fondasi yang kuat agar bangunan balok mereka dapat lebih tinggi.⁴⁰

Engineering merupakan turunan dari sains yang mempunyai siri tersusun atas dasar pengamatan atau observasi yang dalam istilah Al-Qur'an disebutkan sebagai proses *intizhar* dalam tanda-tanda alamiah yang bisa diamati berkali-kali, dan bisa diikuti oleh siapapun juga.⁴¹

Engineering telah dijelaskan Allah SWT. di dalam Al-Qur'an surat Al-Anbiya ayat 80.

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُؤْسٍ لَّكُمْ لِيُخْصِنَكُمْ مِّنْ أُوَّابِئِكُمْ ۖ فَهَلْ أَنتُمْ شَاكِرُونَ (80)

Artinya: Dan kami ajarkan (pula) kepada Dawud cara membuat baju besi untukmu, guna melindungi kamu dalam peperangaanmu. Apakah kamu bersyukur (kepada Allah)?⁴²

³⁸ Inti Farhati dan Adeng Supriadi, *Loc, Cit.*

³⁹ Yuliati Siantajani, *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD*, (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), hlm. 16

⁴⁰ Siti Wahyuningsih, dkk, *Loc, Cit.*

⁴¹ Sarjito, *Op, Cit.*, hlm. 17

⁴² Al-Qur'an Surat Al-Anbiya' ayat 80, (Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2010), hlm. 328



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ayat di atas menjelaskan bahwa Nabi Daud AS. Diberikan ilmu untuk membuat baju besi yang berguna untuk pelindung dari ketika hendak berperang melawan Raja Jalut. Rekayasa atau *engineering* sudah menjadi kebiasaan bagi para Nabi, sehingga Nabi Daud selain mengemban kenabian berdasarkan wahyu juga sebagai ilmuwan pemikir ulung. Insan yang bisa memadukan antara wahyu dan akal, kenabiannya dikuatkan dengan ilmu dan ilmunya terbimbing oleh wahyu.⁴³

Seni menurut bahasa adalah sesuatu yang halus sedangkan menurut istilahnya seni adalah sesuatu yang mengandung nilai estetik. Kehidupan manusia tidak bisa lepas dari kehidupan seni karena posisi seni sebagai stabilisator antara perkembangan ilmu dan teknologi. Oleh karena itu, seni sendiri memiliki nilai strategis dan mempunyai peranan penting agar kehidupan bisa berjalan dengan normal.⁴⁴

Secara umum seni adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan dirinya sendiri maupun orang lain. Menurut Leo Tolstoy, seni adalah ungkapan perasaan pencipta yang kemudian diungkapkan pada orang lain dengan harapan mereka dapat merasakan apa yang dirasakan oleh penciptanya. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah hasil keindahan sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang yang melihatnya, dan seni merupakan

⁴³ Sarjito, *Op. Cit.*, hlm. 52-53

⁴⁴ Yedi Purwanto, Seni dalam Pandangan Al-Qur'an, *Jurnal Sositologi*, Vol. 19, No. 9, April 2010, hlm. 782

perbuatan manusia yang bisa mempengaruhi dan menimbulkan perasaan indah.⁴⁵

Al-Qur'an mengajak manusia memandang ke seluruh jagat raya, antara lain dari sisi keserasian dan keindahan. Seperti yang telah dijelaskan dalam surat Saba' ayat 13.

يَعْمَلُونَ لَهُ مَا يَشَاءُونَ مِنْ مَّحْرِبٍ وَتَثِيلٍ وَجِفَانٍ كَالْجَوَابِ وَقُدُورٍ
 رَاسِيَةٍ أَعْجَمُونَ آلَ دَاوُدَ شُكْرًا وَقَلِيلٌ مِّنْ عِبَادِيَ
 الشَّاكِرِينَ (13)

Artinya: Mereka (para jin) selalu bekerja untuk Sulaiman sesuai dengan kehendaknya. Di antaranya (membuat) gedung-gedung tinggi, patung-patung, piring-piring (besarnya) seperti kolam dan periuk-periuk yang tetap (di atas tungku). Bekerjalah wahai keluarga Daud untuk bersyukur.⁴⁶ Sedikit sekali dari hamba-hamba-Ku yang banyak bersyukur.⁴⁶

Jika seni itu tidak mengarah kepada penyembahan selain Allah, tetapi merupakan ekspresi keindahan, maka boleh-boleh saja. Seperti yang disampaikan pada ayat di atas, Nabi Sulaiman pun memerintahkan untuk membuat patung-patung yang tentunya bukan untuk disembah, tetapi antara lain untuk dinikmati keindahannya. Menikmati keindahan adalah fitrah manusia secara universal, sedangkan Islam adalah agama universal yang bertujuan membangun peradaban.⁴⁷

⁴⁵ Pria Gunawan, dkk, *Op, Cit.*, hlm. 11-12

⁴⁶ Al-Qur'an Surat Saba' ayat 13, (Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2010), hlm. 429

⁴⁷ M. Quraish Shihab, Seni dan Islam, <http://quraishshihab.com/akhlak/islam-dan-seni/>, (diakses pada 8 Desember 2021, pukul 19.28)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Beberapa pakar (Henrisken, Sylvia Libow, Gary Stager) mengatakan bahwa A dalam STEAM bukan sekedar *arts*, tetapi merupakan bagian yang esensial dari suatu proses yang dapat diekspresikan melalui gambar, lukisan, pahatan, musik, gerakan, video, drama, dll. Mengintegrasikan *art* akan meningkatkan motivasi anak, makin terlibat aktif, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan memori jangka panjang, meningkatkan kreativitas dan mengurangi stress.⁴⁸

Matematika berasal dari bahasa Yunani kuno *mathema*, yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu yang ruang lingkupnya menyempit, dan arti teknisnya menjadi pengkajian matematika. Menurut Reys, matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola pikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat. Matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah.⁴⁹

Al-Qur'an membahas matematika lebih khusus tentang perkalian dan perhitungan bilangan dalam berbagai peristiwa dan berbagai konteks. Salah satunya yang berkaitan dengan kegiatan menghitung dimana kegiatan ini tentunya tidak terlepas dari ukuran yang secara jelas tersebut dalam surat Al-Qamar ayat 49.

إِنَّا كُلَّ شَيْءٍ خَلَقْنَاهُ بِقَدَرٍ (49)

Artinya: *Sesungguhnya Kami menciptakan segala sesuatu menurut ukuran.*⁵⁰

⁴⁸ Yuliati Siantajani, *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD*, (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), hlm. 9

⁴⁹ Pria Gunawan, dkk, *Loc, Cit.*

⁵⁰ Al-Qur'an Surat Al-Qamar ayat 49, (Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2010), hlm. 530



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Memahami matematika dalam Al-Qur'an sebaiknya memperhatikan bahwa Al-Qur'an merupakan kitab yang memberikan petunjuk bagi orang-orang yang beriman yang mengandung sebagian besar tentang tauhid, syari'ah dan akhlak. Menurut Herry Sukaman dalam *The World Book Encyclopedia* menyebutkan bahwa matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan manusia yang sangat bermanfaat bagi kehidupan. Peranan matematika dalam kehidupan telah Allah SWT. paparkan secara jelas dan mendetail dalam 114 surat atau 30 juz, dimana masalah matematika yang paling erat berkaitan dengan masalah faraidh (pembagian harta warisan).⁵¹

Bidang matematika anak belajar urutan angka, pola angka, mengeksplorasi berbagai macam bentuk (segitiga, kotak, segiempat, lingkaran, dll), ukuran, dan volume. Matematika adalah sains tentang bilangan dan operasi bilangan, hubungan, kombinasi, generalisasi, dan strukturnya, pengukuran dan transformasi.⁵²

2. Prinsip Pembelajaran STEAM

STEAM memiliki prinsip-prinsip yang sederhana, yang mudah untuk dibawa guru ke dalam kelas, dijalin dalam interaksi guru dengan anak, saat anak melakukan aktivitas dalam rutinitas kesehariannya. Berikut ini adalah prinsip-prinsip pembelajaran STEAM:

- a. Belajar melalui bermain (*play based learning*).
- b. Berkaitan dengan kehidupan nyata anak.
- c. Berbasis pada pembelajaran inkuiri (*inquiry based learning*).

⁵¹ Nursupiamin, Struktur Matematika dalam Al-Qur'an (Telaah Buku Karya Abdussyakir), *Jurnal Al-Khwarizmi*, Vol. 2, No. 2, Oktober 2014, hlm. 83

⁵² Inti Farhati dan Adeng Supriadi, *Loc. Cit.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Melekat pada kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan dan minat anak (*responsive/emergent curriculum*).

e. Potensi mengintegrasikan 4 dan 5 bidang sains, teknologi, *engineering*, *arts* dan matematika pada aktivitas keseharian anak.

f. Komunikasi guru dan anak yang mengaktifkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order of thinking skills*).

g. Pembelajaran memungkinkan dilanjutkan sampai anak menemukan solusi.⁵³

Dalam pembelajaran STEAM, guru memiliki peranan yang sangat penting. Guru sebagai fasilitator yang membantu anak berpikir lebih lanjut sampai bisa memecahkan masalah. Guru melibatkan anak semakin dalam untuk mengalami pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu dan bertanya dengan pertanyaan-pertanyaan yang menstimulasi pemikiran anak. Guru memperluas pembelajaran dan mengajak anak menginvestasi lebih jauh.

Guru dapat membantu mengembangkan proses pembelajaran STEAM melalui kegiatan: 1) bertanya, 2) memfasilitasi anak untuk bekerja sama, 3) berpikir kreatif, 4) memecahkan masalah, 5) Melakukan eksplorasi, 6) menguji coba jawaban pada permasalahan, 7) mencari informasi lagi dengan cara baru yang tidak biasa.⁵⁴

Pembelajaran STEAM juga mengajarkan anak untuk memecahkan masalah dalam dunia nyata, sehingga menuntut anak untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Sebab pembelajaran yang baik

⁵³ Yuliati Siantajani, *Op.Cit.*, hlm. 27

⁵⁴ Alfirda Dewi Nugraheni, Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts Pada Paud, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, 2019, hlm. 516

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yaitu ketika anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan tidak hanya mengetahui konsep tetapi dapat mengembangkan keterampilan.⁵⁵

3. Standar Isi pada Pembelajaran STEAM

Kurikulum 2013 PAUD mulai diberlakukan di Indonesia seiring dengan ketetapan pemerintah RI melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 146 tahun 2014. Kurikulum 2013 dikenal dengan ciri pendekatan saintifiknya.⁵⁶

Standar kurikulum 2013 PAUD yang tertulis dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 146 tahun 2014 telah mencantumkan 13 kompetensi dasar berkaitan dengan sains, teknologi, *engineering*, *art* dan matematika. Berikut adalah isi butir kompetensi dasar pada Permendikbud no. 146 tahun 2014:

Kompetensi Dasar	Deskripsi
2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.
2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.
3.5 – 4.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.
4.6 – 4.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
4.7 - 4.7	Mengenali lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, dan transportasi). Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, dan transportasi) dalam bentuk gambar,

⁵⁵ Wulandari, Mulyana, dan Lidinillah, Analisis Unsur Art Pada Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Guru*, Vol. 1, No. 3, Juli 2020, hlm. 138

⁵⁶ Yuliati Siantajani, *Op.Cit.*, hlm. 38



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

		bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.
8 – 4.8	Hak cipta milik UIN Suska Riau	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll). Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.
9 – 4.9		Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll). Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll).

Table I:

isi butir kompetensi dasar STEAM pada Permendikbud no. 146 tahun 2014

Pembelajaran akademik di PAUD berorientasi pada pemerolehan pengetahuan dan keterampilan dasar pada anak yang berkisar pada materi seperti pengenalan huruf dan angka, menghitung, mengeja, mengenal nama-nama hari atau bulan, menghafal, dsb. Sementara pembelajaran intelektual mestimulasi anak pada kemampuan berargumentasi, meramalkan, menduga (hipotesa), memecahkan masalah, bertanya dan bereksplorasi.⁵⁷

a Sains, dilakukan anak karena anak ingin mendapatkan jawaban atas pertanyaan yang muncul di dalam pikirannya. Anak akan bereksplorasi melalui proses coba-coba dan salah dalam proses eksperimennya. Guru perlu memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dan berpartisipasi secara aktif.

b Teknologi, terintegrasi dengan sains dan matematika, khususnya yang berhubungan dengan alat-alat yang dipakai anak untuk melakukan observasi, eksperimen, dan pengukuran. Alat-alat sederhana ini juga perlu dikenalkan pada anak, seperti barang-barang yang ada di dapur (cobek,

⁵⁷ *Ibid.*, hlm. 39

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pengupas buah, gilingan, dsb). Alat-alat ini bisa digunakan anak untuk mendukung pembelajaran, dan anak akan menemukan konsep-konsep pengetahuan sederhana dengan penjelasan dari guru.⁵⁸

Anak juga dapat menciptakan teknologi sendiri. Misalnya ketika ia ingin meraih benda di tempat yang tinggi, maka ia mengambil sebuah benda dan menggunakannya untuk memanjat. Teknologi memiliki dua fungsi, yaitu untuk mempertinggi pembelajaran saintifik dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi dan bereksperimen, dan mempelajari teknologi itu sendiri untuk meningkatkan pemahaman tentang sains.⁵⁹

Istilah teknologi mengacu pada penggunaan peralatan dan mengembangkan motorik kasar dan motorik halus. Peralatan atau perkakas dapat membantu anak untuk mengembangkan koordinasi tangan dan mata, serta melatih dan menguatkan otot tangan dan jari untuk menulis, mengetik dan menggambar.⁶⁰

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat dipahami bahwa, makna teknologi sangat luas, sebagai alat yang dapat berfungsi sebagai pemecah masalah, dan dikendalikan oleh anak, bukan teknologi yang mengendalikan anak. Menstimulasi anak dengan berbagai teknologi dari yang sederhana sampai digital akan membantu anak memecahkan masalah dan menyiapkan untuk kehidupannya ketika dewasa.

⁵⁸ *Ibid.*, hlm. 47

⁵⁹ *Ibid.*, hlm. 48

⁶⁰ Muniroh Munawar, Fenny Roshayanti, dan Sugiyanti, *Implementation Of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*, *Jurnal Ceria*, Vol. 2, No. 5, September 2019, hlm. 280

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. *Engineering*, merujuk pada bagaimana cara kerja suatu benda/alat, di mana memiliki proses untuk menghasilkan sesuatu (*design*) yang lebih efektif.

Untuk menghasilkan suatu produk yang lebih baik, seorang *engineer* harus memiliki kreativitas agar dapat menyelesaikan suatu masalah dan menghasilkan rancangan yang efisien, efektif, dan kreatif. *Engineering* penting untuk diperkenalkan di PAUD. Cara terbaik memperkenalkan *engineering* pada anak adalah dengan bermain. Menggunakan berbagai material akan membuka pemikiran anak. *Loose part* adalah material lepas yang bersifat terbuka sehingga sangat cocok untuk menyuburkan *engineering* pada anak.⁶¹

d. Seni, seni berperan dalam perkembangan anak, karena itu seni perlu disuburkan di kelas-kelas PAUD. Mengintegrasikan seni ke STEAM membuat pembelajaran lebih berkesan pada anak dan guru. Seni merupakan hal yang mendasar dari manusia. Sejak anak terlahir, seni telah teramati di dalam diri anak. Terdapat beberapa bagian dari seni yang dapat diintegrasikan ke dalam STEAM yaitu, musik, tari, drama dan seni visual.

e. Matematika, di PAUD biasanya dipahami sebagai bilangan dan jumlah. Padahal ada banyak bidang yang berkaitan dengan matematika. Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) matematika secara garis besar mencakup lima bidang, yaitu:⁶²

- 1) Bilangan dan operasi bilangan
- 2) Aljabar
- 3) Geometri

⁶¹ Yuliati Siantajani, *Op, Cit.*, hlm. 51-52

⁶² *Ibid.*, hlm. 43-44



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Pengukuran
- 5) Data analisis dan probabilitas

Beragamnya bahan mainan yang disediakan dalam metode pembelajaran STEAM ini dapat meningkatkan kreativitas anak dengan begitu anak bisa berkreasi dan berkarya sedemikian rupa dengan bahan-bahan yang telah disediakan. Menggunakan pembelajaran STEAM dapat memberikan pembelajaran yang fleksibel karena memberi kesempatan kepada semua anak untuk bermain secara bebas. Dengan bermain bebas anak-anak akan mendapatkan berbagai macam permainan dan mampu menciptakan beragam pengalaman dalam bermain

Apabila menggunakan metode pembelajaran STEAM, maka harus mengetahui dasar-dasar keterampilan STEAM pada anak usia dini, yaitu menstimulus anak untuk bertanya, menjadi fasilitator dengan ikut serta aktivitas anak dalam pembelajaran yang dilaksanakan di luar maupun dalam kelas, mendorong anak agar mampu berpikir kreatif, menstimulus anak agar dapat menyelesaikan masalah (*Problem Solving*), memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi sesuatu sehingga berani mengambil resiko yang menjadi pilihan anak, menguji solusi dalam suatu masalah dan menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu⁶³

Saat anak terlibat dalam proses belajar, guru memiliki peran penting untuk menghadirkan pengalaman STEAM. Guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan STEAM. STEAM menjadi tidak statis, tetapi dinamis, berkembang sesuai dengan interaksi anak dan guru serta pengalaman belajar yang

⁶³ Zakiyatul Imamah & Muqowim, *Op.Cit.*, hlm. 271



terjadi. Bercakap-cakap dengan anak dalam sebuah proses belajar adalah hal yang terjadi secara alami. Jadilah contoh untuk menggunakan kosa kata yang kaya dengan STEAM. Gunakan kata-kata STEAM sebelum, selama, dan setelah berkegiatan. Berikut ini adalah daftar kosa kata STEAM dan contoh kalimat:⁶⁴

Kosa Kata	Contoh Kalimat
Catatlal	Catatlal apa yang adik lihat tadi!
Hitunglah	Hitunglah berapa banyak ulat yang adik temukan!
Amatilah	Amatilah cara bergerak ulat itu!
Diskusikan	Diskusikan dengan teman-teman tentang ulat yang adik amatilah tadi!
Jelaskan	Jelaskan kepada ibu, bagaimana cara ulat berjalan!
Apa Hubungan	Apa hubungan ulat yang adik lihat tadi dengan ulat dalam gambar ini?
Selidiki	Coba selidiki cara ulat bergerak!
Ukurlah	Ukurlah panjang tubuh ulat itu!
Bandingkan	Bandingkan ulat dengan cacing. Apa bedanya?
Temukan	Temukan di mana tempat tinggal ulat itu!
Berbagilah	Berbagilah dengan teman-teman hasil temuan adik!
Rencanakan	Rencanakan membuat ulat dari berbagai material yang ada!
Pecahkan Masalahnya	Mengapa ulat ini tidak mau bergerak? Pecahkan masalahnya!
Gambarkan	Gambarkan ulat yang terbesar yang pernah adik temukan!
Buatlah	Buatlah ulat dari material <i>Loose Part</i> !
Cobalah	Cobalah menggambar ulat dan tempat tinggalnya!

Table II:
Daftar Kosa Kata STEAM dan Contoh Kalimat

Pertanyaan-pertanyaan di atas disampaikan kepada anak dalam konteks dialog natural, berdasarkan pada aktivitas anak, disaat yang tepat (tidak menginterupsi keasyikan bermain anak), dan mengalir mengikuti respon anak.

⁶⁴ Yuliati Siantajani, *Op,Cit.*, hlm. 63-65



Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan pada anak sedini mungkin. Berbagai potensi yang telah dimiliki anak hendaknya terus dikembangkan guna memudahkan anak untuk dapat berkembang dan menyesuaikan diri di masa yang akan datang. Kreativitas juga berguna untuk meningkatkan prestasi akademik. Sehingga anak akan siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi. Semakin tinggi tingkat kreativitas anak, maka semakin tinggi pula prestasi yang akan diraih.

Kata kreativitas berasal dari kata sifat bahasa Inggris *creative* yang berarti pandai mencipta. Menurut Munanadar (1988), kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni, dan bermakna. Menurut Conny Semiawan (1987), kreativitas adalah sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal. Jika tidak ada hambatan yang mengganggu perkembangan kreativitas, cukup aman untuk mengatakan bahwa semakin cerdas anak semakin ia dapat menjadi kreatif.⁶⁵

Menurut Hurlock (1978) bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau cara berpikir seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, belum ada sebelumnya ataupun memperbaharui sesuatu yang

⁶⁵ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 8



ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga.⁶⁶

James J. Gallagher (1985) mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Lebih lanjut Supriadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.⁶⁷

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.⁶⁸

Menurut Carl Rogers kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Lebih jauh dijelaskan, ada tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu:⁶⁹

a. Keterbukaan terhadap pengalaman

b. Kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*)

⁶⁶ Tri Rosana Yulianti, Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Pos Paud Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah), *Jurnal Empowerment*, Vol. 4, No. 1, 2014, hlm. 16

⁶⁷ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 13

⁶⁸ *Ibid.*, hlm. 14

⁶⁹ Masganti Sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



c. Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep. Apabila seseorang memiliki ketiga ciri-ciri di atas maka kesehatan psikologis sangat baik. Orang tersebut di atas akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam (*internal press*) untuk kreasi.⁷⁰

*“Creativity can be referred to as the process of producing original things. It is the development of original opinions and creation of new products and inventions by an individual. The creativity is different in each individual and even the creativity processes within each individual are different”.*⁷¹

Berdasarkan kutipan di atas kreativitas sebagai proses menghasilkan sesuatu yang orisinal. Ini merupakan pengembangan dari produk asli yang kemudian terciptalah produk dan penemuan baru oleh seorang individu. Kreativitas itu berbeda pada setiap individu dan bahkan proses kreativitas dalam setiap individu juga berbeda.

Rhodes merumuskan definisi kreatif yang mengacu pada istilah pribadi (*person*), proses, produk, dan press (lingkungan yang mendorong) individu ke perilaku kreatif. Istilah pribadi (*person*) mengacu pada tiga atribut psikologis, yakni inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian. Pada istilah proses merupakan langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu proses merasakan kesulitan, permasalahan, kesenjangan, membuat dugaan dan memformulasikan hipotesis, merevisi dan memeriksa kembali hingga mengkomunikasikan hasil. Pada istilah produk, kreativitas merupakan kemampuan dalam menghasilkan

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ Zeynep Dere, *Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions*, *Universal Journal of Educational Research*, Vol.7, No. 3, 2019, hlm. 652

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Statistik Islamik UIN Suska Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan pada istilah press mengacu pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif sebagai inisiatif yang dihasilkan individu dengan kemampuannya untuk mendobrak pemikiran yang biasa.⁷²

Berdasarkan kutipan tersebut di atas dapat penulis jelaskan bahwa kreativitas adalah dari kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau hasil karya maupun gagasan yang berbeda dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Kreativitas yang terdapat pada seorang anak harus mulai dikembangkan sedini mungkin guna membantu anak ditahap pertumbuhan selanjutnya.

Bachrudin Mustafa (2008) menjelaskan bahwa kreativitas dapat dipahami melalui batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Kreativitas pada esensinya merupakan bentuk pemecahan masalah suatu bentuk *problem solving* istimewa, melibatkan persoalan yang memerlukan pemecahan yang tak biasa.
- b. Dalam upaya memahami kreativitas pada anak dan remaja, pusat perhatian harus diletakkan pada proses, yaitu proses melahirkan dan pengembangan gagasan orisinal yang merupakan dasar bagi potensi kreativitas.
- c. Kreativitas dapat mewujudkan dalam hamper semua segi kehidupan, termasuk bidang musik, seni rupa, tulisan sains, bidang IPS, dan bidang lain yang diajarkan di sekolah.⁷³

⁷² Diana Vidya Fakhriyani, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Wacana Didaktika: Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 2, 2016, hlm. 195

⁷³ Novi Mulyani, *Op.Cit.*, hlm. 10-11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 UIN SUSKA RIAU
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kreativitas anak akan muncul jika anak memiliki motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu serta imajinasi. 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. Anak kreatif juga memiliki sikap yang lentur (fleksibel), tidak penurut, tidak dogmatis, suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli).⁷⁴

2. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

- a. Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
- d. Penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang.

⁷⁴ Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa dan Lia Rahmawati, Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM dengan Media *Loose Parts*, *Jurnal Buah Hati*, Vol. 7, No. 2, September 2020, hlm. 76



Perumusan kembali (*re-definition*) adalah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.⁷⁵

Supriadi (1994) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan non-kognitif. Ciri-ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non-kognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri-ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.⁷⁶

Lebih lanjut Ihat Hatimah dalam Masganti, mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:⁷⁷

a. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi:

- 1) Berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif.
- 2) Berpikir orisinil yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
- 3) Berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.

⁷⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014). Hlm: 117

⁷⁶ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Op.Cit.*, Hlm: 15

⁷⁷ Masganti Sit, dkk, *Op. Cit.*, hlm. 9-10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.
- b. Aspek sikap, yang meliputi:
- 1) Rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.
 - 2) Ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
 - 3) Keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
 - 4) Percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasikan.
 - 5) Berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.
- c. Aspek karya, yang meliputi:
- 1) Permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
 - 2) Karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi, artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi sebelum berkreasikan. Sedangkan fondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.⁷⁸

Dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini terdapat beberapa hal yang mendukung kreativitasnya semakin berkembang, di antaranya:

- a. Waktu, untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk

⁷⁸ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Op.Cit.*, hlm. 27



- bermain-main dengan gagasan-gagasan, konsep-konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru serta orisinal.
- Kesempatan menyendiri, anak dapat menjadi kreatif apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial. Singer menerangkan “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya”.
- Dorongan, terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.
- Sarana, untuk bermain dan kelak sarana lainnya yang harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- Lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif, orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

68 Cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

69 Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh oleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Pulaski mengatakan “anak-anak harus beris agar berfantasi”.⁷⁹

Ketika mengembangkan kreativitas, seorang anak juga dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu:

a. Evaluasi, Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi.

Bahkan ketika anak menduga akan dievaluasipun akan mengurangi kreativitas anak.

b. Hadiah, kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun.

⁷⁹ Ahmad Susanto, *Op, Cit.*, hlm. 124



c. Persaingan, kompetensi lebih kompleks dari pada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah.

d. Lingkungan yang membatasi, belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Anak mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata.⁸⁰

4. Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak Usia Dini

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

a. Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya.

b. Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.

c. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan dibidang

⁸⁰ Masganti Sit, dkk, *Op.Cit.*, hlm. 23-24

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.

Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.⁸¹

5. Strategi Tradisional Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Anak memiliki peluang besar untuk dapat mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki sejak dini dan setiap anak memiliki potensi yang berbeda. Perbedaan ini terlihat dalam pola pikir, daya imajinasi, fantasi (pengandaian), dan hasil karyanya. Akibatnya kegiatan belajar mengajar perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas anak.

Di bawah ini terdapat beberapa strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

a. Pengembangan kreativitas melalui produk (hasta karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik,

⁸¹ *Ibid.*, hlm. 25-26



© Hak cipta milik UIN Suska Riau tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai bahan yang berbeda. Setiap anak bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain.⁸²

Setiap anak akan menggunakan imajinasinya dalam kegiatan hasta karya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain. 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 mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apa pun yang dibuat oleh anak akan membatu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.⁸³

b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Dalam hal ini imajinasi yang dimaksud adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multi prespektif dalam merespon suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan imajinasi anak dapat

⁸² Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Op.Cit.*, hlm. 52

⁸³ Dewi Siti Aisyah, Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Menciptakan Produk (Hasta Karya) (Studi Kualitatif Di Paud Harapan Kecamatan Cilamaya Kulon Kabupaten Karawang), *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*, Vol. 1, No. 1, 2017, hlm. 7-8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Anak bebas berfikir sesuai khayalan dan pengalamannya. Imajinasi akan membantu kemampuan berpikir *fluency*, *fleksibility*, dan *originality* pada anak.

Salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam pikiran. Kemampuan ini berfungsi untuk memunculkan kembali ingatan dimasa lalu sebagai kemungkinan terjadi dimasa sekarang maupun masa yang akan datang.⁸⁴

c. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Ide kreatif seringkali muncul dari eksplorasi atau dari penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan, setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.

Kegiatan yang dapat dikembangkan berkenaan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan

⁸⁴ *Ibid.*, hlm. 53

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak, atau juga kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media misalnya, belajar pada alam sekitar (BALS), *Mediated Learning Experience*, dan *Outbound Training*.⁸⁵

d. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Eksperimen (percobaan) yang dimaksud dalam hal ini bukanlah suatu proses rumit yang harus dikuasai anak sebagai cara untuk memahami konsep tentang suatu hal ataupun penguasaan akan tentang konsep dasar eksperimen, melainkan pada bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat dari kegiatan tersebut.

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat menyelenggarakan eksperimen di antaranya adalah memfasilitasi minat akan sesuatu dan menerapkannya dalam permasalahan yang nyata, kemudian guru memfasilitasi minat anak dari permasalahan yang sifatnya umum pada masalah yang sifatnya sederhana yang dapat dicari tahu dengan menggunakan bahan yang tersedia di sekolah, guru juga membari semangat kepada anak untuk menaritahu dari pada membaritahu, dan terakhir guru

⁸⁵ *Ibid.*, hlm. 55

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



menjelaskan kepada anak untuk membuat catatan pada kegiatan eksperimen yang dilakukan dan membuat kesimpulan sederhana.⁸⁶

e. Pengembangan kreativitas melalui proyek

Metode proyek merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang suatu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak. Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan pengawas bagi anak dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatannya.⁸⁷

f. Pengembangan kreativitas melalui musik

Musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif, antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasi. Wujud sesuatu yang kreatif disebut pula kreativitas. Pada kegiatan berkreasi, proses tindakan kreativitas lebih penting dari pada hasilnya. Karena dalam prosesnya terdapat imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap ingin tahu, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.⁸⁸

⁸⁶ *Ibid.*, hlm. 58

⁸⁷ *Ibid.*, hlm. 61

⁸⁸ *Ibid.*, hlm. 63

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Anak sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun pada orang lain. Sikap ini dapat meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah bahasa ekspresi perasaan. Fungsi berbahasa dapat dilakukan melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosio drama ataupun mengarang cerita dan puisi. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.⁸⁹

D. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang memiliki ciri khas keislaman serta mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Salah satu standar tingkat pencapaian perkembangan anak adalah perkembangan kognitif, yaitu:⁹⁰

1. Belajar dan pemecahan masalah dalam mengenal ciptaan Allah SWT.
 - a. Usia 4 – 5 tahun
 - 1) Mengetahui berbagai ciptaan Allah SWT. yang ada di langit dan di bumi
 - 2) Mengetahui benda ciptaan Allah berdasarkan fungsi dan ciri
 - 3) Mengetahui waktu ibadah
 - 4) Menemukan solusi terhadap permasalahan sederhana
 - 5) Mengelompokkan jumlah benda berdasarkan kosep banyak dan sedikit
 - 6) Menjelaskan benda dan gejala alam yang ada di bumi, langit dan seisinya sebagai ciptaan Allah SWT.

⁸⁹ *Ibid.*, hlm. 65

⁹⁰ Keputusan Dirjen Pendis Nomor: 3331 Tahun 2021 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7) Memahami posisi diri dalam keluarga dan lingkungan sosialnya (misal: sebagai peserta didik, anak, teman)

b. Usia 5 – 6 tahun

- 1) Mengetahui benda-benda sebagai ciptaan Allah yang ada di langit dan bumi
- 2) Mengetahui benda ciptaan Allah berdasarkan fungsi dan ciri
- 3) Mengetahui waktu ibadah
- 4) Menemukan solusi alternative terhadap suatu permasalahan sederhana
- 5) Memahami jumlah benda berdasarkan konsep banyak dan sedikit
- 6) Menerapkan pengetahuan tentang alam semesta yang diperolehnya untuk mempelajari hal baru
- 7) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (sebagai peserta didik, anak dan teman) dengan cara yang fleksibel dan diterima oleh lingkungan social
- 8) Mengkreasikan suatu benda menjadi bentuk lain melalui aktivitas yang bersifat eksploratif dan kreatif

2. Berpikir logis untuk membedakan ciptaan Allah SWT. dan hasil karya manusia

a. Usia 4 – 5 tahun

- 1) Mengklasifikasikan benda ciptaan Allah dan karya manusia berdasarkan ukuran (besar-kecil, panjang-pendek, berat ringan)
- 2) Menggunkan perbandingan yang berhubungan dengan angka, ukuran, bentuk, tekstur, berat, dan lain-lain
- 3) Mengenal 3 warna dasar atau warna primer (merah, kuning, biru)
- 4) Mengetahui benda ciptaan Allah dan karya manusia dalam kelompok yang sama, sejenis, dan berpasangan dengan 2 variasi
- 5) Mengurutkan benda-benda ciptaan Allah dan karya manusia berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
- 6) Mengenal pola dengan dua atau tiga seriasi (pola AB-AB, ABC-ABC)
- 7) Membedakan macam-macam benda ciptaan Allah dan karya manusia bentuk geometri dua dimensi (segitiga, segiempat, layang-layang, lingkaran dan sejenisnya)
- 8) Membedakan makhluk dan benda ciptaan Allah SWT. yang ada di lingkungan sekitar
- 9) Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan dirinya sebagai makhluk ciptaan Allah SWT. (lapar karena tidak makan, haus karena tidak minum, dan sebagiannya)

b. Usia 5 – 6 tahun

- 1) Mengklasifikasikan benda dengan berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, tekstur dan ciri-ciri



- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- 2) Menyimpulkan perbandingan dengan angka, ukuran, bentuk, tekstur, berat, dan lain-lain menggunakan alat dan perhitungan
 - 3) Mengenal warna sekunder (campuran dua atau lebih warna primer) melalui kegiatan yang eksploratif
 - 4) Mengklasifikasikan benda ciptaan Allah dan karya manusia dalam kelompok yang sama, sejenis dan berpasangan dengan 2 variasi
 - 5) Mengurutkan benda ciptaan Allah dan karya manusia berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna
 - 6) Mengenal pola dengan dua atau empat seriasi (pola ABCD-ABCD)
 - 7) Membedakan macam-macam benda ciptaan Allah dan karya manusia bentuk geometri tiga dimensi (tabung, kubus, dan sejenisnya)
 - 8) Mengklasifikasikan makhluk dan benda ciptaan Allah SWT yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan ciri-cirinya
 - 9) Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain dan lingkungan
 - 10) Membandingkan konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah, antara benda yang satu dengan benda yang lainnya.dengan satuan tidak baku

3. Pengenalan lingkungan sosial, alam dan teknologi sebagai perwujudan habluminallah dan habluminannas

a. Usia 4 - 5 Tahun

- 1) Mengenal lingkungan sosial dan alam sekitar
- 2) Mengenal hubungan manusia dengan lingkungannya
- 3) Mengenal perlengkapan/alat/atribut yang berhubungan dengan jenis pekerjaan orang-orang di sekitar
- 4) Mengenal aturan yang berlaku di lingkungan dalam kegiatannya sehari-hari
- 5) Mengenal cara menjaga lingkungan sekitarnya
- 6) Mengetahui gejala alam/sosial yang terjadi di lingkungan sekitar
- 7) Mengetahui konsep gejala alam sederhana yang diciptakan Allah SWT (gerimis, hujan, terang, gelap dan sebagainya)
- 8) Mengenal teknologi dan informasi sederhana di lingkungannya

b. Usia 5 - 6 Tahun

- 1) Memanfaatkan lingkungan sosial dan alam sekitar untuk kehidupan sehari-hari (air sumber kehidupan, air harus dihemat, sawah menghasilkan sumber makanan, dan sebagainya)
- 2) Menunjukkan perilaku saling membutuhkan antara dirinya, orang lain dan lingkungan
- 3) Mengetahui perlengkapan/alat/atribut yang berhubungan dengan jenis pekerjaan dan tugas yang dilakukan oleh orang-orang di sekitar
- 4) Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan dalam kegiatannya sehari-hari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Kasim Riau

- 5) Mengetahui hubungan antara gejala alam/sosial dan dampaknya
 - 6) Melakukan percobaan sederhana untuk menggambarkan peristiwa-peristiwa alam menggunakan alat dan perlengkapan sederhana
 - 7) Menggunakan pengetahuannya dalam memanfaatkan teknologi sesuai fungsi secara aman dan bertanggung jawab
4. Berpikir Simbolik untuk membaca tanda keberadaan Allah SWT.
- a. Usia 4 – 5 Tahun
 - 1) Mengenal abjad dan huruf hijaiyah dari nama benda ciptaan Allah
 - 2) Mengenal lambang huruf dengan bunyi yang membentuk kata sederhana menggunakan berbagai media
 - 3) Mengetahui lambang/symbol tertentu (simbol lalu lintas, tempat umum, tempat ibadah berbagai agama dan lambang negara Indonesia)
 - 4) Mengenal letak dan posisi benda secara sederhana
 - 5) Menggunakan benda atau gerakan-gerakan tubuh untuk merepresentasikan benda nyata
 - 6) Mengenal konsep dan lambang bilangan 1 – 10
 - 7) Menggunakan berbagai benda sebagai mainan simbolik
 - b. Usia 5 – 6 Tahun
 - 1) Mengetahui huruf vocal, konsonan dan huruf hijaiyah dari nama benda ciptaan Allah
 - 2) Mengaitkan lambang huruf dengan bunyi yang membentuk kata sederhana menggunakan berbagai media
 - 3) Menghubungkan lambang/symbol tertentu (simbol lalu lintas, tempat umum, tempat ibadah berbagai agama dan lambang negara Indonesia)
 - 4) Menganalisis hubungan denah dan posisi suatu benda secara sederhana
 - 5) Menggunakan dan merepresentasikan berbagai macam benda dan gerakan tubuh dalam bentuk gambar atau tulisan
 - 6) Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20
 - 7) Mengkreasikan berbagai benda menjadi mainan simbolik

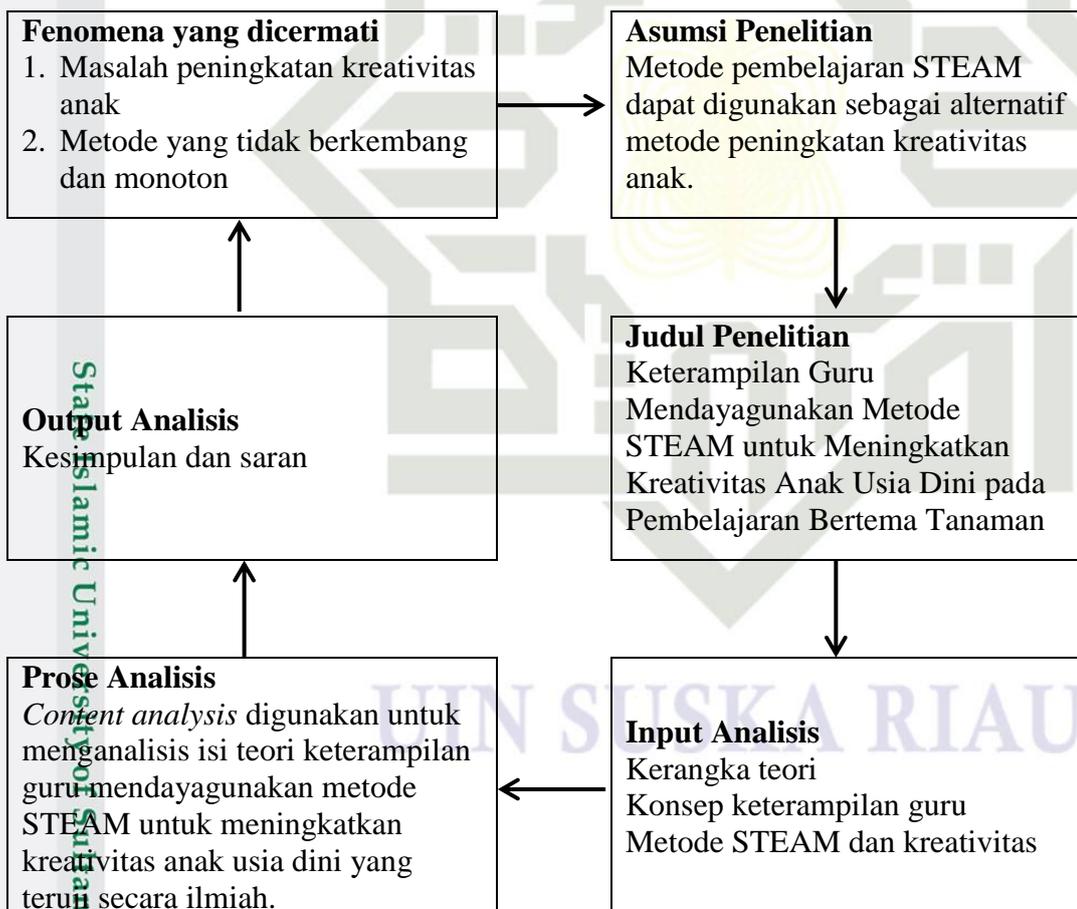
E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu pola analisis yang dibuat untuk menjabarkan atau memberikan batasan-batasan terhadap konsep teoritis telah ditanggapi terlebih dahulu agar tidak terjadi kesalahpahaman dan sekaligus juga untuk memudahkan dalam penelitian. Selain itu, kerangka berpikir dapat memberikan batasan terhadap kerangka teoritis yang ada agar lebih mudah untuk

dipahami, diukur, dan dilaksanakan peneliti dalam mengumpulkan data yang akurat.

Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian kepustakaan yang bertemakan “keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman”.

Keterampilan mendayagunakan metode STEAM yang dilakukan memiliki aspek-aspek kerangka berpikir atau analisisnya pada tema tanaman, sub tema buah-buahan dan sub-sub tema buah jeruk, yaitu:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Penelitian Relevan

1. Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa dan Lia Rahmawati, “Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM dengan Media *Loose Parts*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart. yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Subjek penelitian ini berjumlah 12 anak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara selama penelitian. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra-siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5 - 6 tahun melalui pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 31%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 56, 50% dan siklus II sebesar 83, 70%. Disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun, guru dapat menggunakan pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts*.⁹¹

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan Anita, penelitian ini sama-sama membahas tentang kreativitas dengan menggunakan metode

⁹¹ Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa dan Lia Rahmawati, Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM dengan Media *Loose Parts*, *Jurnal Buah Hati*, Vol. 7, No. 2, September 2020, hlm. 74

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

STEAM. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan. Metode penelitian yang dilakukan Anita menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan metode kepustakaan.

2. Titania Widya Prameswari dan Anik Lestarinigrum, “*STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*”. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, dengan jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan dengan deskriptif naratif di mana secara langsung peneliti mengamati dan meminta guru akan menceritakan strategi pembelajaran yang dilakukan dibuktikan dengan praktek pelaksanaan kegiatan ada teknik dokumentasi kemudian digabungkan dan dinarasikan berdasarkan sudut pandang serta teori yang dikuasai oleh peneliti sendiri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media *loose parts* secara efektif meningkatkan kemampuan 4c anak usia 4-5 tahun sehingga merekomendasikan pembelajaran ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk melihat capaian kemampuan di aspek yang lainnya.⁹²

Adapun persamaan yang dilakukan Titania, penelitian ini sama-sama membahas tentang metode STEAM. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah metode yang digunakan pada penelitian Titania menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan.

⁹² Titania Widya Prameswari, Anik Lestarinigrum, *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*, *Jurnal Efektor*, Vol. 7 No. 1, 2020, hlm. 24



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Siti Wahyuningsih, dkk “Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *pretest* dan *posttest*. Pengujian hipotesis menggunakan statistic parametrik dan uji-t untuk menguji perbedaan sebelum dan setelah dilakukan perlakuan. Data akhir diolah dengan menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan kreativitas pada anak sebelum mendapatkan perlakuan dan sesudah mendapatkan perlakuan penerapan Metode STEAM. Metode STEAM dalam penerapannya menggunakan *loose part* yang dapat meningkatkan kreatifitas anak. Penerapan Metode STEAM dalam pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan Kreativitas anak ditandai dengan anak mampu memecahkan masalah dan mampu membuat hubungan dengan lingkungan sekitar.⁹³

Adapun persamaan Siti Wahyuningsih, dkk, penelitian ini sama-sama membahas tentang metode STEAM terhadap kreativitas anak. Sedangkan perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Siti Wahyuningsih, dkk, menggunakan metode penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan.

⁹³ Siti Wahyuningsih, dkk, Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Obsesi*, Vol. 4, No. 1, 2020. Hlm: 295

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang identik dengan kegiatan analisis teks atau wacana yang menyelidiki suatu peristiwa, baik berupa perbuatan atau tulisan yang diteliti untuk mendapatkan fakta-fakta yang tepat (menemukan asal-usul, sebab, penyebab sebenarnya, dan sebagiannya).⁹⁴

Mestika Zed menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan atau studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.⁹⁵

Penelitian kepustakaan (*library research*) adalah penelitian yang dilakukan di perpustakaan di mana obyek penelitian biasanya digali lewat beragam informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen).⁹⁶

Menurut Sugiyono (2012) penelitian kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Sementara itu Khaibah (2011) mengemukakan penelitian kepustakaan sebagai kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan

⁹⁴ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hlm. 7

⁹⁵ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Obor Indonesia, 2008), hlm. 3

⁹⁶ *Ibid*, hlm. 89



data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi melalui penelitian kepustakaan.⁹⁷

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif sedangkan analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif. Catatan deskriptif atau analisis deskriptif adalah catatan berisi informasi faktual yang menggambarkan segala sesuatu apa adanya.⁹⁸

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa penelitian kepustakaan tidak hanya kegiatan membaca dan mencatat data-data yang telah dikumpulkan. Tetapi lebih dari itu, peneliti harus mampu mengolah data yang telah terkumpul dengan tahap-tahap penelitian kepustakaan. Dengan demikian dalam penelitian mencari teori atau untuk mengetahui bagaimana keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman.

B. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer, yaitu bahan pustaka yang menjadi kajian utama atau pokok penelitian⁹⁹. Data ini disebut juga dengan data tangan pertama. Atau data yang langsung yang berkaitan dengan obyek riset. Sumber data primer dalam penelitian ini, yaitu :

a. Helmiati. 2013. *Micro Teaching Melatih Keterampilan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

⁹⁷ Milya Sari dan Asmendri, Penelitian Kepustakaan (*Library Research*) dalam Penelitian Pendidikan IPA, *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 2017, hlm. 43-44

⁹⁸ Mestika Zed, *Op. Cit.*, hlm. 56

⁹⁹ Amir Hamzah, *Op. Cit.*, hlm. 58



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, 2019, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana

c. Yuliati Siantajani, 2020, *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*, Semarang: Sarang Seratus Aksara

2. Sumber Data Sekunder

Adapun sumber data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subyek penelitiannya. Dalam studi ini data sekundernya adalah buku-buku yang mendukung penulis untuk melengkapi isi serta interpretasi dari buku dari sumber data primer. Data sekunder adalah dokumen-dokumen yang dapat menjelaskan tentang dukumen primer.¹⁰⁰ Data sekunder dari penelitian, yaitu:

a. Bastian, November 2019, Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran di Sekolah Dasar, *Jurnal Pajar*, Vol. 3, No. 6

b. Masganti Sit, dkk, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing

c. Novi Mulyani, 2019, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Bandung: Remaja Rosdakarya

d. Siti Wahyuningsih, dkk, 2020, Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Obsesi*, Vol. 4, No. 1

¹⁰⁰ *Ibid.*



Siti Wahyuningsih, dkk, 2020, Pemanfaatan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini, *Early Childhood Education and Development Journal*, Vol. 2, No. 2

Zakiyatul Imamah dan Muqowim, 2020, Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and *Loose Part*, *Jurnal Yinyang*, Vo. 15, No. 2

Selain itu, semua sumber pengetahuan, baik buku, jurnal, internet, tulisan-tulisan melalui berbagai situs, sepanjang menjadi bahan pendukung penelitian yang berhubungan dengan judul, dapat dikategorikan sebagai bahan sekunder dalam penelitian ini.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah upaya yang dilakukan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis, disertasi, peraturan-peraturan, buku tahunan, dan sumber-sumber tertulis yang lain.¹⁰¹

Menurut LeComte, teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dapat dibedakan menjadi dua, yaitu teknik yang bersifat interaktif dan noninteraktif. Teknik interaktif antara lain meliputi: wawancara mendalam (*in-depth interviewing*), dan observasi berperan (*participant observation*). Sementara

¹⁰¹ *Ibid.*, hlm. 59

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

itu, teknik noninteraktif meliputi: analisis dokumen (*content analysis*), dan kuesioner terbuka (*open-ended questionnaire*).¹⁰²

Beberapa langkah yang harus dilakukan saat melakukan pengumpulan data dalam penelitian kepustakaan sebagai berikut.

1. Menghimpun literatur yang berkaitan dengan tema dan tujuan penelitian.
2. Mengklasifikasi buku-buku, dokumen-dokumen, atau sumber data lain berdasar tingkatan kepentingannya.
3. Mengutip data-data yang diperlukan sesuai fokus penelitian lengkap dengan sumbernya sesuai dengan teknik sitasi ilmiah.
4. Melakukan konfirmasi atau *cross check* data dari sumber utama atau dengan sumber lain untuk kepentingan validitas dan reabilitas.
5. Mengelompokkan data berdasarkan sistematika penelitian.¹⁰³

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data studi dokumentasi.

Menurut Guba & Lincoln (1981), yang dimaksud dengan dokumen dalam penelitian kualitatif adalah setiap bahan tertulis ataupun film yang dapat digunakan sebagai pendukung bukti penelitian.¹⁰⁴ Studi dokumentasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur-literatur yang berkenaan dengan informasi tentang keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman. Dengan metode literatur ini peneliti mendapatkan informasi dari berbagai macam sumber tertulis dari literatur-literatur seperti referensi buku, jurnal, laporan penelitian atau karya ilmiah lainnya yang ditulis oleh para ahli.

¹⁰² Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: 2014), hlm. 214

¹⁰³ *Ibid.*, hlm. 60

¹⁰⁴ Farida Nugrahani, *Op. Cit.*, hlm. 110



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.¹⁰⁵

Mirzaqon dan Purwoko, mengemukakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan bisa dengan menggunakan metode analisis isi (*Content Analysis*).¹⁰⁶ Data yang diperoleh dan terkumpul, selanjutnya diolah dan dianalisis dengan teknik analisis isi (*content analysis*).

Content analysis adalah analisis ilmiah tentang isi pesan suatu komunikasi. Hal ini juga dinyatakan oleh Burhan Bungin bahwa: “*Content Analysis* adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi (kesimpulan) yang dapat ditiru (*Replicable*) dan data yang sah dengan memperhatikan konteksnya, yang bertujuan memperoleh pemahaman secara lebih tajam dan mendalam tentang permasalahan yang diteliti. Teknik ini juga dikenal dengan istilah *literature study* yang lazim dilakukan dalam penelitian kepustakaan.”¹⁰⁷

Langkah-langkah atau prosedur analisis isi (*content analysis*) menurut Fraenkel dan Wallen (2007) adalah sebagai berikut:

1. Peneliti memutuskan tujuan khusus yang ingin dicapai
2. Mendefinisikan istilah-istilah yang penting harus dijelaskan secara rinci

¹⁰⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 244

¹⁰⁶ Milya Sari dan Asmendri, *Op, Cit.*, hlm. 47

¹⁰⁷ Usman Yahya, Konsep Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar (6-12) Tahun di Lingkungan Keluarga Menurut Pendidikan Islam, *Jurnal Islamika*, Vol, 15, No. 2, 2015, hlm. 240



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Mengkhususkan unit yang akan dianalisis
4. Mencari data yang relevan
5. Membangun rasional atau hubungan konseptual untuk menjelaskan bagaimana sebuah data berkaitan dengan tujuan
6. Merencanakan penarikan sampel
7. Merumuskan pengkodean kategori¹⁰⁸

Setelah peneliti menentukan serinci mungkin aspek dari isi yang akan diteliti, kemudian perlu dirumuskan kategori-kategori yang relevan untuk diteliti lebih lanjut.

Metode analisis isi berusaha melihat konsistensi makna dalam sebuah teks yang dijabarkan dalam pola-pola terstruktur membawa penelitian kepada pemahaman sistem nilai dibalik teks. Tujuan metode analisis isi untuk menguraikan dan menyimpulkan isi dari proses komunikasi (lisan atau tulisan).¹⁰⁹

Penelitian ini menggunakan model analisis isi kualitatif dengan meneliti dan menganalisis teks literatur yang berkenaan dengan keterampilan guru yang menggunakan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak dini pada pembelajaran bertema tanaman serta literatur-literatur lain yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini.

¹⁰⁸ Milya Sari dan Asmendri, *Loc, Cit.*

¹⁰⁹ Amir Hamzah, *Op. Cit.*, hlm. 74

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kepustakaan (*library research*) yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru mendayagunakan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran bertema tanaman dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan kreativitas anak. Karena pada kegiatan ini anak dapat berperan aktif dalam pelaksanaan kegiatan sehingga anak memiliki kesempatan untuk belajar banyak hal. Metode STEAM lebih memfokuskan pada peningkatan kreativitas dalam cara berpikir. Anak menjadi lebih siap dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi menjadi lebih efisien. Pada pelaksanaannya penggunaan metode STEAM pada pembelajaran bertema tanaman, sub tema buah-buahan dan sub-sub tema buah jeruk ini juga dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak. Dari kegiatan pembelajaran dengan metode STEAM beberapa hal yang bisa didapat anak adalah: dapat meningkatkan kemampuan mengamati, melatih otot-otot tangan atau jari, melatih kecakapan mengelompokkan berdasarkan warna atau ukuran, mengembangkan imajinasi dan kreativitas, melatih keberanian berbahasa dan bersosialisasi, serta melatih anak mencari berbagai solusi dari permasalahan yang muncul, maka terjadilah pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah diuraikan peneliti di atas, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah:

1. Kepada orang tua, diharapkan agar terlibat aktif dalam meningkatkan kreativitas anak. Orang tua tidak bisa hanya mengharap sekolah dan guru dalam meningkatkan kreativitas anak. Lakukan berbagai stimulasi dan berikan rangsangan kepada anak ketika berada di rumah.
2. Kepada guru, diharapkan agar mampu menerapkan metode STEAM dalam proses pembelajaran agar kegiatan bermain anak dapat lebih bervariasi dan terintegrasi dengan baik. Selain itu metode STEAM juga dapat diterapkan pada rutinitas harian anak, tentunya agar kreativitas dan aspek perkembangan anak dapat terus meningkat.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih dalam lagi mengenai penggunaan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran diberbagai tema.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Al-Qur'an. 2010. Bandung: Syaamil Al-Qur'an
- Agustina, Dewi. Ronny Mugara, dan Rohmalina. 2020. "Pembelajaran STEAM Pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral". *Jurnal Ceria*. Vol. 3, No. 4
<https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/4374>
- Aulia Azizah, Wulan. Sarwi, dan Ellianawati. 2019. "Pendekatan STREAM terhadap peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar". *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/352>
- Bastian. 2019. "Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Jurnal Pajar*. Vol. 3, No.6
<https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/7899>
- Damayanti, Anita. Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati. September 2020. "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM dengan Media *Loose Parts*". *Jurnal Buah Hati*. Vol. 7, No. 2
<https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1124>
- Dere, Zeynep. 2019. "Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions". *Universal Journal of Educational Research*. Vol.7, No. 3
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1207637>
- Farhati, Inti. Adeng Supriadi. 2020. *300 Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM*. Jakarta: Bestari
- Gunawan, Pria. dkk. 2019. *Model Pembelajaran STEAM dengan Pendekatan Saintifik*. Makassar
<http://repositori.kemdikbud.go.id/18412/>
- Hamzah, Amir. 2020. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Malang: Literasi Nusantara
- Harshap, Nursapia. 2014. "Penelitian Kepustakaan". *Jurnal Iqra'*, Vol. 8, No. 1
<https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/iqra/article/view/65>
- Helmiati. 2013. *Micro Teaching Melatih Keterampilan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Imamah, Zakiyatul. Muqowim. 2020. "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM dan *Loose Part*". *Jurnal Yinyang (Studi Islam, Gender dan Anak)*, Vol. 15, No. 2
<http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/yinyang/article/view/3917>
- Keputusan Dirjen Pendis Nomor: 3331 Tahun 2021 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)
- Lailiyah, Irfatul. 2020. "Pembelajaran Ekstrakurikuler Rebana Merangsang Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini di RA PSM Kanigoro Kediri". *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*. Vol. 3, No. 1
<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/9>
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Mansyur. Februari 2017. "Keterampilan Dasar Mengajar dan Penguasaan Kompetensi Guru (Suatu Proses Pembelajaran Micro)". *Jurnal el-Ghiroh*. Vol. 12, No. 1
<https://jurnal.staibslg.ac.id/index.php/el-ghiroh/article/view/31>
- Muhammad, Nur'aini. "Eksistensi Nilai-nilai Ilahiah dalam Fisika SMA di Aceh", *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 6, No. 2, Juni 2016
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/download/890/>
- Mulyani, Novi. 2019. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muawar, Muniroh. Fenny Roshayanti, dan Sugiyanti. September 2019. "Implementation Of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City". *Jurnal Ceria*. Vol. 2, No. 5
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3400/0>
- Muta. 2007. "Teknologi dalam Al-Qur'an", *Jurnal Islam Futura*, Vol. 6, No. 2
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/islamfutura/article/view/3048>
- Nugrahani, Alfirda Dewi. 2019. "Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis *Loose Parts* pada PAUD". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*
<http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/download/352/352>
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Purwanto, Yedi. April 2010. Seni dalam Pandangan Al-Qur'an, *Jurnal Sosioteknologi*, Vol. 19, No. 9
<https://www.neliti.com/publications/41702/seni-dalam-pandangan-alquran>
- Rachmawati, Yeni. Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana
- Roro Diah Wahyu Lestari, Mas. 2018. "Keterampilan Dasar Mengajar di Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Revolusi*. Vol. 1, No. 1
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SNP/article/view/2770>
- Rosana Yulianti, Tri. 2014. "Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Pos Paud Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah)". *Jurnal Empowerment*. Vol. 4, No. 1
<http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/5>
- Sanjaya, Wina. 2006. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana
- Sari, Milya. Asmendri. 2020. "Penelitian Kepustakaan (*Library Research*) dalam Penelitian Pendidikan IPA". *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. Vol. 6, No. 1
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/imdex.php/naturalscience/article/view/55>
- Sarjito. 2020. *Engineering dalam Peradaban Islam*. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Siantajani, Yuliati. 2020. *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara
- Siti Aisyah, Dewi. 2017. "Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Menciptakan Produk (Hasta Karya) (Studi Kualitatif Di Paud Harapan Kecamatan Cilamaya Kulon Kabupaten Karawang)". *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*. Vol. 1, No. 1
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/rabbani/article/view/773>
- Sit, Masganti. dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

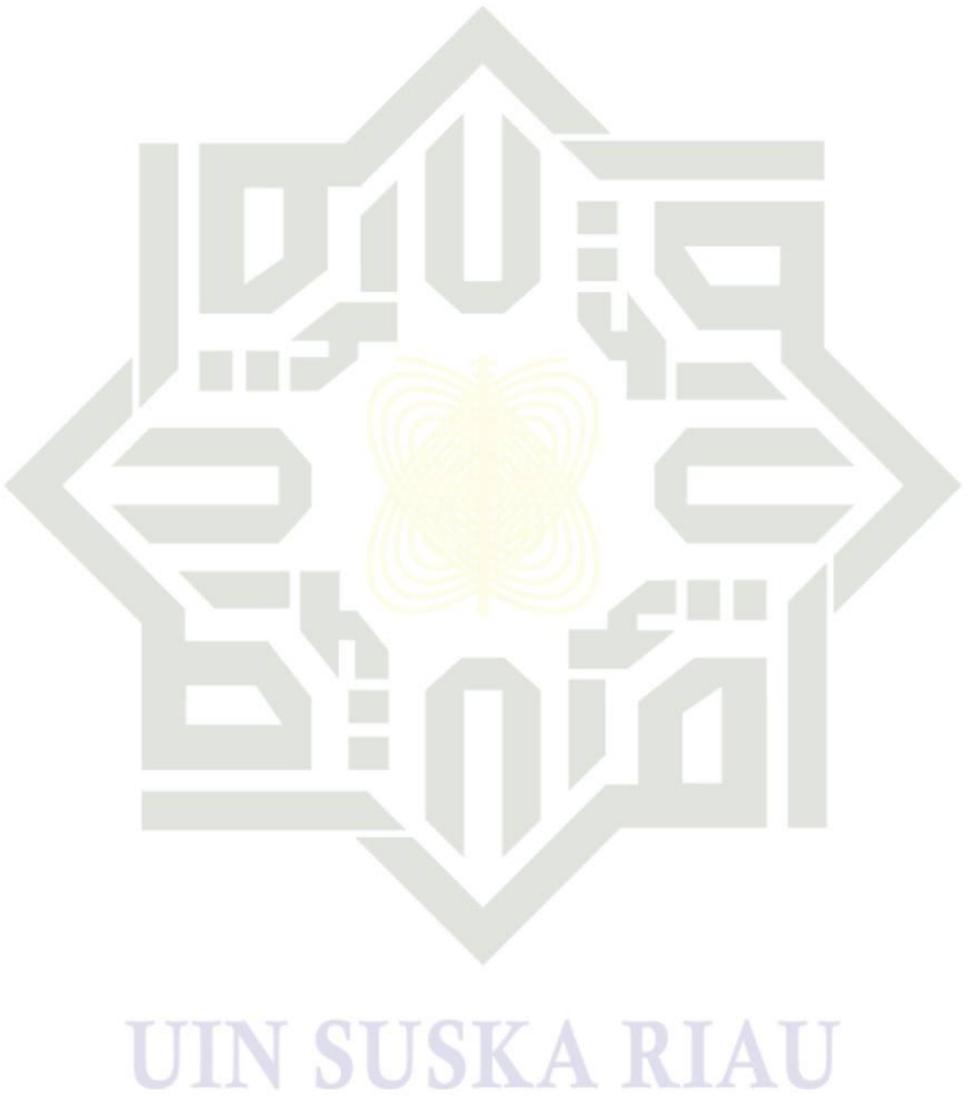
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Vidya Fakhriyani, Diana. 2016. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini". *Wacana Didaktika: Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Vol. 4, No. 2
<http://journal.uim.ac.id/index.php/wacanadidaktika/article/view/84>
- Wahyuningsih, Siti. dkk. 2020. "Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Obsesi*. Vol. 4, No. 1
<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/305>
- Wahyuningsih, Siti. dkk. 2020, "Pemanfaatan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini". *Early Childhood Education and Development Journal*, Vol. 2, No. 2
<https://jurnal.uns.ac.id/ecedj/article/view/46326>
- Wibowo, Agus. Kreativitas dan Pendidikan Kita, <https://m.mediaindonesia.com/opini/38101/kreativitas-dan-pendidikan-kita>, (diakses pada 7 Desember 2012, pukul 22.29)
- Widya Prameswari, Titania. Anik Lestarinigrum. 2020. "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years". *Jurnal Efektor*. Vol. 7, No. 1
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/14387>
- Winarni, Juniaty. Siti Zubaidah, dan Supriyono Koes H. 2016. "STEM: Apa, Mengapa, dan Bagaimana". *Prosiding Semnas Pend IPA Pascasarjana UM*. Vol. 1
https://www.researchgate.net/publication/322353003_Stem_Apa_Mengapa_dan_Bagaimana
- Wiratna Sujarweni, V. 2014. *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, & Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru
- Wulandari, Mulyana, dan Lidinillah, Juli 2020, Analisis Unsur Art Pada Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Guru*, Vol. 1, No. 3
<http://150.107.142.43/index.php/jpg/article/view/3284>
- Yahya, Usman. 2015. "Konsep Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar (6-12) Tahun di Lingkungan Keluarga Menurut Pendidikan Islam". *Jurnal Islamika*. Vol, 15, No. 2
<http://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/islamika/article/view/50>
- Zed Meztika. 2017. *Metodologi Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Obor Indonesia

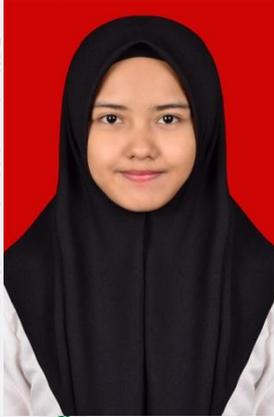
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Zubaidah, Siti. 2019. *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21, Prosiding Semnas Pascasarjana UM*
https://www.researchgate.net/publication/336065211_STEAM_Science_Technology_Engineering_Art_and_Mathematics_Pembelajaran_untuk_Memberdayakan_Keterampilan_Abad_ke-21



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP

Fatimah Azzahara lahir pada tanggal 25 Mei 1999 di Pekanbaru. Lahir dari pasangan bapak Zulkarnain dan ibu Kamaliah, dan merupakan anak ke-2 dari 4 bersaudara. Penulis menyelesaikan sekolah dasar di SD Negeri OO3 Mempura pada tahun 2011, dan menyelesaikan sekolah menengah pertama di MTs Negeri Siak pada tahun 2014, kemudian pada tahun 2017, penulis menyelesaikan sekolah menengah atas di MA Negeri Siak.

Penulis diterima sebagai Mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2017 melalui jalur UMJM (Ujian Masuk Jalur Mandiri). Pada tahun 2020 penulis melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Kampung Benteng Hilir Kecamatan Mempura Kabupaten Siak. Pada tahun 2020, penulis melaksanakan PPL (Program Praktek Lapangan) di TK Negeri Pembina Mempura, Jl. Padat Karya Kampung Benteng Hilir Kecamatan Mempura Kabupaten Siak. Penulis menyelesaikan tugas akhir kuliah berupa penyusunan skripsi dengan mengikuti Ujian Munaqasyah dan dinyatakan lulus pada hari Rabu Tanggal 01 Desember 2021 dengan judul ***Kemampuan Guru Mendayagunakan Metode STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Pembelajaran Bertema Tanaman*** dibawah bimbingan ibu **Dewi Sri Suryanti, M. S. I.**

RANCANGAN PEMBELAJARAN STEAM

Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Tanaman/Buah-buahan/Buah Jeruk

Tujuan Pembelajaran

- Membandingkan perbedaan buah jeruk dengan menggunakan panca indra
- Mengenali perubahan fisik buah jeruk menjadi jus jeruk

KEGIATAN	ASPEK	INDIKATOR
<p>1. Menjelaskan tema dan pembelajaran kepada anak</p> <p>2. Membagi anak menjadi kelompok kecil beranggotakan 4-5 anak</p> <p>3. Melakukan praktek, observasi, dan analisis</p> <p>4. Membuat kreasi dari bahan yang tersedia</p>	Science	Membandingkan perbedaan beberapa buah jeruk. Apa persamaannya? Apa perbedaannya? Mengamati perubahan buah jeruk menjadi jus jeruk
	Technology	Menggali lebih jauh tentang alat apa saja yang dapat digunakan untuk mengupas jeruk? Alat apa saja yang bisa digunakan untuk memeras jeruk?
	Religi	Mengkaitkan pembelajaran dengan Islam 1. Menghargai ajaran Islam: merawat tanaman yang telah diciptakan Allah 2. Menjalankan ajaran Islam: bersyukur kepada Allah atas tanaman yang tersedia 3. Mempraktikkan ajaran Islam: membiasakan berdoa dengan khusyu sebelum melakukan kegiatan
	Engineering	Membedakan cara memeras jeruk yang dapat menghasilkan air jeruk yang lebih banyak
	Art	Berkreasi dengan kulit jeruk atau biji jeruk
	Mathematic	Mengelompokkan buah jeruk berdasarkan warna atau ukuran,

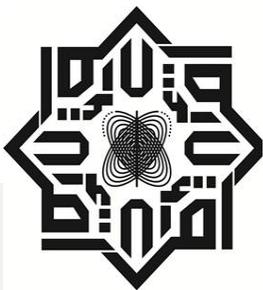
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

UIN SUSKA RIAU



Pekanbaru, 19 Maret 2021

Nomor: UIN.04/F.H.4/PP.00.9/3804/2021

Halaman: 1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Kepada
Yth. Dewi Sri Suryanti, M.Si.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : FATIMAH AZZAHARA

NIM : 11710923840

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

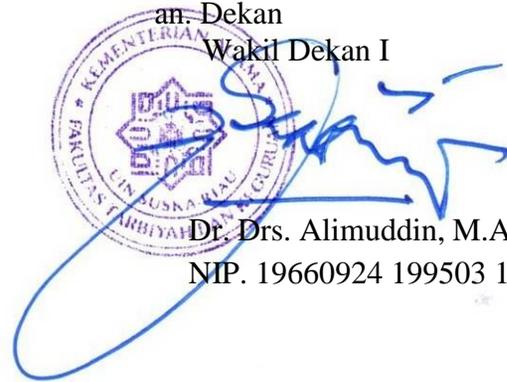
Judul : Pengaruh Penggunaan Metode STEAM Berbasis *Loose Part* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Mempura Kabupaten Siak

Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara diharapkan terimakasih.

UIN SUSKA RIAU

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag.
NIP. 19660924 199503 1 002

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



PENGEMBANGAN KREATIVITAS

Anak Usia Dini

(Teori dan Praktik)



Dr. Masganti Sit, M. Ag
Dr. Khadijah, M. Ag
Fauziah Nasution, M.Psi
Sri Wahyuni, M.Psi
Rohani, M.Pd
Nurhayani, S.Ag, SS, M.Si
Ahmad Syukri Sitorus, M.Pd
Raisah Armayanti, S.Pd, M.Pd
Hilda Zahra Lubis, M.Pd

Perdana
Publishing

Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak

USIA TAMAN KANAK-KANAK



Yeni Rachmawati, Ph.D.
Dr. Euis Kurniati, M.Pd.



Konsep dan Praktek

STE(A)M

di PAUD

Dr. Yuliati Siantajani, M.Pd.

BONUS
video-video
pembelajaran
STEAM



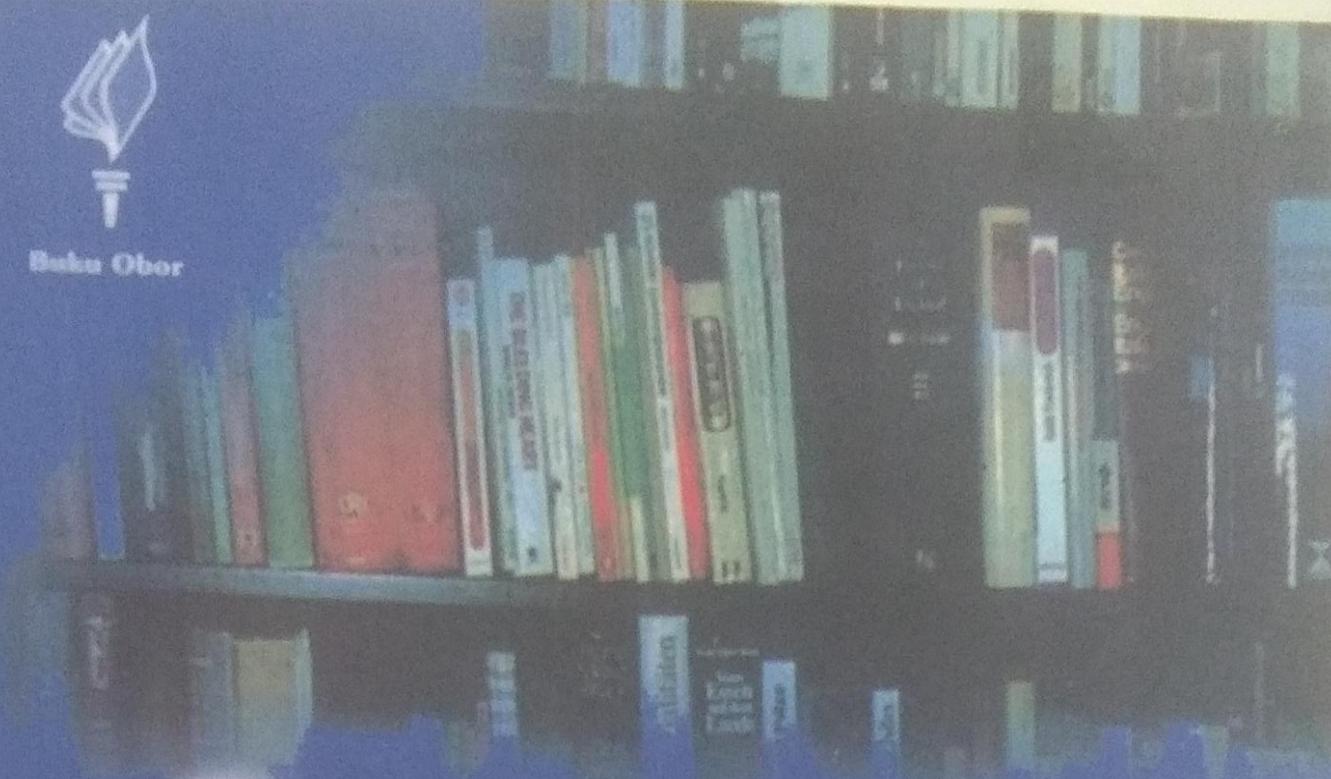
SARANG KERATUS AKHAYA
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

asim Riau

masalah.



Buku Obor



m etode penelitian
KEPUSTAKAAN

MESTIKA ZED

Yayasan Obor Indonesia

Perkembangan Anak Usia Dini

Pengantar dalam Berbagai Aspeknya



Drs. Ahmad Susanto, M.Pd.

Dr. Amir Hamzah, M.A.

Edisi Revisi

METODE PENELITIAN KEPUSTAKAAN

LIBRARY *Research*

Kajian Filosofis,
Aplikasi, Proses, dan
Hasil Penelitian


literasi
nusantara

NOVI MULYANI, M.Pd.I.

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI



**MERDEKA
BELAJAR**



zikrul hakim

UNTUK PAUD

300+

Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis

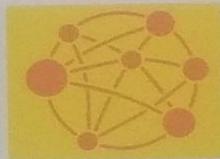
**Inti Farhati
Adeng Supriadi**

- Memberikan penguatan spiritual
- Mengembangkan kemampuan anak berpikir secara ilmiah
- Mengajak anak berpikir tingkat tinggi (HOTS)
- Memberikan penguatan pendidikan karakter
- Mengembangkan Kompetensi Abad 21
- Mengembangkan kemampuan literasi anak

STEAM



SCIENCE



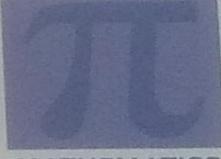
TECHNOLOGY



ENGINEERING



ARTS



MATHEMATICS

ak cipta
Diindui
rang meng
engutipan
rang meng

Micro Teaching

MELATIH KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR



Mengajar merupakan aktivitas yang kompleks yang mengandung unsur teknologi, ilmu seni, dan pilihan nilai. Dalam pelaksanaannya di ruang kelas, mengajar menggunakan sejumlah keterampilan secara terpadu, dilandasi oleh nilai-nilai dan memanfaatkan teknologi. Aktivitas mengajar, dengan demikian memerlukan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh.

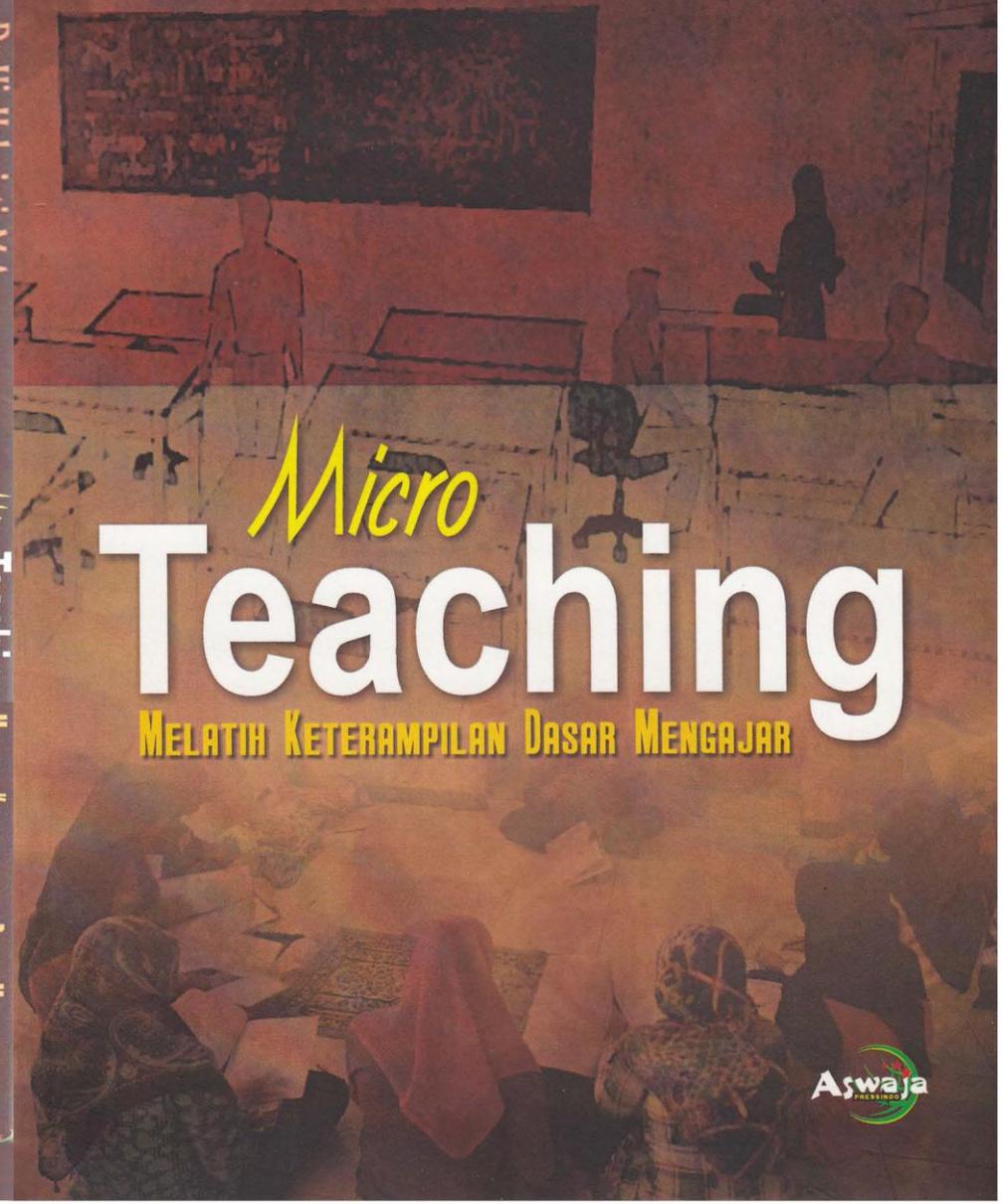
Meskipun aktivitas mengajar itu sangat kompleks, terutama bagi calon guru yang baru belajar tentang mengajar, elemen-elemen keterampilan yang tercakup di dalamnya dapat dipelajari dan dilatihkan melalui **Micro Teaching**. Hal ini, antara lain karena aktivitas mengajar dapat diuraikan menjadi beberapa keterampilan dasar mengajar (*teaching skill*) seperti keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan memberikan penguatan, keterampilan mengelola kelas, keterampilan membelajarkan kelompok kecil dan perorangan serta keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil.

Penerbit:
CV. ASWAJA PRESSINDO
Anggota IKAPI No 071 / DIY / 2011
Jl. Plosokuning V No. 73, Minomartani, Yogyakarta
Telp (0274) 4462377
Email: aswajapressindo@gmail.com
Website: www.aswajapressindo.co.id



Dr. Hj. Helmiati, M.Ag
Micro Teaching MELATIH KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag



Micro Teaching

MELATIH KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR



an Syarif I
riau.
tu tinjauan sua

RIWAYAT HIDUP



Fatimah Azzahara lahir pada tanggal 25 Mei 1999 di Pekanbaru. Lahir dari pasangan bapak Zulkarnain dan ibu Kamaliah, dan merupakan anak ke-2 dari 4 bersaudara. Penulis menyelesaikan sekolah dasar di SD Negeri OO3 Mempura pada tahun 2011, dan menyelesaikan sekolah menengah pertama di MTs Negeri Siak pada tahun 2014, kemudia pada tahun 2017, penulis menyelesaikan sekolah menengah atas di MA Negeri Siak.

Penulis diterima sebagai Mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2017 melalui jalur UMJM (Ujian Masuk Jalur Mandiri). Pada tahun 2020 penulis melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Kampung Benteng Hilir Kecamatan Mempura Kabupaten Siak. Pada tahun 2020, penulis melaksanakan PPL (Program Praktek Lapangan) di TK Negeri Pembina Mempura, Jl. Padat Karya Kampung Benteng Hilir Kecamatan Mempura Kabupaten Siak. Penulis menyelesaikan tugas akhir kuliah berupa penyusunan skripsi dengan mengikuti Ujian Munaqasyah dan dinyatakan lulus pada hari Rabu Tanggal 01 Desember 2021 dengan judul ***Kemampuan Guru Mendayagunakan Metode STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Pembelajaran Bertema Tanaman*** dibawah bimbingan ibu **Dewi Sri Suryanti, M. S. I.**