

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN STEAM (*SCIENCE,
TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHEMATICS*)
PADA KELOMPOK A DI RA FALAKHIYAH DESA
RENDENG KECAMATAN MALO KABUPATEN
BOJONEGORO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini
pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



UNUGIRI

OLEH

SISKA DWI HARIYANTI

NIM : 201955014800295

Pembimbing I

Ahmad Farid Utsman, M.Pd.I.

Pembimbing II

Dr. Ulfa, M.Pd.I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
2023**

PERSETUJUAN

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

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

Assalamu alaikum wr. Wb.

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

Nama : Siska Dwi Hariyanti
NIM : 201955014800295
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas melalui Model Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) pada Kelompok A di RA Falakhiyah Desa Rendeng Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro

telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Ahmad Farid Utsman, M.Pd.I.
NIDN: 2113049001

Bojonegoro, 30 April 2023
Pembimbing II



Dr. Ulfa, M.Pd.I.
NIDN: 2121067401



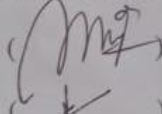

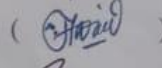
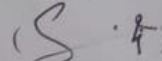
PENGESAHAN

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

Nama : SISKAWI HARIYANTI
NIM : 211955014800295
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics) Pada Kelompok A di RA Falakhiyah Desa Rendeng Kecamatan Malo Kabupaten 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 : Selasa, 29 Agustus 2023
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji		Tanda Tangan
1. Penguji I	: K.M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I.	()
2. Penguji II	: Dr. Hj. Ulfa, M.Pd.I.	()
3. Penguji III	: Ahmad Farid Utsman, M.Pd.I.	()
4. Penguji IV	: Siti Labiba Kusna, M.Pd.	()

Bojonegoro, 29 Agustus 2023

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 TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : SISKA DWI HARIYANTI
NIM : 201955014800295
Program studi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah
judul skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN STEAM (SCIENCE,
TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND
MATHEMATICS) PADA KELOMPOK A DI RA
FALAKHIYAH DESA RENDENG KECAMATAN
MALO KABUPATEN 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 dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 20 Agustus 2023



SISKA DWI HARIYANTI

MOTO

... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ (المجادلة ١١)

Artinya : “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (Al Mujadalah ayat 11).



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil 'alamin, rasa syukur yang mendalam dengan telah diselesaikannya Skripsi ini, penulis mempersembahkannya kepada:

1. Skripsi ini penulis persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Bapak dan Ibu. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terimakasih bapak saya bapak Muhajir dan ibu saya Ibu Nasihah. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua ku.
2. Segenap civitas akademika Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, seluruh bapak ibu dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, staf pengajar, karyawan dan seluruh mahaanal Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
3. Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Dosen Pembimbing tersabar Ibu Puspita Endangsari, M.Pd dan Bapak Mohammad Tsaqibul Fikri, S.Pd., M.Sn. yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini
4. Teman teman penulis, baik itu teman kuliah, adik kelas, kakak kelas pada prodi pendidikan islam anak usia dini.
5. Hasil karya skripsi ini saya persembahkan kepada suami saya tercinta, Abu sholihin dan anak-anak saya, yang selalu memberikan dukungan dan doa karena kita berdua yang akan meneruskan perjuangan keluarga
6. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan arahan dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mempunyai kekurangan. Oleh sebab itu, adapun kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : SISKA DWI HARIYANTI
NIM : 201955014800295
Program studi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah
judul skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN STEAM (SCIENCE,
TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND
MATHEMATICS) PADA KELOMPOK A DI RA
FALAKHIYAH DESA RENDENG KECAMATAN
MALO KABUPATEN 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 dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 20 Agustus 2023

UNUGIRI
SISKA DWI HARIYANTI

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHEMATICS*) PADA KELOMPOK A DI RA FALAKHIYAH DESA RENDENG KECAMATAN MALO KABUPATEN BOJONEGORO

Siska Dwi Hariyanti, Ahmad Farid Utsman, M.Pd.I., Dr. Ulfa, M.Pd.I.

Salah satu model pembelajaran abad 21 yang terkait dengan pengembangan soft skills adalah model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics), dengan pendekatan STEAM merupakan pembelajaran kontekstual, dimana peserta didik akan diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi yang dekat dengan dirinya. Pendekatan STEAM mendorong peserta didik untuk belajar mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya, dengan cara masing-masing. STEAM juga akan memunculkan karya yang berbeda dan tidak terduga dari setiap individu atau kelompoknya. Selain itu kolaborasi, kerjasama dan komunikasi akan muncul dalam proses pembelajaran karena pendekatan ini dilakukan secara berkelompok. Pengelompokan peserta didik dalam STEAM menuntut tanggung jawab secara personal atau interpersonal terhadap pembelajaran yang terjadi, proses ini akan membangun pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian adalah kreativitas anak Kelompok A RA Falakhiyah Desa Rendeng Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro kurang sebelum siklus, kemudian cukup pada siklus I dan baik pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas sebelum siklus sampai dengan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pelaksanaan model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) pada awalnya adalah sulit. Setelah dilakukan bimbingan secara komprehensif akhirnya pada siklus kedua pelaksanaannya dapat dilakukan secara baik dan lancar. Berdasarkan hasil kreativitas anak Kelompok A RA Falakhiyah Desa Rendeng Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro melalui melalui STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) mulai sebelum menggunakan siklus sampai dengan siklus I dan siklus II terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan nilai rata-rata hasil kreativitas pra siklus adalah sebesar 2,69 kemudian pada siklus I menjadi 2,85 selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II adalah sebesar 3,23. Sehingga terdapat peningkatan nilai kreativitas sebesar 1,6 dan 0,38. Ternyata hasil evaluasi menunjukkan perbaikan yang cukup signifikan. Dengan demikian proses perbaikan pembelajaran yang dilakukan peneliti dapat terlaksana sesuai dengan tujuan perbaikan, sehingga hasil kreativitas dapat meningkat melalui penerapan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*).

Kata Kunci: Kreativitas, STEAM

ABSTRACT

THE EFFORT TO INCREASE CREATIVITY BY STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHEMATICS) MODEL TO GROUP A RA FALAKHIYAH RENDENG VILLAGE MALO DISTRICT BOJONEGORO REGENCY

Siska Dwi Hariyanti, Ahmad Farid Utsman, M.Pd.I., Dr. Ulfa, M.Pd.I.

One of the 21st century learning models related to the development of soft skills is the STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) learning model, with the STEAM approach being contextual learning, where students will be invited to understand phenomena that occur that are close to them. . The STEAM approach encourages students to learn to explore all their abilities, in their own way. STEAM will also give rise to different and unexpected work from each individual or group. Apart from that, collaboration, cooperation and communication will emerge in the learning process because this approach is carried out in groups. Grouping students in STEAM requires personal or interpersonal responsibility for the learning that occurs, this process will build students' understanding of the material being studied.

The type of research used in this research is classroom action research. Data collection was carried out using interview, observation and documentation techniques.

The results of the research were that the creativity of children in Group A RA Falakhiyah, Rendeng Village, Malo District, Bojonegoro Regency, was poor before the cycle, then sufficient in cycle I and good in cycle II. This shows that creativity before cycle up to cycle II experienced a significant increase. Implementing the STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) learning model was difficult at first. After comprehensive guidance, finally in the second cycle the implementation could be carried out well and smoothly. Based on the results of the creativity of Group A RA Falakhiyah children, Rendeng Village, Malo District, Bojonegoro Regency through STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) starting before using the cycle up to cycle I and cycle II, it continues to experience quite significant improvement. Based on the average value of the pre-cycle creativity results, it was 2.69, then in cycle I it was 2.85, then there was an increase in cycle II, which was 3.23. So there is an increase in creativity values of 1.6 and 0.38. It turns out that the evaluation results showed quite significant improvements. In this way, the learning improvement process carried out by researchers can be carried out in accordance with the improvement objectives, so that creativity results can increase through the application of STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics).

Key words: *creativity, STEAM*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Azza wa Jalla, yang senantiasa memberikan kenikmatan-Nya yang luar biasa terutama dalam penulisan skripsi ini, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Kreativitas melalui Model Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) pada Kelompok A di RA Falakhiyah Desa Rendeng Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro.”

Semoga shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Beliau Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membimbing dari jalan kesesatan menuju jalan kebenaran dan keimanan.

Selanjutnya penulis sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beliau :

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 sini, sehingga dapat menyelesaikan studi sampai tingkat S1.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Ulfa, M.Pd.I., Ketua Prodi PIAUD yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
4. Bapak Ahmad Farid Utsman, M.Pd.I., dan Ibu Dr. Ulfa, M.Pd.I., selaku pembimbing skripsi, yang telah banyak mengorbankan waktu, pikiran, tenaga, guna penyelesaian skripsi ini.

5. Kepala RA Falakhiyah Desa Rendeng Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro.
6. Tak kalah pentingnya, ucapan terima kasih saya haturkan kepada kedua orang tua terkasih yang menjadi semangat dan motivasi terbesar dalam hidup saya untuk menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan bisa bermanfaat bagi semesta. Terima kasih, Ibu dan bapak atas doa terbaiknya.
7. Terima kasih yang tak terhingga untuk keluarga kecil saya, kepada *lovely partner*, suami tercinta dan terkasih, yang telah merestui dan *mensupport* penuh pendidikan saya. Beliau yang sangat banyak membantu demi terselesainya Skripsi ini melalui ikhtiar dan doa-doanya.
8. Terima kasih juga untuk untuk sahabat-sahabat dan teman-teman di Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Nahdlatul Ulama' Sunan Giri yang selalu memberikan semangat, ilmu, dan pengalaman yang berharga.
9. Terima kasih untuk semuanya. Saya merasa bangga dapat menjadi bagian dalam keluarga besar Universitas Nahdlatul Ulama' Sunan Giri terutama dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Akhir kata, harapan besar dari peneliti pada penelitian skripsi yang sederhana ini, semoga bisa menebarkan berkah dan manfaatnya, khususnya bagi peneliti dan para pembaca pada umumnya, Amin.

Bojonegoro, 20 Juli 2023

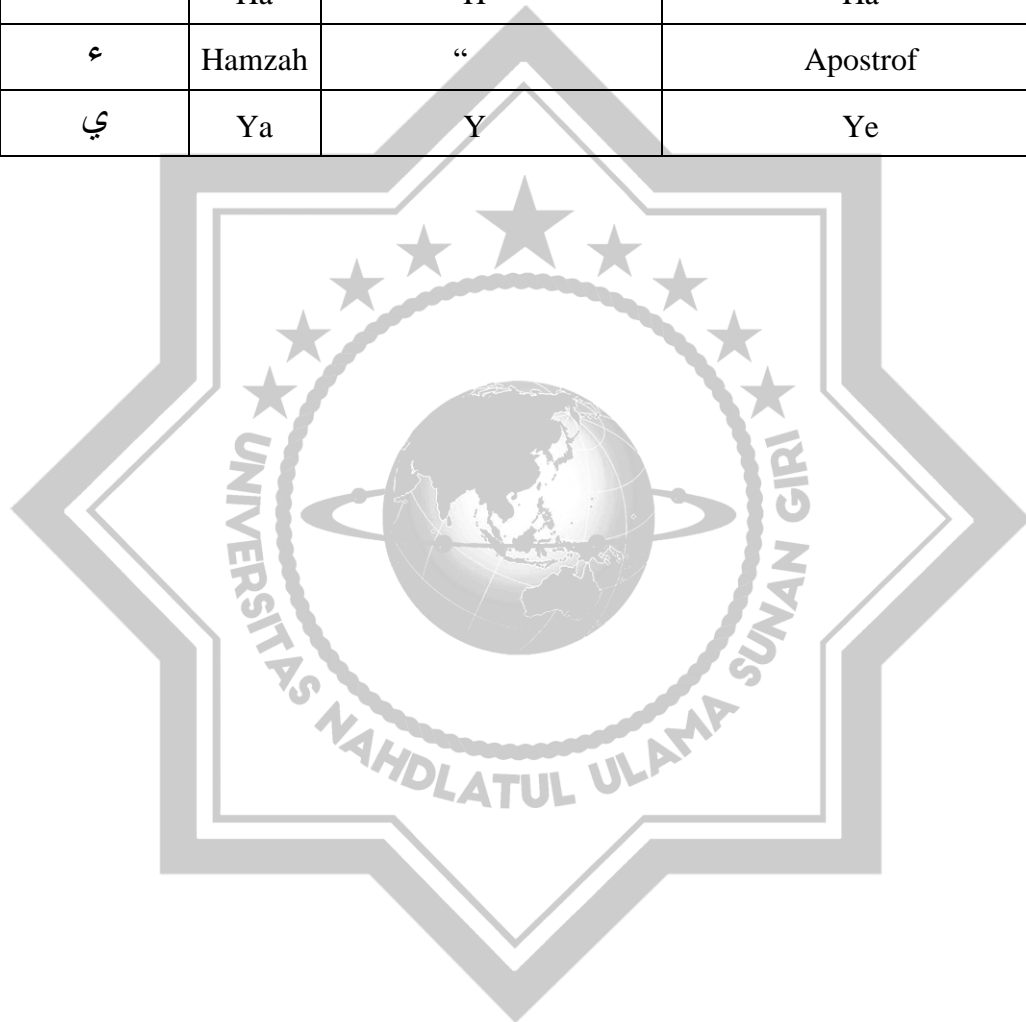


Siska Dwi Hariyanti

PEDOMAN TRANSLITERASI

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	“	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye



UNUGIRI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBARAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian	9
E. Hipotesis	9
F. Definisi Operasional	10
G. Orisinalitas Penelitian	11
H. Sistematika Pembahasan	12

BAB II	: KAJIAN TEORI	15
	A. Kreativitas	15
	B. Model Pembelajaran STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics</i>)	21
BAB III	: METODE PENELITIAN	25
	A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
	B. Kehadiran Peneliti	27
	C. Lokasi Penelitian	27
	D. Sumber Data	27
	E. Teknik Pengumpulan Data	28
	F. Teknik Analisis Data	31
	G. Pengecekan Keabsahan Data	31
BAB IV	: LAPORAN HASIL PENELITIAN	34
	A. Paparan data	34
	1. Sejarah RA Falakhiyah Rendeng	37
	2. Visi RA Falakhiyah Rendeng	37
	3. Misi RA Falakhiyah Rendeng	37
	4. Tujuan RA Falakhiyah Rendeng	38
	5. Data pendedik dan tenaga keendidikan	38
	6. Rombongan belajar RA Falakhiyah	39
	B. Temuan penelitian	37
	1. Hasil pra siklus	37

2. Hasil Penelitian Siklus 1.....,,,	41
3. Hasil Penelitian Siklus 2	49
4. Tindakan kedual Penelitian Siklus 1.....	52
5. Tindakan ketiga Penelitian Siklus 2	53
D. Pembahasan	56
BAB V : PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65



UNUGIRI

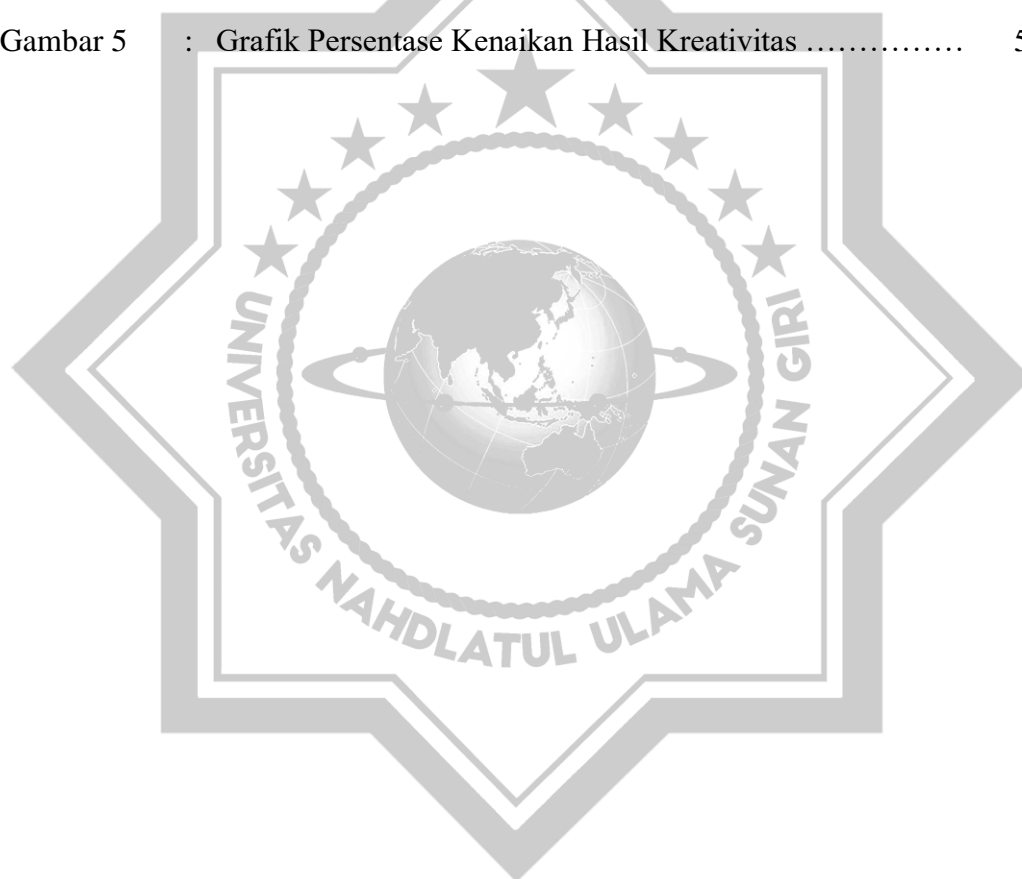
DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Orsinalitas/Keaslian Penelitian	11
Tabel 2	: Nilai Kreativitas Pra Siklus	35
Tabel 3	: Nilai Kreativitas Siklus 1	43
Tabel 4	: Nilai Kreativitas Siklus 2	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Media Pembelajaran Celengan Motif Binatang	37
Gambar 2	: Media Pembelajaran Cobek	40
Gambar 3	: Media Pembelajaran Mainan dari Tanah Liat	47
Gambar 4	: Media Pembelajaran Kendi	48
Gambar 5	: Grafik Persentase Kenaikan Hasil Kreativitas	55



UNUGIRI