

LEMBAR PERSETUJUAN

Lamp : 5 (lima) Eks.
Hal : Naskah Skripsi

Yth.
Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jambean. Bojonegoro.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.


Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara :

Nama : IDA SETYANINGSIH
NIM : 20185501480201
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS
STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM
MELATIH PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
ANAK PADA USIA 5-6 TAHUN DI RA MATLAUL
ISLAM SUKOSEWU BOJONEGORO

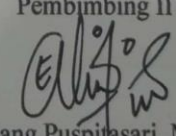
Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqosah skripsi.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro, 12 Agustus 2022

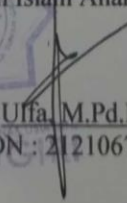
Pembimbing I


Ufa, M.Pd.I
NIDN : 2121067401

Pembimbing II


Endang Puspitasari, M.Pd.
NIDN : 0720079302

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Ufa, M.Pd.I
NIDN : 2121067401

HALAMAN PENGESAHAN

Setelah di pertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari :

Nama : IDA SETYANINGSIH
NIM : 20185501480201
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS
STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM
MELATIH PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
ANAK PADA USIA 5-6 TAHUN DI RA MATLAUL
ISLAM SUKOSEWU BOJONEGORO

dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia dini pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada :

Hari, tanggal : Kamis, 25 Agustus 2022
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan penguji :

1. Ketua: Dr. Hj. Ifa Khoiria Nigrum, SE, MM
2. Sekretaris: Siti Labiba Kusna, M.Pd
3. Penguji I: Ulfa, M.Pd.I
4. Penguji II : Endang Puspitasari, M.Pd

Tanda Tangan

Bojonegoro, 25 Agustus 2022

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
NIDN 2122037701

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : IDA SETYANINGSIH

NIM : 20185501480201

Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM
DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM MELATIH
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK PADA USIA 5-6
TAHUN DI RA MATLAUL ISLAM SUKOSEWU
BOJONEGORO.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 13 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Ida Setyaningsih

MOTO

وَاطِيعُوا اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَلَا تَنَازَعُوا فَتَفْشَلُوا وَتَذْهَبَ رِيحُكُمْ وَاصْبِرُوا إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

“Dan taatilah Allah dan Rasul-Nya dan janganlah kamu berselisih, yang menyebabkan kamu menjadi gentar dan kekuatanmu hilang dan bersabarlah. Sungguh, Allah beserta orang-orang sabar”. (Surat Al-Anfal ayat 46)¹



¹*Al-Quran dan Terjemahan*. DUTA SURYA.2012.Jakarta. hal.24

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada:

Suamiku tercinta,

Anak-anakku tersayang,

Kedua orang tuaku yang selalu aku hormati

Dan Dosen-dosenku yang mulia.



UNUGIRI

ABSTRAK

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM MELATIH MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5–6 TAHUN DI RA MATLAUL ISLAM SUKOSEWU BOJONEGORO

Ida Setyaningsih, Ulfa, M.Pd.I., Endang Puspitasari, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya inovasi pembelajaran STEAM yang mulai diterapkan di Indonesia. Proses pembelajaran diharapkan mampu memberi dampak yang baik dalam perkembangan anak. Pembelajaran STEAM dengan media *Loose Parts* adalah pembelajaran sangat pas untuk menstimulasi anak di tengah perkembangan di era digital yang semakin pesat seperti saat ini. Media *loose parts* dapat memberikan kesempatan pada anak-anak dalam membuat kreasi tanpa batas dengan menggunakan media tersebut. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh pendidik maupun orang tua dari manapun tanpa mengeluarkan biaya.

Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini dan pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data terkumpul selanjutnya adalah proses analisis data yang meliputi teknik pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu dalam implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts*, guru mengajak anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkreasi dan inovasi. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan berbagai indra, serta secara langsung memberikan pengalaman pada anak tentang *science, technology, engineering, art, mathematics*. Adapun media yang digunakan dalam melatih kemampuan motorik halus anak, yaitu media *Loose Part*, alat permainan edukatif anak yang berupa barang-barang yang ada disekitar lingkungan bisa dari bahan alam (kayu, biji-bijian, daun, bunga dan lain-lain) dan bahan bekas (botol plastik, tutup botol, sedotan, dan lain-lain) yang mudah ditemukan. Buku Cerita sebagai alat untuk menceritakan tentang gambar-gambar, hewan-hewan. Guru menggunakan buku cerita sesuai tema atau topik yang dibicarakan dalam *story time*.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis STEAM dengan Media *Loose Parts*, Melatih Motorik Halus, Anak Usia Dini

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF STEAM-BASED LEARNING WITH LOOSE PARTS MEDIA IN TRAINING FINE MOTOR CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN RA MATLAUL ISLAM SUKOSEWU BOJONEGORO

Ida Setyaningsih, Ulfa, M.Pd.I., Endang Puspitasari, M.Pd.

This research is motivated by the existence of STEAM learning innovations that have been implemented in Indonesia. The learning process is expected to have a good impact on children's development. STEAM learning with loose parts of media is a very appropriate learning to stimulate children in the midst of developments in the increasingly rapid digital era like today. Loose Parts media can provide opportunities for children to make unlimited creations using these media. These materials can be obtained by educators and parents from anywhere at no cost.

Descriptive qualitative method was used in this research and data collection was done by observation, interviews, and documentation. After the data is collected, the next step is the data analysis process which includes data collection techniques, data reduction, data display, and drawing conclusions.

Based on the research results obtained, namely in the implementation of STEAM-based learning with Loose Parts media, the teacher invites children to develop thinking, creative and innovative skills. Provide opportunities for children to explore tools and play materials with various senses, as well as directly provide children with experiences about learning science, technology, engineering, art, and mathematics. There are media used in training children's fine motor skills, namely Loose Part media, children's educational game tools in the form of items that are around the environment and can be made from natural materials (wood, seeds, leaves, flowers, etc.) and used materials (bottles). plastic, bottle caps, straws, etc.) are easy to find. Storybook as a tool to tell about pictures, animals. The teacher uses a story book according to the theme or topic discussed in story time.

Keywords: *STEAM-based learning with Loose Parts Media, Fine Motor Training, Early Childhood*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, dan semoga kita semua tetap dalam lindungan-Nya.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan yang benar dan yang salah. Serta membawa tuntunan hidup bagi manusia menuju kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Berkat rahmat Allah jualah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul: "Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Media *Loose Parts* dalam Melatih Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Usia 5-6 Tahun di RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro" dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M. Pd. I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, sehingga dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Mansur, M. A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri,
3. Ibu Ulfa, M. Pd. I, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, sekaligus dosen pembimbing 1 yang telah ikhlas dan sabar membimbing penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Endang Puspitasari, M. Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah mengorbankan tenaga, pikiran, dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri khususnya Prodi PIAUD yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan akhir studi.
6. Ibu Pujiati, S. Pd, selaku Kepala RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro, yang telah memberikan ijin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.
7. Suami, orang tua dan anak-anakku tercinta yang telah memberikan doa serta dukungan materialnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan PIAUD 2018 dan sahabatku yang telah memberi semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kepada beliau yang tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan, untuk itu saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

Bojonegoro, 13 Agustus 2022

UNUGIRI

Penulis,

Ida Setyaningsih

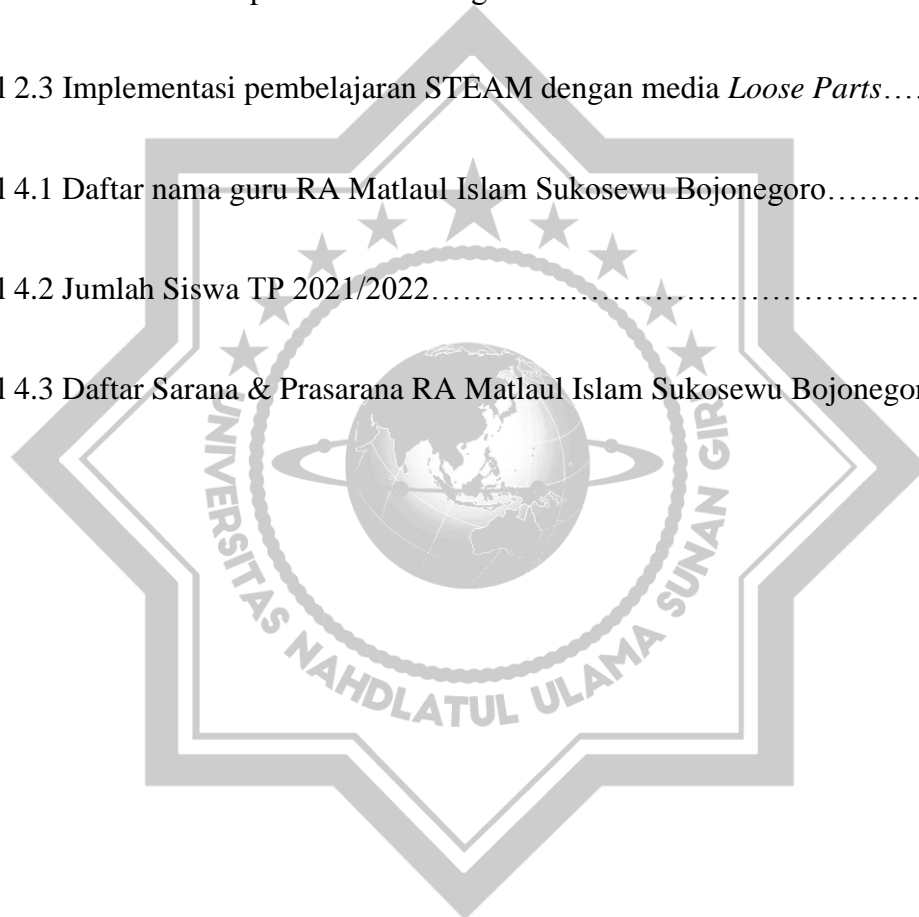
DAFTAR ISI

JUDUL HALAMAN.....	i-ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Signifikansi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
F. Orisinalitas Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
G. Sistematika Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.

A. Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics).....	Error! Bookmark not defined.
B. Media Loose Parts.....	Error! Bookmark not defined.
C. Motorik Halus Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
D. Implementasi STEAM Dengan Media <i>Loose Parts</i> ..	Error! Bookmark not defined.
defined.	
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Kehadiran Peneliti.....	Error! Bookmark not defined.
C. Lokasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Sumber Data.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PAPARAN DAN TEMUAN HASIL PENELITIAN...	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
A. Paparan Data	Error! Bookmark not defined.
B. Temuan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	9
Tabel 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Anak.....	55
Tabel 2.2 Indikasi Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak.....	55
Tabel 2.3 Implementasi pembelajaran STEAM dengan media <i>Loose Parts</i>	63
Tabel 4.1 Daftar nama guru RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro.....	80
Tabel 4.2 Jumlah Siswa TP 2021/2022.....	80
Tabel 4.3 Daftar Sarana & Prasarana RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro..	83



UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

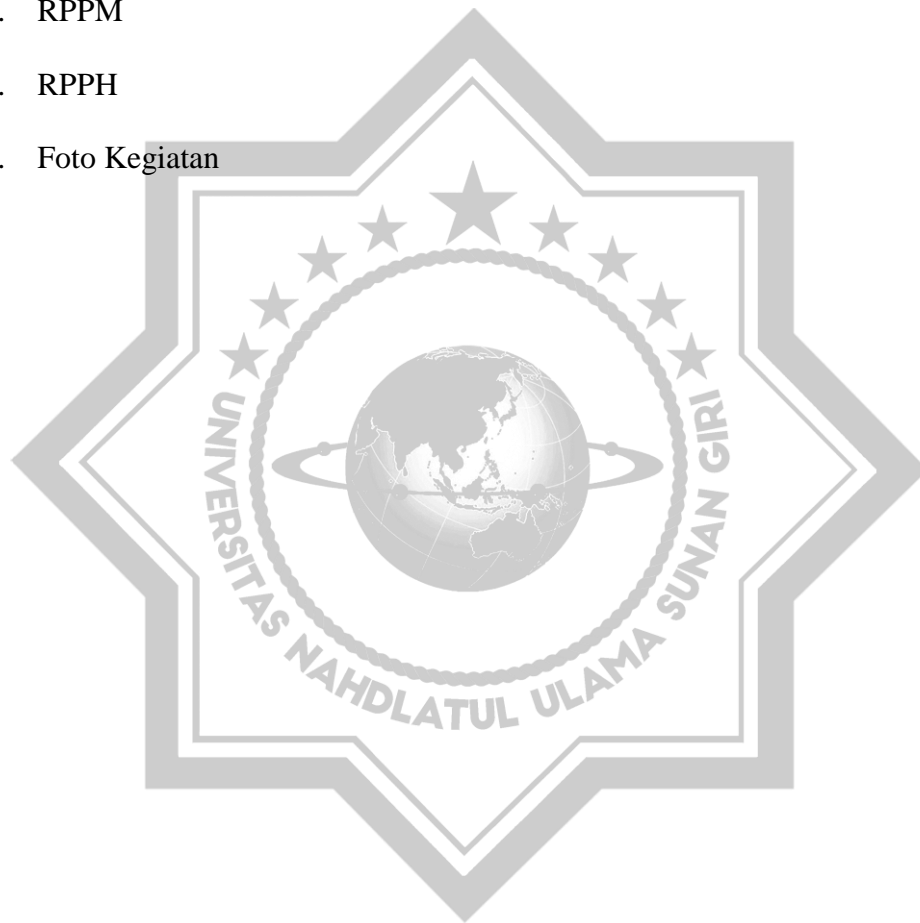
Gambar 4.1 Kegiatan Pembelajaran Sains.....	91
Gambar 4.2 Kegiatan Pembelajaran Teknologi.....	92
Gambar 4.3 Kegiatan Pembelajaran Engineering.....	93
Gambar 4.4 Kegiatan Pembelajaran Seni.....	94
Gambar 4.5 Kegiatan Pembelajaran Matematika.....	94



UNUGIRI

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Kartu Bimbingan Skripsi
3. Instrumen Penelitian
4. RPPM
5. RPPH
6. Foto Kegiatan



UNUGIRI



UNUGIRI