

**PENDEKATAN *STEAM* DENGAN BAHAN
PEMBELAJARAN *LOOSE PARTS* DI
PAUD TERPADU HAURIYAH HALUM PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
SALSABILA DEONA
NIM. 18005132

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENDEKATAN *STEAM* DENGAN BAHAN PEMBELAJARAN
LOOSE PARTS DI PAUD TERPADU HAURIYAH HALUM PADANG

Nama : Salsabila Deona
Nim/BP : 18005132/2018
Departemen : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mengetahui,
Kepala Departemen
Pendidikan Luar Sekolah



Dr. Ismaniar, M.Pd
NIP. 19760623 200501 2 002

Padang, November 2022
Disetujui oleh,
Pembimbing



Dr. Ismaniar, M.Pd
NIP. 19760623 200501 2 002


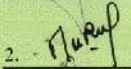
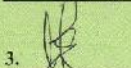
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pendekatan *STEAM* dengan Bahan Pembelajaran *Loose Parts* di PAUD Terpadu Hauriyah Halum Padang
Nama : Salsabila Deona
NIM/BP : 18005132/2018
Departemen : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Ismaniar, M. Pd	1. 
2. Anggota	: Dr. Syur'aini, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Lili Dasa Putri, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Salsabila Deona
NIM/BP : 18005132/2018
Departemen : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pendekatan *STEAM* dengan Bahan Pembelajaran *Loose Parts* di PAUD Terpadu Hauriyah Halum

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila kemudian hari ditemukan atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab untuk menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan dari berbagai pihak, saya ucapkan terimakasih.

Padang, November 2022

Saya yang menyatakan



Salsabila Deona

NIM. 18005132

ABSTRAK

Salsabila Deona, 2022. Pendekatan *STEAM* dengan Bahan Pembelajaran *Loose Parts* di PAUD Terpadu Hauriyah Halum. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini peneliti lakukan dengan latar belakang perkembangan teknologi dan industri yang semakin maju seiring berkembangnya zaman, dan dalam hal pendidikan memiliki peran penting terutama pendidikan anak usia dini. Salah satu bentuk dalam mempersiapkan anak untuk menuju revolusi industri tersebut PAUD Terpadu Hauriyah Halum menggunakan pendekatan *STEAM* dengan bahan pembelajaran *Loose Parts* namun peneliti menemukan keunikan yang mana lembaga ini juga memasukan unsur kearifan lokal dalam *STEAM* dan *Loose Parts*. Tujuan dari penelitian ini yaitu; 1) Untuk mengupas lebih dalam terkait perancangan materi dan media pembelajaran; 2) Untuk mengetahui lebih dalam terkait materi yang digunakan; 3) Untuk mengetahui lebih jelas terkait media yang digunakan dalam pelaksanaan pendekatan *STEAM* dengan bahan pembelajaran *Loose parts* yang berbasis kearifan lokal.

Jenis penelitian ini adalah studi kasus dan dilakukan dengan pendekatan kualitatif serta teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi serta dokumentasi. Teknik analisis data dan interpretasi data dilakukan dengan reduksi data, *display* data dan kesimpulan atau verifikasi, serta untuk keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi metode dan sumber.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam memberikan kegiatan pembelajaran dengan *STEAM* dan *Loose Parts* sekolah melakukan identifikasi dahulu yaitu identifikasi perkembangan anak, kondisi anak di rumah, karakteristik anak dan barulah pembelajaran dirancang. Materi yang digunakan terkait penanaman karakter pada anak, ciri khas lokal dan seni. Media yang digunakan adalah lingkungan sekitar dan media modern.

Keywords: *STEAM*, *Loose Parts*, anak usia dini, PAUD

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah swt., karena atas ridhonyalah penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pendekatan STEAM dengan Bahan Pembelajaran Loose Parts di PAUD Terpadu Hauriyah Halum”. Penulisan ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu pembuatan penulisan skripsi ini, karena tanpa bantuan, petunjuk, bimbingan dan saran-saran mungkin penulis tidak akan dapat menyusun laporan ini dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Ismaniar, M. Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Luar Sekolah sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing, memberikan arahan serta saran dan motivasi dalam penyusunan proposal.
3. Kedua orang tua penulis yaitu Bunda dan ayah yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Dr. Muhamad Natsir, M. Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Ibuk Dr. Setiawati, M. Si selaku Ketua Laboratorium Departemen Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibuk Zahratul Azizah, S.Pd., M. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dari awal perkuliahan serta membantu dalam penyelesaian skripsi.
7. Ibuk Dr. Syur'aini, M. Pd selaku dosen penguji proposal dan penguji skripsi.
8. Ibuk Dr. Lili Dasa Putri, M. Pd juga selaku dosen penguji proposal dan penguji skripsi.
9. Seluruh Dosen Pendidikan Luar Sekolah yang telah memberikan bekal ilmu yang berharga hingga saat ini.
10. Seluruh staf dan pegawai Departemen Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah membantu selama proses perkuliahan hingga sekarang.
11. Ibu Nina Rahmayenda M.Pd selaku Kepala sekolah PAUD Terpadu Huriyah Halum beserta para pendidik dan staff yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan proposal serta menerima penulis untuk meneliti di PAUD Terpadu Huriyah Halum
12. Rekan-rekan Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah yang telah memberikan dukungan.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun penulis harapkan untuk evaluasi dan penyempurnaan laporan. Semoga laporan ini bermanfaat dan berguna untuk kita semua, terutama bagi penulis sendiri. Atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Padang, November 2022

Penulis,

Salsabila deona

NIM.18005132

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	13
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian	14
E. Penjelasan Istilah.....	15
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Lembaga PAUD sebagai Kajian Pendidikan Non Formal.....	15
B. Pendekatan <i>STEAM</i> pada Pendidikan Anak Usia Dini	16
C. Bahan Pembelajaran berbasis <i>Loose Parts</i>	28
D. Kearifan Lokal	32
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Setting Penelitian	37
C. Instrumen Penelitian.....	37
D. Sumber Data.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data dan Interpretasi Data.....	40
G. Teknik Keabsahan Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Temuan Penelitian.....	44
B. Hasil Penelitian	54

C. Pembahasan Temuan Penelitian.....	92
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	113
REFERENSI.....	114
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komponen Teknik Penganalisisan Data Menurut Miles dan Huberman (Pradiptya S.Putri, 2013).....	42
Gambar 2. Lokasi PAUD Terpadu Hauriyah Halum	45
Gambar 3. PAUD Terpadu Hauriyah Halum.....	46
Gambar 4. Struktur Lembaga.....	47
Gambar 5. Pendidik bersama pengelola program dan konsultan program melakukan rapat KKG.	69
Gambar 6. Peserta didik mengenakan pakaian adat Minangkabau dan pakaian adat lainnya.	77
Gambar 7. Peserta didik bercerita dengan menggunakan Bahasa Minang.	78
Gambar 8. Peserta didik dan pendidik <i>makan bajamba</i>	81
Gambar 9. Pendidik memanfaatkan ranting daun dalam proses pembelajaran.	87
Gambar 10. Pendidik memanfaatkan daun kering dalam proses pembelajaran.....	89
Gambar 11. Kegiatan GERNASBAKU	91
Gambar 12. Bagan Pendekatan <i>Steam</i> dengan Bahan Pembelajaran <i>Loose Parts</i> di PAUD Terpadu Hauriyah Halum.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Prestasi PAUD Terpadu Hauriyah Halum	5
Tabel 2. Keaktifan Peserta Didik	12
Tabel 3. Profil Lembaga PAUD Terpadu Hauriyah Halum.....	46
Tabel 4. Daftar Pendidik	48
Tabel 5. Jumlah Peserta Didik	49
Tabel 6. Daftar Kegiatan Terkait Kearifan Lokal	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Catatan Lapangan	118
Lampiran 2. Hasil Wawancara	150
Lampiran 3. Analisis data	197
Lampiran 4. Dokumentasi kegiatan wawancara	201
Lampiran 5. Dokumentasi kegiatan observasi	201
Lampiran 6. Surat persetujuan dari dosen pembimbing.....	202
Lampiran 7. Surat perantara dari jurusan.....	203
Lampiran 8. Surat rekomendasi dari DPMTSP.....	204
Lampiran 9. Surat balasan dari PAUD Terpadu Hauriyah Halum.....	205

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan didapatkan semenjak manusia dilahirkan hingga ia beranjak menjadi anak-anak, remaja, dewasa hingga lanjut usia pun masih tidak lepas dengan pendidikan. Pendidikan dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui suatu proses pembelajaran dengan memberikan pengetahuan kepada anak, pendidikan yang diberikan kepada anak menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada saat itu (Primayana, 2019).

Seiring berkembangnya zaman pendidikan mulai berevolusi dan lebih ditingkatkan. Perkembangan yang terjadi pada pendidikan juga tidak lepas dari pengaruh revolusi industri yang kian hari semakin berkembang sehingga secara tidak langsung merubah dan berdampak pada tatanan pendidikan (Risdianto, 2019). Revolusi industri yang terjadi dialami oleh seluruh dunia tak terkecuali Indonesia, revolusi industri telah terjadi beberapa kali dan sekarang telah memasuki Revolusi Industri 4.0. Revolusi yang terjadi pada saat sekarang ini yaitu teknologi informasi dan komunikasi yang lebih dimanfaatkan dan digunakan hampir pada setiap lini kehidupan masyarakat perubahan yang terjadi tentunya tidak dapat terelakan, dalam menghadapi

Revolusi Industri 4.0 ini kita harus menyiapkan dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia yang memadai agar siap dalam menyesuaikan diri hingga bersaing dalam skala yang besar yaitu dunia, maka dari itu pada Revolusi Industri 4.0 pendidikan memiliki peranan penting untuk mempersiapkan dan membantu dalam mengoptimalkan kualitas SDM (Lase, 2016).

Pada setiap perkembangan zaman mengalami inovasi dalam pendidikan tak terkecuali pada era Revolusi Industri 4.0. Revolusi terjadi pada segala aspek yang ada pada pendidikan mulai dari sistem pendidikan, strategi pembelajaran, media pembelajaran hingga pendekatan dan sebagainya. Fisk dalam (Lase, 2016) menjelaskan bahwa pendidikan Industri 4.0 merupakan suatu respons terhadap perubahan yang terjadi di dunia industri serta menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan zaman dan masyarakat, sehingga peserta didik menjadi lebih siap untuk terjun ke dunia luar atau dunia pekerjaan nantinya di masa yang akan datang.

Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 terjadi pada seluruh satuan pendidikan mulai dari pendidikan formal seperti TK, SD, SMP, SMA hingga jenjang perguruan tinggi. Namun tidak hanya pendidikan formal saja yang turut hadir dalam memajukan pendidikan pada era Industri 4.0. Pendidikan Non Formal juga turut dalam revolusi ini seperti lembaga Diklat atau Pelatihan, SKB, PKBM dan PAUD. Revolusi Industri pada pendidikan mulai diterapkan sejak dini seperti pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang

mencakup TPA dan Kelompok Bermain. Dengan memberikan pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan dalam pendidikan Revolusi Industri 4.0 sejak dini kepada anak maka akan membantu mempersiapkan anak dalam berbaaur terhadap perubahan hingga bersaing dalam skala global.

Pendidikan anak usia dini ditujukan untuk merangsang tumbuh kembang anak serta mengembangkan minat bakat dan potensi yang ada pada anak sehingga apa yang ada di dalam diri anak dapat tersalurkan dengan baik sehingga akan membantu anak untuk terjun ke dunia luar nantinya terutama dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 hingga mempersiapkan dalam perkembangan zaman selanjutnya (Primayana, 2019). Bentuk perubahan atau inovasi yang terjadi pada pendidikan anak usia dini dalam menghadapi perkembangan Revolusi Industri yaitu seperti dari segi strategi pembelajaran, metode, pendekatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran hingga materi pembelajaran atau pengetahuan yang diberikan.

Salah satu bentuk inovasi yang dilakukan pada pendidikan anak usia dini yaitu segi pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan bahan pembelajarannya. Pendekatan pembelajaran yang saat ini tengah gencar untuk diberikan dalam menghadapi perkembangan Revolusi Industri kepada anak usia dini adalah pendekatan *STEAM* (*science, technology, engeneering, art and mathematic*) dengan bahan pembelajaran *Loose Parts*. Pendekatan *STEAM* awalnya dikenal dengan nama *STEM* namun seiring dengan perkembangan pendidikan dan industri kini pembelajaran tersebut telah di

inovasi yaitu menjadi pendekatan *STEAM*. Pembelajaran berbasis *STEAM* dengan *Loose Parts* sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan karena pembelajaran yang diberikan menggunakan berbagai konteks dan berbagai bidang keterampilan dengan begitu dapat lebih mendekatkan kepada kehidupan sehari-hari anak (Imamah & Muqowim, 2020).

Pembelajaran pada pendekatan *STEAM* memiliki keunikan tersendiri, dikarenakan pendekatan ini sangat beragam mulai dari bidang sains atau pengetahuan, teknologi, teknik atau rekayasa, seni dan matematika yang mana akan lebih mengintegrasikan keterampilan-keterampilan pada anak. Pembelajaran yang beragam tersebut merupakan bentuk inovasi dalam menempuh Revolusi Industri 4.0 serta sebagai persiapan juga bagi anak dalam menghadapi perkembangan Revolusi Industri selanjutnya yang mungkin kedepannya akan lebih di inovasi kembali sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga dengan pendekatan ini dapat memberikan banyak dampak positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Imamah & Muqowim, 2020).

PAUD Terpadu Hauriyah Halum adalah salah satu contoh lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang menerapkan pendekatan *STEAM* dengan bahan pembelajaran *Loose parts*. Sekolah tersebut merupakan PAUD dengan akreditasi A yang berada di Kota Padang. PAUD ini telah memiliki beberapa penghargaan dan prestasi yang diraih oleh peserta didik dan sekolah. Berikut

adalah data penghargaan dan prestasi yang diraih oleh PAUD Terpadu Hauriyah Halum:

Tabel 1. Prestasi PAUD Terpadu Hauriyah Halum

No.	Prestasi	Keterangan Prestasi
1.	Penghargaan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tahun 2015 yaitu kepesertaan atas sumbang asih dan dukungan pada acara Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) “Pergelaran Talempong dengan Pemain Terbanyak”.	Penghargaan kepada Sekolah.
2.	Penghargaan kepada PAUD Terpadu Hauriyah Halum atas partisipasi sebagai peserta “Karnaval Baju Kuruang Basiba Festival Siti Nurbaya ke-7 Tahun 2017” yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Padang dan Pesona Indonesia.	Penghargaan kepada Sekolah.
3.	Juara 2 “Lomba Kolase anatar TK se-Kota Padang dalam Rangka memeriahkan Dies Natalis Jurusan PG-PAUD yang ke-10 Tahun 2017” yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Padang Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan PG-PAUD	Penghargaan kepada sekolah terutama peserta didik yang telah menang dalam ajang perlombaan.
4.	Sertifikat Penghargaan atas Partisipasi sebagai Peserta Tari dalam Pergelaran Tari Anak Usia Dini dengan Tema “ <i>Say Yes to Children Dance</i> ” Tahun 2016 yang diselenggrakan oleh Universitas Negeri Padang Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan PG-PAUD.	Penghargaan diberikan kepada peserta didik dan pihak sekolah.
5.	Juara III hafalan ayat kursi Lomba Menjujai tahun 2015.	Penghargaan kepada sekolah terutama peserta didik yang telah menang dalam ajang perlombaan.

No.	Prestasi	Keterangan Prestasi
6.	Harapan II lomba mewarnai tingkat TK Kota Padang yang di sponsori oleh SPR Plaza, J.CO dan Susu ZEE tahun 2016.	Penghargaan kepada sekolah terutama peserta didik yang telah menang dalam ajang perlombaan.
7.	Penghargaan atas kategori penampilan terfavorit “Tari Pendidikan Tingkat TK/PAUD se-Kota Padang” yang diselenggarakan oleh Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang Tahun 2017.	Penghargaan kepada peserta didik yang telah mengikuti perlombaan dengan kategori terfavorit.
8.	Juara I lomba menyusun <i>puzzle</i> tercepat dan <i>store tour</i> MC Donalds Ahmad Yani Padang.	Penghargaan diberikan kepada peserta didik yang telah memenangkan kompetisi
9.	Juara III lomba cipta lagu tahun 2017.	Penghargaan diberikan kepada peserta didik yang telah memenangkan kompetisi.
10.	Juara I menyanyi lomba kreatifitas anak usia dini tingkat Kota Padang Tahun 2014.	Penghargaan diberikan kepada peserta didik yang telah memenangkan perlombaan.
11.	Penghargaan oleh Pemerintah Kota Padang dan Dinas Pendidikan atas prestasi Juara Harapan III “Lomba Penampilan Gerak dan Lagu” Tahun 2018	Penghargaan diberikan kepada peserta didik dan sekolah atas prestasi dalam menjuarai ajang perlombaan.
12.	Harapan I lomba mewarnai ibu dan anak usia 3-5 tahun tahun 2018.	Penghargaan diberikan kepada peserta didik dan orang tua.
13.	Harapan I lomba mewarnai tingkat TK Kota Padang yang disponsori oleh SPR Plaza, J.CO dan Susu ZEE tahun 2016.	Penghargaan diberikan kepada peserta didik atas prestasi dalam perlombaan.
14.	Juara II lomba bercerita Harganas XXVII tingkat Provinsi Sumatera Barat tahun 2015.	Penghargaan diberikan kepada peserta didik atas prstasinya dalam memenangkan kompetensi.
15.	Juara I lomba mewarnai tingkat Kota Padang yang disponsori oleh SDA tahun 2017.	Penghargaan kepada sekolah terutama peserta didik yang telah menang dalam ajang perlombaan.

No.	Prestasi	Keterangan Prestasi
16.	Harapan II lomba Alien Entertainment SPR Padang tahun 2016.	Penghargaan kepada sekolah terutama peserta didik dalam ajang perlombaan.

Sumber: Dokumen Piagam dan Penghargaan di PAUD Terpadu Hauriyah Halum.

Data di atas merupakan beberapa prestasi dan penghargaan yang telah diterima oleh PAUD Terpadu Hauriyah Halum. Penghargaan yang diterima oleh peserta didik dan sekolah tidak lepas dari kinerja dalam pengelolaan program yang dilakukan serta bagaimana sekolah memberikan pendidikan atau pembelajaran kepada anak. Dalam pengelolaan program yang dilaksanakan ada proses pembelajaran yang telah di rancang sebelum pembelajaran dimulai. Seperti yang telah diungkapkan di atas PAUD Terpadu Hauriyah Halum adalah salah satu lembaga PAUD yang menggunakan pendekatan *STEAM* dengan bahan pembelajaran *Loose parts*. Pendekatan ini merupakan salah satu faktor keberhasilan peserta didik dan sekolah dalam mencapai prestasi dan penghargaan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan kepala sekolah pada tanggal 14 Maret 2022 menjelaskan bahwa penggunaan *STEAM* dengan bahan pembelajaran *Loose parts* sangat cocok untuk digunakan dalam memberikan pendidikan kepada anak tidak hanya pada Revolusi Industri 4.0 namun juga pada perkembangan zaman selanjutnya serta dalam mempersiapkan anak menuju dunia luar.

“*STEAM* dengan bahan pembelajaran *Loose parts* ini sangat bagus untuk anak, anak menjadi lebih tereksplor dan dihadapkan dengan pembelajaran yang lebih nyata secara langsung, anak belajar sambil bermain dan lebih mengenal kehidupan sehari-hari dengan pemberian pelajaran keterampilan yang beragam melalui *STEAM*. Selain itu dengan bahan pembelajaran *Loose Parts* membuat anak untuk berpikir bagaimana merancang, menggabungkan, memisahkan hingga menyatukan kembali permainannya. Kegiatan ini akan lebih memicu anak untuk berpikir kreatif, inovatif serta kritis seperti melalui pertanyaan dan rasa keingintahuan. PAUD adalah jenjang dasar pendidikan dalam menciptakan serta mempersiapkan SDM yang berkualitas, bermutu dan memiliki daya saing terutama pada era perkembangan zaman. Dengan memberikan pendidikan pada anak sejak dini maka kita sudah memberikan bekal kepada anak mengenai bagaimana menuju atau berbaur dengan lingkungan sekitar sesuai dengan perkembangan teknologi, zaman hingga kebutuhan masyarakat.”

Sumber: Ibuk Nina Kepala Sekolah PAUD Terpadu Hauriyah Halum

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa alasan PAUD Terpadu Hauriyah Halum menggunakan pendekatan pembelajaran *STEAM* dan *Loose Parts* karena dapat menstimulus serta menumbuhkan sikap berpikir kritis, inovatif dan kreatif pada anak. Hal ini juga dikarenakan pembiasaan yang dilakukan sejak dini sehingga akan menanamkan bagaimana berpikir kreatif, inovatif hingga akan memberikan persiapan kepada anak dalam menghadapi perkembangan zaman.

Pendidikan selalu mengalami inovasi seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi. Pada saat sekarang ini telah memasuki era baru dengan inovasi yang lebih baik dan menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat/zaman dengan mengikuti perkembangan zaman maka akan sangat membantu anak dalam menghadapi revolusi tersebut bahkan juga diharapkan

anak dapat bersaing dalam skala nasional hingga internasional. Rangsangan yang diberikan kepada anak sejak dini akan memupuk pada anak dan menjadi suatu kebiasaan sampai anak beranjak dewasa nantinya, dengan begitu juga akan menghasilkan generasi penerus yang lebih berkompeten.

PAUD Terpadu Hauriyah Halum terbilang telah cukup lama menggunakan pendekatan ini bahkan dari hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama Kepala Sekolah Ibuk Ninapada tanggal 14 Maret 2022, mengatakan bahwa sekolah telah lama menggunakan pendekatan ini dikarenakan pendekatan ini sangat strategis untuk memberikan bekal dalam menghadapi revolusi Industri 4.0 dan dalam mempersiapkan anak untuk menghadapi perkembangan zaman di masa depan, dengan pendekatan ini anak lebih di arahkan kepada pembelajaran yang nyata dan menyesuaikan kepada kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi atau zaman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah PAUD Terpadu Hauriyah Halum dan pengamatan yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Maret 2022, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran dengan *STEAM* dan bahan pembelajaran *Loose Parts* pada PAUD ini memiliki keunikan, yang mana pada pembelajaran yang dilakukan sekolah juga memberikan unsur muatan lokal atau kearifan lokal yang berkaitan dengan kebudayaan yang ada di Indonesia terutama mengenai adat budaya Minangkabau.

“Kita tidak dapat menghindari perkembangan zaman serta teknologi yang terjadi namun kita juga tidak boleh sampai melupakan dan meninggalkan tradisi kebudayaan yang ada di negeri kita berasal, dengan memberikan unsur tradisi kebudayaan seperti permainan tradisional, kegiatan adat, menggunakan pakaian adat dan sebagainya akan menumbuhkan kesukaan serta kecintaan terhadap budaya adat yang ada sehingga tradisi atau ciri khas negeri tidak terlupakan seiring berkembangnya zaman. *STEAM* dan *Loose Parts* akan membuat anak menjadi lebih peka terhadap keadaan di lingkungan sekitar dan dalam hal ini kita dapat memanfaatkan keadaan tersebut dengan memasukan unsur kearifan lokal, hal lainnya yaitu anak menjadi mengenal sumber daya alam yang ada dan disisi lain juga mengenai perkembangan teknologi, tidak hanya itu saja pembelajaran ini juga menstimulus pola pikir pada anak sehingga dengan memasukan unsur kearifan lokal tradisi budaya yang ada di Indonesia terutama minang maka diharapkan nantinya dengan mengkombinasikan tiga hal tersebut dapat menjadikan generasi bangsa yang kreatif, inovatif dan kritis serta dapat mengikuti perkembangan zaman dan tetap dapat mengharumkan nama bangsa dan dapat bersaing secara global dengan ciri khas yang ada di Indonesia.”
Sumber: Ibuk Nina Kepala Sekolah PAUD Terpadu Hauriyah Halum

Dari wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa alasan kenapa PAUD Terpadu Hauriyah Halum memasukan unsur kearifan lokal yang berkaitan tentang tradisi adat budaya atau permainan tradisional di masa perkembangan zaman dan teknologi ini adalah untuk menumbuhkan kecintaan anak terhadap tradisi yang ada meski zaman semakin canggih, sehingga tradisi yang ada akan tetap selalu di ingat oleh anak. Serta dengan pembelajaran *STEAM* dan *Loose Parts* diharapkan dapat menstimulus pola pikir kritis, kreatif, inovatif dan keterampilan dalam pemecahan masalah dan memanfaatkan atau meingementasikan kepada unsur kearifan lokal atau sumber daya alam yang ada di Indonesia terutama Minangkabau, sehingga akan menciptakan generasi bangsa yang dapat mendayagunakan apa yang ada

di Indonesia hingga mengharumkan nama negeri asal dan bangsa ke tingkat persaingan nasional dan internasional dengan ciri khas yang ada di Minang atau Indonesia.

Dari hasil wawancara dan pengamatan yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Maret 2022 peneliti menemukan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh pihak sekolah yang menggunakan pendekatan *STEAM* dan *Loose Parts* yang berbasis kearifan lokal yaitu pada kegiatan *malamang*, yaitu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dengan anak, pendidik dan kepala sekolah. *Malamang* adalah kegiatan memasak *lamang* yang dilakukan secara bersama-sama dan *lamang* ini merupakan salah satu makanan tradisional khas Minang, yang mana proses memasaknya dilakukan secara tradisional yaitu menggunakan sebuah bambu dan memasaknya dibakar menggunakan bara api kayu.

Kegiatan ini dari segi pengetahuan menambah wawasan anak bagaimana mengolah suatu makanan terutama makanan tradisional khas Minang, dari segi teknologi yaitu bagaimana anak-anak tersebut menggunakan suatu alat dalam mengolah makanan, dari segi teknik/rekayasa yaitu bagaimana memadukan pengetahuan dengan teknologi tersebut hingga menjadi suatu olahan, segi seni yaitu bagaimana membentuk *lamang* tersebut, dari segi matematika yaitu bagaimana menalar serta memperkirakan agar beras ketan yang telah diolah tersebut sesuai dengan ukuran bambu yang telah disediakan.

Dan kegiatan ini juga menggunakan salah satu komponen *loose parts* yaitu bahan alam.

Selain kegiatan *malamang* peneliti juga menemukan kegiatan lainnya yaitu mengenalkan daun sirih kepada anak, namun tidak hanya sekedar mengenalkan secara pengetahuan biologis saja namun anak juga diberikan penjelasan bahwa sirih ini digunakan sebagai salah satu buah tangan yang digunakan ketika menyambut tamu dan megnundang tamu dalam tradisi *Minangkabau*.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Maret 2022 dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik bersama peserta didik sangatlah bagus, anak sangat bersemangat dan termotivasi dalam belajar. Berikut adalah persentase terhadap 14 orang anak yang berada di kelas KB pada PAUD Terpadu Hauriyah Halum yang dilakukan mengenai keaktifan anak dalam proses pembelajaran dan bagaimana diluar jam pelajaran.

Tabel 2. Keaktifan Peserta Didik

No	Keaktifan Peserta Didik	Kriteria				Persentase
		Tidak Pernah	Kadang-kadang	Sering	Sangat Sering	
1.	Anak aktif/sering bertanya selama proses pembelajaran.	0	0	8	6	85 %
2.	Anak berani mengeluarkan pendapatnya	0	0	2	12	96 %

No	Keaktifan Peserta Didik	Kriteria				Persentase
		Tidak Pernah	Kadang-kadang	Sering	Sangat Sering	
3.	Anak aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan	0	0	3	11	94 %
4.	Anak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran	0	0	0	14	100 %
5.	Anak memberikan feedback yang baik terhadap pembelajaran	0	0	2	12	96 %
6.	Anak aktif dalam bertanya ketika diluar jam pelajaran	0	0	5	9	91 %

Sumber: Hasil Observasi di PAUD Terpadu Hauriyah Halum.

Melihat urgensi dari pentingnya peran pendidikan dalam perkembangan zaman serta keunikan dalam pembelajaran yang diberikan pada sekolah, keaktifan anak dalam proses pembelajaran dan respon baik yang diberikan oleh anak. Peneliti tertarik untuk mengupas lebih lanjut terkait bagaimana Pendekatan *STEAM* dengan Bahan Pembelajaran *Loose Parts* di PAUD Terpadu Hauriyah Halum.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang peneliti kemukakan maka yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan atau perencanaan terkait pembelajaran yang dilakukan?

2. Bagaimana materi pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pendekatan *STEAM* dengan bahan pembelajaran *Loose Parts* yang berbasis kearifan lokal?
3. Bagaimana media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pendekatan *STEAM* dengan bahan pembelajaran *Loose parts* yang berbasis kearifan lokal?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengupas lebih dalam mengenai perancangan atau perencanaan terkait materi pembelajaran dan media pembelajaran.
2. Untuk mengetahui lebih dalam mengenai materi pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pendekatan *STEAM* dengan bahan pembelajaran *Loose parts* yang berbasis kearifan lokal.
3. Untuk mengetahui lebih jelas terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pendekatan *STEAM* dengan bahan pembelajaran *Loose parts* yang berbasis kearifan lokal.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan penelitian yang berhubungan dengan pendekatan dalam suatu program yaitu Pendidikan Anak Usia Dini yang merupakan salah satu satuan lembaga Pendidikan Non Formal. Dengan

adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memberikan pembelajaran, menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak serta bagaimana memberikan pendidikan kepada anak sesuai dengan kebutuhannya terutama dalam menghadapi perkembangan zaman seperti sekarang ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai penambah pengetahuan, wawasan dan ilmu dalam mempelajari pendekatan yang sesuai untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak serta menambah pengetahuan bagaimana memberikan pendidikan yang juga menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan zaman.

b. Bagi Lembaga

Manfaat penelitian bagi lembaga yaitu bisa menjadi tolak ukur bagaimana pendekatan *STEAM* dan *Loose Parts* dalam menghadapi perkembangan zaman serta bisa menjadi evaluasi untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan proses pembelajaran agar dapat berdampak lebih baik bagi anak.

E. Penjelasan Istilah

1. Metode Pembelajaran *STEAM*

Metode pembelajaran *STEAM* merupakan bentuk inovasi baru pada pendidikan dalam menghadapi perkembangan zaman dan revolusi

industri. *STEAM* merupakan kepanjangan dari *Science, Technology, Engineering, Art* dan *Mathematic* atau dalam bahasa Indonesia pengetahuan, teknologi, teknik, seni dan matematika. *STEAM* merupakan metode pembelajaran yang menuntut anak untuk menghasilkan suatu produk, pada metode ini anak diberikan stimulus dengan cara memberikan anak kebebasan dalam mengekspresikan diri, bereksplor, serta menghasilkan suatu karya dengan memanfaatkan lingkungan sekitarnya sehingga dengan metode ini akan merangsang anak dan membiasakan anak untuk lebih berpikir kreatif, inovatif, imajinatif dan kritis. (Hasanah et al., 2021).

2. Bahan Pembelajaran *Loose Parts*

Bahan pembelajaran *Loose Parts* merupakan bahan pembelajaran yang bersifat flexibel, terjangkau, mudah dibawa, dipindahkan, digabungkan, dirancang, dipisah serta disatukan kembali. Bahan pembelajaran yang digunakan pun bisa menggunakan semua objek dan memanfaatkan bahan alam atau SDA sekitar maka dari itu pembelajaran dengan menggunakan bahan berbasis *Loose Parts* akan sangat membantu dalam merangsang imajinasi, kreativitas hingga berpikir kritis pada anak mulai dari ini (Auliyalloh & Rakhman, 2020).