

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN
BERBASIS STEAM DI TK ABA KRATON PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

MENTARI ROMADHONI
NIM. 2420062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN
BERBASIS STEAM DI TK ABA KRATON PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

MENTARI ROMADHONI
NIM. 2420062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mentari Romadhoni
NIM : 2420062
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila Skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 29 April 2024
Yang menyatakan



Mentari Romadhoni
NIM. 2420062

Aan Fadia Annur, M.Pd
Desa Rowolaku, Kec. Kajen, Kab. Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 4 (Empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Mentari Romadhoni

Kepada Yth.
Dekan FTIK UIN K.H
Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi PIAUD
di PEKALONGAN

Assalamualaikum Wr Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : Mentari Romadhoni

NIM : 2420062

Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan**

Dengan ini memohon agar Skripsi Saudari tersebut segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Pekalongan, 29 April 2024
Pembimbing



Aan Fadia Annur, M.Pd.
NIP. 19890527 201903 2 010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kabupaten Pekalongan
Website: fik.uingusdur.ac.id Email : fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi Saudara/i :

Nama : **MENTARI ROMADHONI**
NIM : **2420062**
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS
STEAM DI TK ABA KRATON PEKALONGAN**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Senin, tanggal 15 Juli 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji,

Penguji I

Dr. Muhamad Jaeni, M.Pd., M.Ag
NIP. 197504112009121002

Penguji II

Mohammad Saifuddin, M.Pd.
NIP. 198703062019031004

Pekalongan, 22 Juli 2024

Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 Tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 043/b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk meulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap kedalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap kedala bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut:

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang ada dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Keterangan |
|------------|------|--------------------|---------------------------|
| ا | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | Ba | B | Be |
| ت | Ta | T | Te |
| ث | Sa | S | Es (dengan titik diatas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | Ha | H | Ha (dengan titik dibawah) |
| خ | kha | Kh | Ka dan ha |
| د | Dal | D | De |
| ذ | Zal | Z | Zet (dengan titik diatas) |
| ر | Ra | R | Er |

| | | | |
|---|--------|----|----------------------------|
| ز | Zai | Z | Zet |
| س | Sin | S | Es |
| ش | Syin | Sy | Es dan ye |
| ص | Sad | S | Es (dengan titik dibawah) |
| ض | Dad | D | De (dengan titik dibawah) |
| ط | Ta | T | Te (dengan titik dibawah) |
| ظ | Za | Z | Zet (dengan titik dibawah) |
| ع | 'Ain | ' | Koma terbalik (diatas) |
| غ | Gain | G | Ge |
| ف | Fa | F | Ef |
| ق | Qaf | Q | Qi |
| ك | Kaf | K | Ka |
| ل | Lam | L | El |
| م | Mim | M | Em |
| ن | Nun | N | En |
| و | Wawu | W | We |
| ه | Ha | H | Ha |
| ء | Hamzah | ' | Apostrof |
| ي | Ya | Y | Ye |

2. Vokal

| Vokal Tunggal | Vokal Rangkap | Vokal Panjang |
|---------------|---------------|---------------|
| أ = a | | أ = a |
| إ = i | أي = ai | إي = i |
| أ = u | أو = au | أو = u |

3. Ta Marbutah

Ta Marbutah hidup dilambangkan dengan /t/. Contoh:

مرأة جميلة ditulis *Mar'atun Jamilah*

Ta Marbutah mati dilambangkan dengan /h/. Contoh:

فاطمة ditulis *Fatimah*

4. *Syaddad* (*Tasdid* atau geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

contoh

ربنا ditulis *Rabbanaa*

البرر ditulis *Al-birr*

5. Kata Sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasi sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس ditulis *Asyysamsu* الرجل ditulis *Arrojulu* السيدة ditulis *As sayyidah*

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasi sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diikuti terpisah dari kata yang diikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمرر ditulis *Al-qomar* البديعr ditulis *Al-badi'* الجالللr ditulis *Al-jalal*

6. Huruf hamzah

Hamzah yang berada diawal kata tidak ditransliterasikan, akan tetapi jika hamzah tersebut berada ditengah kata atau diakhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

Contoh:

أمرت ditulis *umirtu*

شيئاً ditulis *syaiun*.



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam bagi Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan umatnya yang senantiasa istiqomah di jalannya hingga yaumul akhir. Melalui dukungan dan motivasi yang telah memberikan semangat serta doanya, dengan kerendahan hati dan ketulusan saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang saya cintai dan sayangi Bapak Slamet Subchi dan Ibu Widiarini Saya banyak mengucapkan terimakasih kepada bapak dan ibu yang telah membesarkan dan mendidik saya, dengan sabar menasehati saya serta tak henti memberikan dukungan dan doa yang selalu dipanjatkan agar saya dapat mewujudkan cita-cita. Terimakasih kepada bapak dan ibu saya yang selalu mengusahakan segala hal agar saya dapat menyelesaikan studi hingga akhir. Semoga bapak dan ibu senantiasa diberi kesehatan dan selalu dalam lindungan serta mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT. Aamiin.
2. Adik- adik saya Verina Subchi, Intan Fitriani, dan Ahmad El Jalaluddin Ahsan yang sayangi, dan bangga meskipun terkadang suka berantem bersama akan tetapi tanpanya menjadi sepi. Terimakasih karena telah menjadi penyemangat dan memberikan do'a, semangat serta menjadi teman saya dalam proses pengerjaan skripsi selama ini. Semoga Allah memberikan balasan kebaikan untuk kalian.
3. Dosen pembimbing saya Ibu Aan Fadia Annur, M.Pd. Terimakasih telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dengan penuh kesabaran serta ketersediaan waktu yang diberikan. Semoga Ibu sehat selalu dan berkah disetiap langkah yang ibu lewati.
4. Keluarga besar TK Aba Kraton Pekalongan dan TK Kutilang 01 Pekalongan Terimakasih telah memberikan dukungan dan motivasi serta nasehat demi kelancaran dan kesuksesan skripsi ini.
5. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, calon imam saya M. Albet Balya. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, menjadi pendengar baik atas segala keluh kesah saya, mendukung dan selalu

mengusahakan segala hal agar membuat saya bahagia . Semoga sehat selalu,dan Allah SWT selalu memberikan keberkahan, kemudahan dan kelancaran dalam segala niat baik yang akan kita lalui. Aamiin.

6. Terimakasih kepada almarhumah Uti saya(Ibu Duminah dan Ibu Chaeryati) yang selama sisa hidupnya telah menyangi saya dengan penuh hati, selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk saya. Semoga Allah SWT memberikan tempat yang terbaik untuk Uti. Aamiin. Mentari sayang uti.
7. Untuk Umami saya (Ibu Istiqomah) dan budhe saya (Ibu Widiawati). Terimakasih telah hadir dalam perjalanan hidup saya, terimakasih telah menyangi saya dengan tulus hati seperti putrinya sendiri, terimakasih telah memberikan semangat dan do'a terbaik untuk saya. Semoga Allah SWT memberikan panjang umur,sehat selalu dan Allah membalas segala kebaikan yang telah engkau berikan untuk saya. Aamiin.
8. Kepada partner saya Anis Fauziah, terimakasih sudah mau berjuang bersama dalam menyelesaikan studi yang telah kita mulai. Meskipun keadaan sering tak mendukung, ternyata itu adalah salah satu bentuk dari rasa sayang Allah SWT yang diberikan untuk kita agar menjadi pribadi yang lebih kuat dan lebih sabar lagi. Semoga sehat selalu dan sukses selalu.
9. Terimakasih kepada sahabat saya Fortunelia Galuh Ck, Arina Manasikana, Ika Dini Hartanti dan Intan Laelasari yang telah menemani perjalanan saya dalam menyelesaikan studi saya, ditengah kesibukan-kesibukan kalian bekerja. Memberikan do'a, motivasi dan menjadi pendengar baik saya. Semoga sukses bersama. Aamiin.
10. Terimakasih kepada keluarga besar saya budhe,pakdhe,bulek,om, mbak dan mas saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih atas do'a, dukungan dan semangat yang telah diberikan untuk saya . Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang lebih. Aamiin.
11. Teman-teman saya baik teman di kelas PIAUD angkatan 2020, teman KKN angkatan 56 kelompok 05,dan teman PPL angkatan 2020. Terimakasih karena telah memberikan pengalaman dan pembelajaran selama perkuliahan ini.
12. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses pengerjaan

skripsi yang tidak dapat disebutkan satu-satu.

13. Terimakasih untuk diri sendiri yang telah bertahan menyelesaikan skripsi ini, meskipun pernah muncul dalam pikiran ingin menyerah karena keadaannya. Namun do'a- do'a kedua orangtua serta orang- orang baik dapat membuang pikiran tersebut, karena dalam memperjuangkan cita-cita harus penuh dengan kesungguhan karena dibalik kesulitan ada kemudahan.
14. Terimakasih pada almamater UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.



MOTTO

Rasulullah Shallahu' Alahi Wasallam bersabda:

“Khoirunnas an fauhum linnas.”

“sebaik - baiknya manusia adalah yg bermanfaat bagi orang lain”

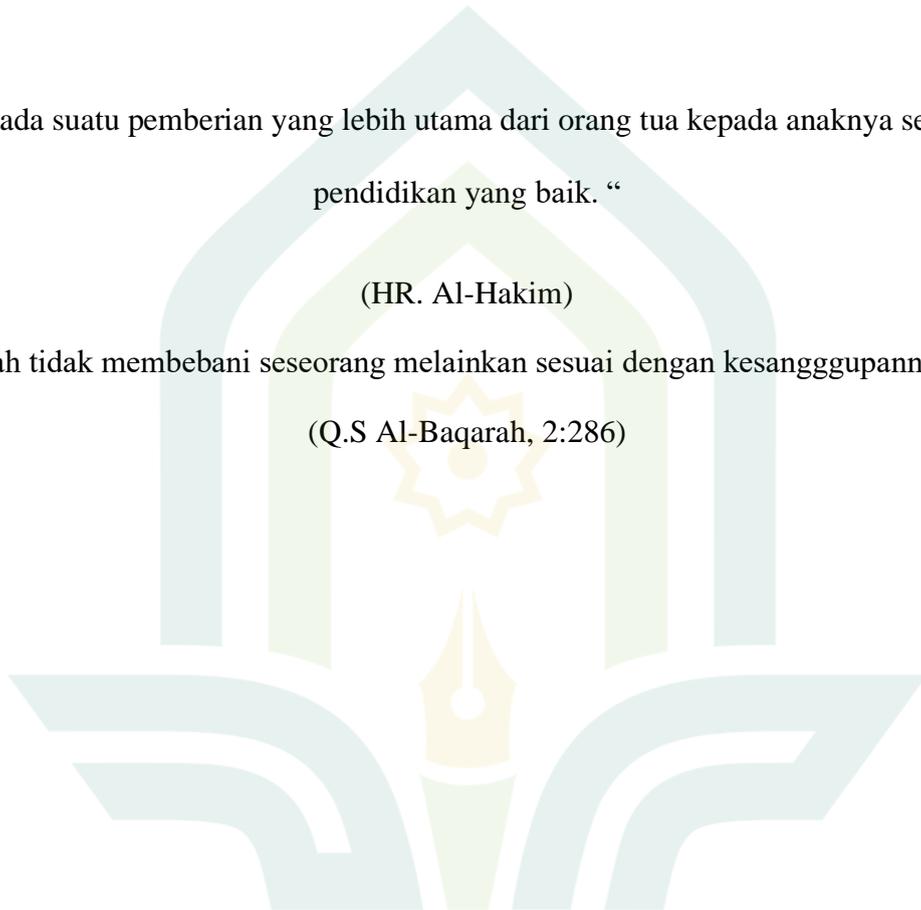
(HR Ahmad)

“Tiada suatu pemberian yang lebih utama dari orang tua kepada anaknya selain pendidikan yang baik. “

(HR. Al-Hakim)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)



ABSTRAK

Romadhoni, Mentari 2024. Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri KH. Abdurahman Wahid Pekalongan.

Pembimbing : Aan Fadia Annur, M.Pd

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis STEAM , Motorik Halus Anak Usia Dini

Pembelajaran berbasis STEAM adalah salah satu metode pembelajaran atau suatu metode pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam terlaksananya kegiatan pembelajaran di kelas. Jenis pembelajaran yang diterapkan di TK Aba Kraton Pekalongan yaitu pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Math*). Pembelajaran berbasis STEAM merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak hal tersebut ditunjang dengan menggunakan beragam media guna menyongsong anak dalam menghadapi perkembangan zaman yang pesat. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis STEAM ini sebagai upaya untuk membentuk motorik halus anak anak. Dengan berbagai kegiatan yang di tunjang dengan menggunakan berbagai macam media akan menumbuhkan rasa ingin tahu anak, yang akan membuat anak melakukan koordinasi tubuh sehingga motorik halus anak muncul perlahan- lahan meningkat seiring dengan bermain sembari belajar dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis STEAM.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan. Faktor Pendukung dan Penghambat Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian (*Field Research*). Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumen. Jenis analisis yang digunakan adalah model Milles dan Huberman dengan tahapan pengumpulan data, proses reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui pembelajaran berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan yaitu dilakukan dengan penggunaan media *loose part*, bermain proyek dan tanya jawab. Adapun faktor pendukung dan faktor penghambat upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui pembelajaran berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan antara lain adanya sarana dan prasarana yang memadai dan adanya *loose part* Sedangkan faktor penghambatnya yaitu keterbatasan waktu dan perbedaan minat siswa.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur alhamdulillah penulis pamjatkan kepada Allah SWT, atas berkat dan karunia yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluaraganya, para sahabat serta umatnya hingga hari kiamat nanti, Aamiin.

Penulisan skripsi ini dibuat guna melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1). Dengan terselesaikannya skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan”, tidak terlepas dari bimbingan berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang senantiasa berusaha meningkatkan mutu mahasiswa/mahasiswi UIN K.h. Abdurrahman Wahid Pekalongan, terkhusus Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Triana Indrawati, M.A., selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Rofiqotul Aini, M. Pd.I selaku sekertaris program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Ibu Aan Fadia Annur, M.Pd., sebagai pembimbing yang telah membimbing dan meluangkan waktu, pikiran serta tenaga sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
6. TK Aba Kraton Pekalongan beserta pihak didalamnya yang telah memberikan izin dan kesempatan serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dosen-dosen UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah memberikan ilmu selama peneliti mengikuti perkuliahan.

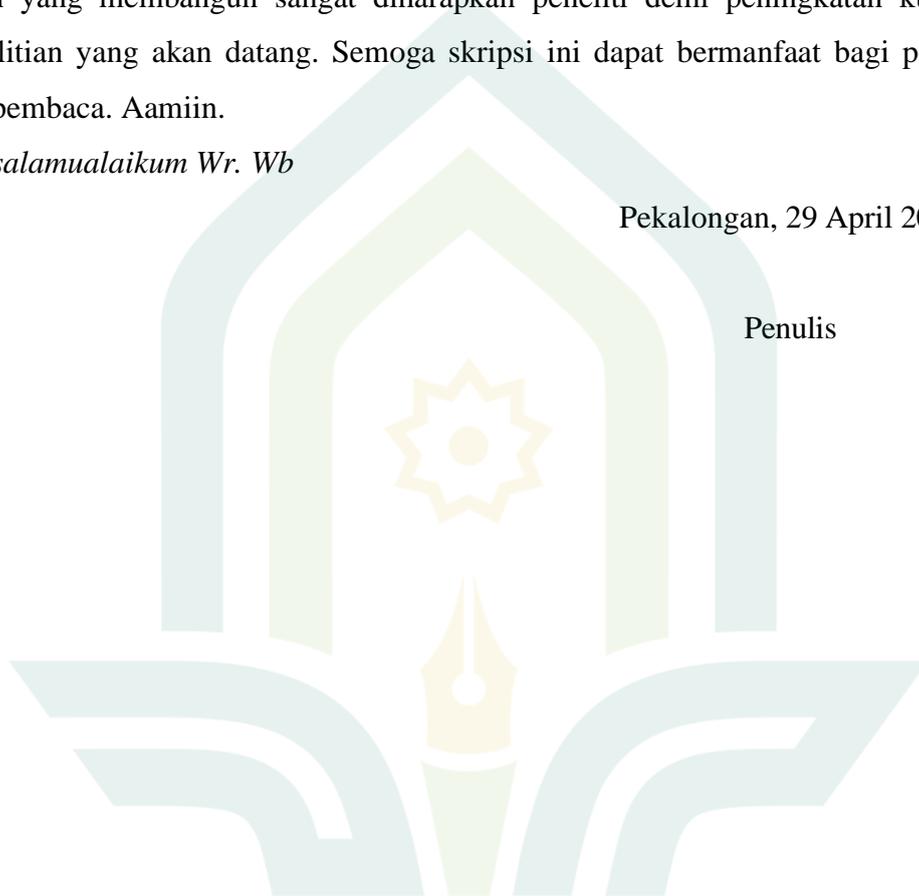
8. Orangtua yang telah memberikan dukungan doa dan motivasi demi kelancaran selama perkuliahan dari awal hingga akhir demi tercapainya cita-cita.
9. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Selanjutnya peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh sebab itu adanya kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan peneliti demi peningkatan kualitas penelitian yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Aamiin.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekalongan, 29 April 2024

Penulis



DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| NOTA PEMBIMBING | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| PEDOMAN LITERASI | v |
| PERSEMBAHAN | ix |
| MOTTO | xii |
| ABSTRAK | xiii |
| KATA PENGANTAR | xiv |
| DAFTAR ISI | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Kegunaan Penelitian | 6 |
| 1. Secara teoritis | 6 |
| 2. Secara praktis | 7 |
| E. Metode Penelitian | 8 |
| F. Sistematika Penulisan | 13 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 15 |
| A. Deskripsi teori | 15 |
| 1. Motorik Halus Anak | 14 |
| 2. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini | 17 |
| 3. Pembelajaran Berbasis STEAM | 22 |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan | 29 |
| C. Kerangka Berpikir | 35 |
| BAB III HASIL PENELITIAN | 37 |
| A. Gambaran Umum TK Aba 03 Kraton Pekalongan | 37 |
| B. Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan | 42 |

| | |
|---|-----------|
| C. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Upaya Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan..... | 51 |
| BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN..... | 56 |
| A. Analisis Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan | 56 |
| 1. Penggunaan Media pembelajaran Loose part..... | 56 |
| 2. Bermain proyek | 58 |
| 3. Tanya jawab | 60 |
| B. Analisis Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan..... | 62 |
| C. Faktor Penghambat Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan | 64 |
| BAB V PENUTUP | 66 |
| A. KESIMPULAN | 66 |
| B. SARAN..... | 68 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Limbong dkk, dalam artikel Andi Agusniati dan Sri Muliana R. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan kecakapan dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan serta sebuah penguasaan terhadap perkembangan teknologi.¹ Adapun Husain dan Kaharu, menegaskan bahwa pada pembelajaran abad 21 seorang guru dituntut untuk lebih profesional dalam menjalankan perannya dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, fokus terlaksananya pembelajaran abad 21 dengan baik yaitu dengan melihat keterlibatan, penggunaan strategi pembelajaran yang efektif serta faktor emosional guru guna mendukung perkembangan anak.

Berbicara mengenai strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran abad 21, pembelajaran berbasis STEAM menjadi salah satu jenis metode pembelajaran yang masuk dalam kriteria pembelajaran abad 21. Pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) adalah pembelajaran yang di dirikan oleh Georgette Yakman dan dikembangkan oleh Rhode Island School of Design dengan menambahkan “*art*” kedalam kerangka STEM. Selain itu pembelajaran berbasis STEAM merupakan jenis pembelajaran yang mengintegrasikan suatu dari berbagai disiplin ilmu seperti halnya ilmu sains(*science*), teknologi

¹ Andi Agusniatih dan Sri Muliana R, Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.6 (6) (Indonesia, Universitas Tadulako,2022)

(*technology*), teknik (*engineering*), seni (*art*), dan matematika (*mathematics*).² Serta pembelajaran berbasis STEAM memberikan kesempatan yang luas pada anak dalam mengembangkan berbagai pengetahuan disiplin ilmu dan pada saat yang sama juga akan mengembangkan bahkan meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam berkembang di era abad 21 ini seperti halnya keaktivitas, kerja tim, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan lainnya yang dapat meningkatkan motorik halus anak.

Pembelajaran berbasis STEAM dalam pembelajaran anak usia dini guru sangat memiliki peran yang penting yaitu, sebagai fasilitator dan guna memberikan dorongan maupun dukungan terhadap anak. Oleh karena itu dalam penerapan pendekatan STEAM pada pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menstimulasi anak melalui kegiatan-kegiatan dengan mengenal teknologi sederhana, belajar memecahkan masalah, memiliki nilai keindahan terhadap sebuah karya yang dihasilkan.³ Selain itu melalui pendekatan STEAM dalam pembelajaran menjadikan anak lebih bersemangat dan merasa senang karena dalam hal ini anak memiliki kebebasan dalam berimajinasi dan mengeksplor semua ide yang muncul sehingga dapat merangsang kemampuan yang dimiliki anak dalam hal ini kemampuan motorik halus anak.

² Dwi Anisak Nurul Fitri dan Dadan Suryana, Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 6(2) (Padang, Universitas Negeri Padang, 2002)

³ Arkan Abdul Ghoni, dkk, Efektivitas Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Prosiding Santika : Seminar Nasional Tadaris Matematika*. UIN K.H. Abdurahman Wahid Pekalongan. (Pekalongan)

Motorik merupakan sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam pengembangan motorik, unsur-unsur yang menentukan ialah otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur tersebut melaksanakan peranannya secara “interaksi positif”, artinya unsur-unsur tersebut saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya.⁴ Adapun motorik halus merupakan kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot kecil (halus) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, menggunting dan lain sebagainya.

Pengembangan motorik halus anak usia dini tentu bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik anak dalam hal ini melatih anak untuk melakukan gerakan-gerakan halus seperti menggerakkan otot-otot lengan, tangan dan jari untuk melakukan sesuatu. Oleh sebab itu jika motorik halus anak tidak dirangsang sejak usia dini dengan menggunakan media maupun model pembelajaran yang bermakna seperti halnya pembelajaran berbasis STEAM maka perkembangan anak menjadi kurang optimal atau bahkan akan mempengaruhi perkembangan kedepannya.

Pengembangan Motorik halus dan pembelajaran berbasis STEAM keduanya bisa dikatakan berkaitan karena pengembangan motorik halus anak sendiri harus dilakukan dengan sebuah rancangan pembelajaran yang bermakna bagi anak, salah satunya yaitu pembelajaran berbasis STEAM. Pembelajaran berbasis STEAM yang akan mendorong anak untuk belajar

⁴ Nurjani Yan Yan dkk, Upaya Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting. *Journal of S.P.O.R.T.* Vol.3(2). (Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Musaddadiyah Garut, 2019)

mengeksplorasi yang dimiliki anak, sehingga dapat memunculkan hal yang berbeda dari setiap individu. Oleh sebab itu keduanya berkaitan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal dan berkualitas untuk kedepannya. Namun tentu saja dalam merangsang motorik halus anak melalui pembelajaran berbasis STEAM harus disesuaikan dengan tingkat tumbuh kembang yang dimiliki anak yaitu dengan memanfaatkan bahan terbuka yang ada di lingkungan sekitar yang tidak membahayakan anak.

Bahan terbuka yang dimaksud atau material terbuka merupakan Alat dan bahan dapat berasal dari lingkungan sekitar, yaitu bahan alam, ataupun bahan-bahan bekas, tetapi tetap memenuhi prinsip kelayakan, keberfungsian keamanan, kenyamanan, kesehatan, kebersihan dan kemenarikan. Alat dan bahan dapat berupa material yang terbuka (*open ended materials*) atau yang terpisah satu sama lain (*loose parts*), yang aman, menarik, dan dapat dimanipulasi oleh anak. Material tersebut dapat digabungkan, baik dengan material yang sama maupun yang berbeda. Oleh karena itu, dengan menggunakan bahan terbuka yang ada di lingkungan sekitar di rumah maupun di sekolah anak dapat mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya dan dapat mewujudkannya secara nyata sesuai dengan apa yang diimajinasikan oleh anak sehingga seperti halnya tadi anak akan dapat memunculkan karya seni maupun kreativitas baru yang berbeda antar individu.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Aba Kraton Pekalongan, bahwa lembaga Taman Kanak-kanak ini sudah

menerapkan metode pembelajaran berbasis STEAM pada TK kelompok B (anak usia 5-6 tahun) sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan motorik halus anak. Motorik halus anak harus dirangsang maupun distimulus sejak anak usia dini, agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam hal ini peningkatan motorik halus anak dapat dilihat melalui bagaimana anak mengeksplor hal-hal baru di lingkungan sekitarnya hingga dapat menciptakan hasil karya yang bermanfaat.

Dalam praktiknya sendiri, pembelajaran dilakukan dengan istilah belajar sembari bermain maupun bermain sembari belajar. Dalam hal ini anak diajak bersama belajar mengenal bahan terbuka di lingkungan sekitar yang bermanfaat dan tidak membahayakan. Pada pembelajaran berbasis STEAM ini anak bebas memilih melakukan apa saja bahan terbuka sesuai imajinasi anak dengan alat dan bahan yang sudah di sediakan oleh guru seperti halnya bahan terbuka yang dimaksud yaitu biji-bijian, gunting, lem, kertas, pewarna dan lain sebagainya. Serta pada akhirnya menghasilkan karya yang berbeda antar individu sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki anak.

Untuk mengkaji lebih lanjut mengenai bagaimana meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini maka peneliti merumuskan penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM Di TK Aba Kraton Pekalongan.”**

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti dapat menarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Aba Kraton Pekalongan?
2. Apa Saja Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan?

C. Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Aba Kraton Pekalongan?
2. Untuk menganalisis Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini menggunakan Bahan Terbuka melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian diharapkan dapat berguna dan bermanfaat baik secara teoritis dan praktis. Kegunaan secara teoritis dan praktis diuraikan seperti di bawah ini:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan

dan menambah wawasan mengenai Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan.

2. Secara praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan ilmu pengetahuan serta pengalaman bagi peneliti mengenai Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan.

b. Bagi Siswa

Dari penelitian ini diharapkan perkembangan motorik halus anak dapat meningkat dan anak tidak tertinggal akan perkembangan zaman serta bisa menerapkan dalam kehidupan nyata maupun dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Sekolah

Keberadaan penelitian ini sebagai pedoman oleh pendidik guna merangsang motorik halus anak dengan menggunakan bahan terbuka yang tidak membahayakan guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembelajaran berbasis STEAM agar tidak tertinggal perkembangan zaman yang begitu pesat.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pada dasarnya penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen utamanya.⁵ Selain itu penelitian kualitatif juga biasa dikenal dengan penelitian naturalistik dalam artian penelitian ini tanpa memakai alat bantu ukur dan wilayah menjadi kondisi alamiahnya.⁶

b. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penelitian lapangan (*Field Research*) melalui melihat, berinteraksi, dan mencatat informasi tentang sesuatu yang akan diteliti secara mendalam.⁷

Alasan penulis menggunakan jenis penelitian lapangan ini karena penulis ikut berpartisipasi secara langsung ke lapangan dengan objek guru dan siswa di TK Aba 03 Kraton Pekalongan guna mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk pembuatan skripsi.

⁵ Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, Cet 1(Jakarta; Kencana, 2019) hlm.28

⁶ Arditya Prayogi, Pendekatan Kualitatif dalam Ilmu Sejarah: Sebuah Telaah Konseptual. *Jurnal Historia Madania*. Vol.5(2) (Pekalongan: IAIN Pekalongan,2021)

⁷ Moh. Slamet Untung, *Metodologi Penelitian: Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial* (Yogyakarta: Litera, 2019) hlm. 215

2. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti secara langsung pada tempat peneliti akan melakukan penelitian, serta data primer ini biasanya bersumber dari data observasi dan wawancara.⁸ c

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data yang bersumber dari dokumen-dokumen, serta data ini biasa dikenal sebagai data pendukung dari data primer.⁹ Adapun dalam hal ini yang menjadi sumber data sekunder dalam penelitian ini meliputi buku-buku, dokumen, jurnal, serta buku penunjang lain yang relevan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pendekatan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif maka dalam hal ini proses pengumpulan data yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara atau *interview* merupakan sebuah metode maupun proses guna mengumpulkan data-data dengan cara mengamati apa yang terjadi dan mengajukan pertanyaan kepada responden agar

⁸ Kaharuddin. 2021. Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan. Vol.IX (1)*. (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar) ,hlm. 4

⁹ Kaharuddin. *Kualitatif: Ciri dan Karakter...*hlm. 4

mendapatkan informasi secara langsung.¹⁰ Pada proses penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa di TK Aba Kraton Pekalongan. Teknik wawancara yang dilakukan dengan mewawancarai mengenai upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui pembelajaran berbasis STEAM, adapun dengan siswa dengan melakukan tanya jawab mengenai rasa ingin tahunya dan perasaannya.

b. Observasi

Observasi yaitu sebuah proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek yang akan diteliti, agar data yang diperoleh dapat dikaji ulang secara mendalam.¹¹ Observasi dilakukan guna mengumpulkan informasi yang tepat tentang sifat dan keadaan keseluruhan dari bidang penelitian yang diteliti. Proses observasi ini dilakukan di TK Aba Kraton. Adapun dalam penelitian ini, peneliti akan mengobservasi mengenai upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini menggunakan bahan terbuka melalui pembelajaran berbasis STEAM. Teknik observasi yang dilakukan yaitu dengan cara mencari tahu problematika apa yang terjadi, kemudian dilanjutkan dengan mengamati setiap proses yang dilakukan hingga mengalami peningkatan yang diharapkan.

¹⁰ Hardani, dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hlm. 124

¹¹ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), hlm.97

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah bukti nyata yang dapat dilihat sebagai bukti bahwasanya peneliti melakukan pengumpulan data dari awal hingga akhir. Dokumen tersebut berbentuk foto, catatan, transkrip, surat, notulen rapat, buku, majalah, koran, agenda, prasasti, dan lain sebagainya.¹² Dalam hal ini peneliti menggunakan metode dokumentasi yang berbentuk foto dan tulisan. Foto sendiri merupakan bukti melakukan pengumpulan data dengan observasi dan wawancara serta tulisan penilaian berupa ceklis maupun anekdot

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data merupakan proses yang berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung. Analisis data dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Menurut Miles dan Huberman, langkah-langkah analisis data yaitu sebagai berikut:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data berarti menulis ringkasan dengan tujuan memberi makna, pilih topik, buat kategori, dan ikuti pola tertentu.

Proses penajaman, pengkategorian, pengarahannya, penghilangan data yang berlebihan, dan pengorganisasian data agar dapat ditarik kesimpulan yang dikenal dengan reduksi data. Peneliti dalam tahap ini mereduksi data-data berupa data hasil observasi dan wawancara

¹² Hardani, dkk, "*Metodologi...*" hlm. 149

mengenai upaya meningkatkan motorik halus anak yang dilakukan oleh guru beserta faktor yang menjadi pendukung dan penghambat melalui pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Tahap selanjutnya adalah menyediakan data setelah direduksi. kegiatan penyajian data tentu melibatkan penyusunan sekumpulan pengetahuan untuk menarik kesimpulan dan mengumpulkan data. Ringkasan singkat, bagan, hubungan antar kategori, bagan alur, dan representasi data visual lainnya yang biasanya digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mengkomunikasikan data. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi dari rumusan masalah yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan di TK Aba Kraton Pekalongan mengenai upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui pembelajaran berbasis STEAM.

c. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Fase ketiga dalam analisis data kualitatif yaitu menarik kesimpulan. Data temuan awal yang diperoleh hanya bersifat sementara dan dapat direvisi jika data yang cukup tidak diperoleh untuk mendukungnya pada pengumpulan data putaran berikutnya. Hasilnya berupa penemuan baru yang belum pernah dibuat sebelumnya. Temuan itu sendiri dapat berupa deskripsi maupun deskripsi objek yang sebelumnya tidak jelas sehingga setelah penelitian lebih dekat, menjadi

lebih jelas.¹³ Pada tahap ini, peneliti melakukan verifikasi data dari tahap reduksi dan penyajian data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui pembelajaran berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan.

F. Sistematika Penulisan

Agar dapat mengarahkan ke permasalahan yang dibahas. Maka proposal ini disajikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian sistematika penelitian.

BAB II : Landasan teori tentang deskripsi teori yang berisi mengenai motorik halus anak, perkembangan motorik halus anak usia dini, pembelajaran berbasis STEAM, Peneliti yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III : Hasil penelitian berisi profil tempat penelitian, data upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui pembelajaran berbasis STEAM dan faktor pendukung dan penghambat dalam upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui pembelajaran berbasis STEAM.

BAB IV : Analisis hasil penelitian berisi tentang analisis upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Aba Kraton

¹³ Hardani, dkk, *Metode Penelitian...* hlm 163-172

Pekalongan dan analisis faktor pendukung dan faktor penghambat dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

BAB V : Penutup berisi kesimpulan dan saran.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi serta analisis data yang telah dilakukan peneliti mengenai Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan, pada bagian ini dapat disimpulkan:

1. Upaya meningkatkan motorik halus anak melalui pembelajaran berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan dapat dilihat dan dilakukan dengan sebagai berikut:
 - a. Penggunaan *Media Loose Part*, seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa kegiatan pembelajaran dikelas tidak terlepas dengan media pembelajaran dalam hal ini yaitu *loose part*. Media pembelajaran *loose part* yaitu antara lain biji-bijian, kerang, ranting kecil dan lain sebagainya.
 - b. Bermain Proyek, bahwa anak usia dini adalah masanya anak bermain sambil belajar. Dalam hal ini, bermain proyek menjadi salah satu upaya yang dapat membuat anak merasa senang karena dapat menghasilkan sebuah karya baru yang bermanfaat.
 - c. Tanya Jawab, seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa dalam kegiatan pembelajaran tanya jawab yang dilakukan membuat rasa ingin tahu anak muncul dan terjadi interaksi yang baik ketika anak mengalami masalah dalam menyelesaikan kegiatannya.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di TK Aba Kraton Pekalongan yang terdiri dari beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun yang menjadi faktor internal pendukung adalah sarana dan prasarana di sekolah yang memadai, dengan adanya sarana dan prasarana di sekolah akan menjadi kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar. Selain itu, faktor eksternal, adanya *loose part* sebagai media dalam pembelajaran dapat membantu kegiatan belajar yang sesuai dengan program kegiatan yang ada. Adanya *loose part* membuat anak mempunyai kebebasan dalam memilih media pembelajaran yang ia sukai, melakukan koordinasi motorik dengan leluasa sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sedangkan yang menjadi faktor penghambat antara lain yaitu faktor internal, keterbatasan waktu yang menjadikan anak merasa diburu-buru dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru, misalnya pada saat bermain proyek anak - anak harus melakukan tahapan dalam menghasilkan karya kipas-kipasan seperti harus melipat dahulu, menyatukan, dan menempel stick hingga karya tersebut itu selesai. Kemudian faktor eksternal, perbedaan minat siswa tidak dapat kita pungkiri bahwa setiap anak memiliki minat tersendiri. Tidak semua yang anak lakukan dalam pembelajaran anak menyukainya. Karena ada yang suka, bermain *loose part*, ada anak yang suka melipat, ada anak yang sukai mewarnai, anak-anak yang suka menempel, ada anak yang

suka menulis dan lain sebagainya. Kita sebagai guru harus dapat memahaminya dan lebih kreatif dalam memvariasi kegiatan agar anak tetap senang dalam melakukan pembelajaran yang disediakan, tidak monoton pada satu jenis kegiatan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Memvariasi kegiatan pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan zaman melalui pembelajaran berbasis STEAM, selain dapat mengkoordinasikan motorik anak, guru diharapkan selalu memberikan semangat dan motivasi pada anak agar menambah pengetahuan-pengetahuan baru dengan membuat karya mengikuti perkembangan zaman.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat meningkatkan lagi pembelajaran berbasis STEAM selain agar dapat meningkatkan motorik halus anak, agar bisa dapat merangsang aspek perkembangan anak yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih Andi dan Sri Muliana R. 2022 Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.6 (6) (Indonesia, Universitas Tadulako).
- Armita Wibiati. 2021. Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak melalui Penerapan Metode STEAM dengan Media Loose Parts di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang. *Skripsi* Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang), hlm.153.
- Azzahra, Larras Ekawati dkk. Implementasi Pembelajaran Berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) Pada Media Loose Part Di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* (Cirebon, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon) hlm. 3.
- Andi Achru. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. (Makasar:UIN Alaluddin Makasar: *Jurnal Idaarah*, Desember, 2019) hlm 207
- Fitri, Dwi Anisak Nurul dan Dadan Suryana. 2022. Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 6(2) (Padang, Universitas Negeri Padang).
- Fitriyah, Anis dan Shefa Dwijayanti Ramadani. 2021Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Berpikir Kritis. *Jurnal Inspiratif Pendidikan* Vol.10 (1).
- Ghoni, Arkan Abdul dkk, Efektivitas Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Prosiding Santika: Seminar Nasional Tadaris Matematika UIN K.H. Abdurahman Wahid Pekalongan. Pekalongan*
- Haididan Jenis, Cet 1(Jakarta; Kencana, 2019) hlm.28
- Hardani, dkk, Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu,2020), hlm. 124
- Hayati Hikmatul, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Beronce Bentuk dan Warna Pada Kelompok B TK PKK Dengen. *Jurnal Edukasi dan Sains*. Vol.1(2).(2019)

- Heri Hidayat. 2021. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Mata Garuda Kalbar Founder Virtual Education academy Head of Internasional Coordinator Oceans-Network EU President of Indonesian Literacy Assosiation
- Indraswari Lolita, Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*. Vol.1,No.1
- Izzani, Lia Maghfira. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran STEM terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Asam Basa di SMA Negeri 1 Baitussalam Aceh Besar. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Univerwsitas Islam Negeri Ar-Rainry Banda Aceh, hlm. 12
- Juwarti dan Pardimin. 2022. Pengelolaan Pembelajaran STEAM untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini. *Media Manajemen Pendidikan: Jurnalustjoga*. Vol.5(1) (Dinas Pendidikan Kabupaten Gunungkidul). Moh. Slamet Untung, Metodologi Penelitian: Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial (Yogyakarta: Litera, 2019) hlm. 21
- Dimiyati Johni, Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), hlm.97.
- Kaharuddin. 2021. Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. Equilibrium : *Jurnal Pendidikan*. Vol.IX (1). (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar) ,hlm. 4
- Kusumawardani, Ratih dkk. Profil Keativitas Anak Usia 5-6 Tahun. 2018. *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan DIKMAS*. Vol.13(1) (FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Mahanani Agien Firda dkk, Indentifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Selama Penerapan Pembelajaran Daring. *Jurnal Kumara Cendekia*. Vol 10(1). (Universitas Sebelas Maret,2022)
- Mia Marwiyah. 2022. Analisis Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Untuk Menanamkan Keterampilan 4C (Communication, collaboration, Critical Thinking and Problem Solving dan Creativity and Inovation) Pada Anak Usia Dini.*Skripsi* Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru), hlm.53.
- Moh. Slamet Untung, Metodologi Penelitian: Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial (Yogyakarta: Litera, 2019) hlm. 215

- Nasrah. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Vol.6(1) (Makassar, Universitas Muhammadiyah Makassar), hlm.2-3.
- Novia Anjarsari.2019. *Kesiapan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics)*. (Universitas Negeri Semarang), hlm. 55–57.
- Prayogi, Arditya.2021. Pendekatan Kualitatif dalam Ilmu Sejarah: Sebuah Telaah Konseptual. *Jurnal Historia Madania*. Vol.5(2) (Pekalongan: IAIN Pekalongan,2021).
- Puan Maharani"Penggunaan Media Loosepart Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usis 5-6 Tahun Kelompok B-1 Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) IV Kota Jambi 2023" *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (Jambi: Universitas Jambi,2023)
- Rohman, Akhmad Dalil, dkk. 2022. Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis STEAM Terhadap Peningkatan Keterampilan Siswa MI/SD di Era Abad 21. *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*,<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>.Vol.03(01) (Pekalongan, Institut Agama Islam Negeri Pekalongan).
- Rohimatul Misni.2022. Meningkatkan Kreativitas melalui Metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Berbasis Loose Parts Anak Usia 4- 5 Tahun di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung. *Skripsi* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung), hlm.69
- Safitri Laela, Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Memegang Pensil. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*. Vol.4(2). (Karawang,Universitas Singaperbangsa Karawang,2022)
- Sutini Ai, Mengelompokkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Model Pembelajaran Bals. *Cakrawala Dini*. Vol.5(2)(2015)
- Wisudayanti Ari Kadek. Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0.*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.1(1)(STAHN Mpu Kuturan Singarja,2020)
- Yuliani Nurani dkk. 2020. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur: PT Bumi Askara.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PERPUSTAKAAN

Jalan Pahlawan Km. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.perpustakaan.uingusdur.ac.id email: perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MENTARI ROMADHONI
NIM : 2420062
Jurusan/Prodi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
E-mail address : mentariromadhoni24@gmail.com
No. Hp : 08595329777099

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI TK ABA KRATON PEKALONGAN

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 23 Juli 2024



(MENTARI ROMADHONI)

NB : Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam file softcopy /CD