

**IMPLEMENTASIMODEL PEMBELAJARAN STEAM UNTUK
MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR ANAK SELAMA PANDEMI
COVID-19 DIKELOMPOK B PAUD SABILA PONOROGO**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi PG PAUD**



Oleh :

Noke Yusina Sesti

NIM. 17340096

**PROGRAM STUDI PG PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2020

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh : Noke Yusina Sesti

NIM : 17340096

Judul : Implementasi Model Pembelajaran STEAM untuk menumbuhkan minat belajar anak selama pandemi COVID-19 dikelompok B PAUD SABILA Ponorogo syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Ponorogo, 28 Juli 2021

Pembimbing I,



Ida Yeni Rahmawati, M.Pd
NIK. 1989080120160913

Pembimbing II,



Dian Kristiana, M.Pd
NIK 198504220150913



ABSTRAK

Noke Yusina Sesti 17340096 Implementasi Model Pembelajaran STEAM Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Anak Selama Pandemi COVID-19 Dikelompok B PAUD SABILA. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Pembimbing 1. Ida Yeni Rahmawati, M.Pd, Pembimbing 2. Dian Kristiana, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi Model Pembelajaran STEAM Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Anak Selama Pandemi COVID-19 Dikelompok B PAUD SABILA. Jenis penelitian ini adalah penelitian adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara terstruktur, serta dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan Miles & Hubberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, kesimpulan, penggambaran, serta verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran STEAM untuk menumbuhkan minat belajar anak selama pandemi COVID-19 dikelompok B PAUD SABILA. yang telah diamati ternyata unsur *Science, Technology, Engineering Art dan Mathematics* dilakukan secara bersamaan atau satu kesatuan. Bahkan untuk langkah-langkah pembelajaran tidak dilakukan secara berurutan dan tidak dilaksanakan dalam proses pembelajaran yang direncanakan dikarenakan prosedur kurikulum model pembelajaran STEAM dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran sangatlah mudah menyesuaikan suasana dan kondisi yang dihadapi. Tetapi apabila melihat minat belajar siswa dimasa pandemi meningkat dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan perasaan yang senang dan antusias. Walaupun langkah-langkah pembelajaran tidak dilakukan secara berurutan. Minat belajar siswa dapat meningkat dikarenakan model pembelajaran STEAM sering menggunakan aktifitas sehari-hari dan untuk alat / bahannya ada dilingkungan sekitar.

Faktor pendukung dari keberhasilan model pembelajaran STEAM adalah sarana prasarana yang memadai dan kerjasama yang baik antara sekolah, guru dan wali murid. Faktor penghambatnya adalah administrasi sekolah yang belum sama dengan kegiatan yang dilakukan.

Kata kunci : Model pembelajaran STEAM, Minat belajar anak.

ABSTRACT

Noke Yusina Sesti 17340096 Implementation of the STEAM Learning Model to Grow Children's Interest in Learning During the COVID-19 Pandemic in Group B PAUD SABILA. Thesis of Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Muhammadiyah University of Ponorogo. Supervisor 1. Ida Yeni Rahmawati, M.Pd, Supervisor 2. Dian Kristiana, M.Pd.

This study aims to determine the implementation of the STEAM Learning Model to Grow Children's Interest in Learning During the COVID-19 Pandemic in Group B PAUD SABILA. This type of research is descriptive qualitative research. Data collection techniques using observation techniques, structured interviews, and documentation. The data analysis techniques using Miles & Hubberman are data collection, data reduction, data presentation, conclusions, depiction, and verification.

The results showed that the implementation of the STEAM learning model to foster children's interest in learning during the COVID-19 pandemic in group B PAUD SABILA. What has been observed is that the elements of Science, Technology, Engineering Art and Mathematics are carried out simultaneously or as a unit. Even the learning steps are not carried out sequentially and are not carried out in the planned learning process because the STEAM learning model curriculum procedure in applying the learning steps is very easy to adjust the atmosphere and conditions encountered. But if you look at student learning interest during the pandemic, it increases with student activity in the learning process with happy and enthusiastic feelings. Although the learning steps are not carried out sequentially. Students' interest in learning can increase because the STEAM learning model often uses daily activities and the tools / materials are in the surrounding environment.

Supporting factors for the success of the STEAM learning model are adequate infrastructure and good cooperation between schools, teachers and parents. The inhibiting factor is the school administration which is not the same as the activities carried out.

Keywords: STEAM learning model, Children's learning interest.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Noke Yusina Sesti

NIM mahasiswa : 17340096

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Ponorogo, 25 Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Noke Yusina Sesti

NIM. 17340096

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh : NOKE YUSINA SESTI

NIM : 17340096

Judul : Implementasi model pembelajaran STEAM untuk menumbuhkan minat belajar anak selama pandemi COVID-19 di kelompok B PAUD SABILA Ponorogo Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji, di Ponorogo. Pada hari Selasa Tanggal 3 Agustus 2021.

Tim Penguji,

Rendy Setyowahyudi, M.Pd
NIK. 19940101 202005 13

Ida Yeni Rahmawati, M.Pd
NIK. 1989080120160913

Dian Kristiana, M.Pd
NIK. 198504220150913

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP
NIK. 19870123 201709 12

Kaprodi PG PAUD

Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK. 19900712 201609 13

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT berikan, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ Implementasi Model Pembelajaran STEAM Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Anak Selama Pandemi Covid-19 Dikelompok B PAUD SABILA Ponorogo”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya, dan kaum muslim-muslimin dimanapun berada.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa motivasi dan doa selama proses penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf, yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kaprodi Pendidikan Anak Usia Dini serta para dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini serta para dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini.
3. Ida Yeni Rahmawati, M.Pd dan Dian Kristiana, M.Pd selaku pembimbing I dan II yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan demi perbaikan skripsi.
4. Ibunda Hj. Tri Susilowati dan suami Usamah Hanif, M.Pd. I serta anak-anakku Janneta, Jannata dan Jannati yang telah banyak memberikan dukungan Do'a, nasihat dan penyujuk mata sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2017, atas motivasi, kebersamaan, kekompakan selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, meskipun usaha maksimal telah peneliti lakukan. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran dari pembaca. Selanjutnya, penulis ucapkan terima kasih dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi pendidikan nasional.

Ponorogo, 30 Juli 2021

Noke Yusina Sesti

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SINGKATAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3.Tujuan Penelitian.....	3
1.4.Manfaat Penelitian.....	3
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1. Kajian Teori.....	5
2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran STEAM.....	5
2.1.2.Prinsip desain kurikulum STEAM di PAUD.....	9
2.1.3.Model kurikulum STEAM untuk PAUD.....	10
2.1.4. Pembelajaran dimasa pandemi COVID-19.....	13
2.1.5.Pengertian Minat Belajar Anak.....	15
2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	18
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	20
3.1. Jenis Penelitian.....	20
3.2. Kehadiran Peneliti.....	21
3.3. Lokasi Penelitian.....	21

3.4. Sumber Data.	22
3.4.1. Data Primer.	22
3.4.2. Data Sekunder.	22
3.5. Prosedur Pengumpulan Data.	23
3.5.1. Observasi.	23
3.5.2. Wawancara.	24
3.5.3. Dokumentasi.	26
3.5.4. Triangulasi.	26
3.6. Analisis Data.	26
3.6.1. Pengumpulan Data.	27
3.6.2. Reduksi Data.	27
3.6.3. Penyajian Data.	28
3.6.4. Penarikan Kesimpulan.	28
3.7. Keabsahan Temuan.	28
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.	29
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.	29
4.1.1 Implementasi Model pembelajaran STEAM untuk menumbuhkan minat belajar siswa.	30
4.1.2. Faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran STEAM.	42
4.2 . Pembahasan.	43
4.2.1. Implementasi Model pembelajaran STEAM untuk menumbuhkan minat belajar siswa.	43
4.2.2. Faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran STEAM.	48
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.	50
5.1.Simpulan.	50
5.2. Saran.	51
DAFTAR PUSTAKA.	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. STEAM curriculum model In Kindergarten	10
Gambar 2. Bagan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman	27
Gambar 3. Aktifitas guru ketika zoom dengan siswa	36
Gambar 4. Sosialisasi model pembelajaran STEAM kepada wali murid	37
Gambar 5. Hasil karya siswa yang dikirim melalui grup WA	42



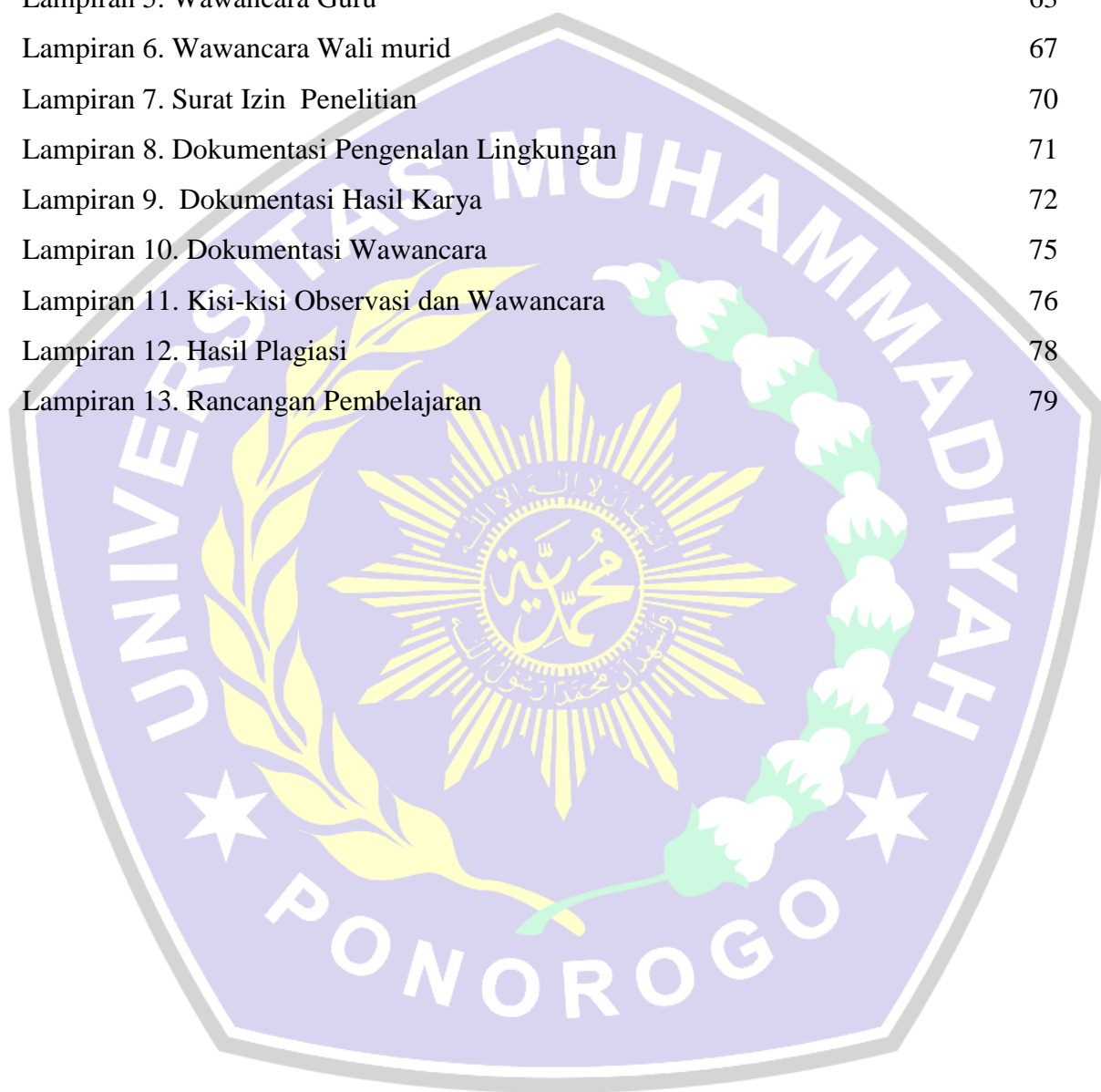
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data dan Sumber data di kelompok B PAUD SABILA	22
Tabel 2. Kisi-kisi pedoman observasi	23
Tabel 3. Kisi-kisi pedoman wawancara	25



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil sekolah	53
Lampiran 2. Observasi Guru	54
Lampiran 3. Observasi Siswa	56
Lampiran 4. Wawancara kepala sekolah	62
Lampiran 5. Wawancara Guru	63
Lampiran 6. Wawancara Wali murid	67
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian	70
Lampiran 8. Dokumentasi Pengenalan Lingkungan	71
Lampiran 9. Dokumentasi Hasil Karya	72
Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara	75
Lampiran 11. Kisi-kisi Observasi dan Wawancara	76
Lampiran 12. Hasil Plagiasi	78
Lampiran 13. Rancangan Pembelajaran	79



DAFTAR SINGKATAN

The logo of Universitas Muhammadiyah Ponorogo is a large, semi-transparent watermark in the background. It features a purple shield-like shape with a yellow sunburst in the center, a green and white floral wreath, and the text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO' around the perimeter. In the center of the sunburst, there is Arabic calligraphy.

AB	: Abby
COVID	: Corona Virus Disease
NAI	: Nisrina Imroatul Isma
NL	: Nailah
PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
PJJ	: Pembelajaran Jarak Jauh
SABILA	: Sekolah Alam Bumi Langit Mulia
SL	: Salsa
STEAM	: Sains, Technology, Engineering, Art and Math
WWL	: Widya Wahyu Lestari

DAFTAR LAMPIRAN



