

**PENERAPAN *IMAGINATIVE OUTDOOR PLAY* DALAM
PEMBELAJARAN STEAM UNTUK PERKEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI**



Intelligentia - Dignitas

**LAELINA AYU NURFALAH
9909821023**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Magister

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

**PENERAPAN *IMAGINATIVE OUTDOOR PLAY* DALAM
PEMBELAJARAN STEAM UNTUK PERKEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI**



Intelligentia - Dignitas

**LAELINA AYU NURFALAH
9909821023**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

PENERAPAN *IMAGINATIVE OUTDOOR PLAY* DALAM PEMBELAJARAN STEAM UNTUK PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Laelina Ayu Nurfalah

Pacasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *Imaginative Outdoor Play* dalam pembelajaran STEAM serta pengaruhnya terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian adalah anak usia dini berusia 5-6 tahun yang bersekolah di RA Yasshofi. Penelitian ini dilaksanakan selama enam hari dengan tiga tema utama, yaitu Taman Mini Petani Cilik, Pasar Rakyat, dan Dapur Kreatif.*

Pada tema pertama, Taman Mini Petani Cilik, anak-anak berimajinasi menjadi petani, yang mengacu pada konsep science. Perkembangan kreativitas yang muncul meliputi kelancaran berpikir dan elaborasi. Tema kedua, Pasar Rakyat, menghadirkan pengalaman anak sebagai penjual dan pembeli yang berfokus pada konsep math. Kreativitas yang berkembang dalam tema ini meliputi kelancaran berpikir, keinginan berpikir, dan elaborasi. Tema ketiga, Dapur Kreatif, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berimajinasi sebagai koki, yang mencakup konsep technology dalam STEAM. Perkembangan kreativitas yang diamati dalam kegiatan ini meliputi keinginan berpikir, keaslian ide, dan elaborasi.

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Imaginative Outdoor Play* dalam pembelajaran STEAM mampu merangsang kreativitas anak usia dini dengan meningkatkan kemampuan berpikir lancar, orisinalitas ide, keinginan berpikir, dan elaborasi dalam berbagai konteks bermain. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi strategi efektif dalam pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan aspek kognitif dan kreativitas melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna.*

Kata Kunci: *Imaginative Outdoor Play*, STEAM, kreativitas anak usia dini.

THE APPLICATION OF IMAGINATIVE OUTDOOR PLAY IN STEAM LEARNING FOR EARLY CHILDHOOD CREATIVITY DEVELOPMENT

Laelina Ayu Nurfalah

Master's Program in Early Childhood Education, State University of Jakarta

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of Imaginative Outdoor Play in STEAM learning and its impact on the creativity development of early childhood children. The research method used is qualitative with a case study approach. The research subjects are early childhood children aged 5-6 years who attend RA Yasshofi. This study was conducted over six days with three main themes: Mini Farmer's Garden, Traditional Market, and Creative Kitchen.

In the first theme, Mini Farmer's Garden, children imagine themselves as farmers, referring to the concept of science. The observed creativity developments include fluency in thinking and elaboration. The second theme, Traditional Market, provides children with the experience of being sellers and buyers, focusing on the concept of math. The creativity aspects developed in this theme include fluency in thinking, willingness to think, and elaboration. The third theme, Creative Kitchen, allows children to imagine themselves as chefs, incorporating the technology concept in STEAM. The creativity developments observed in this activity include willingness to think, originality of ideas, and elaboration.

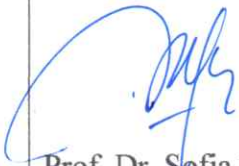
The research results show that the implementation of Imaginative Outdoor Play in STEAM learning can stimulate early childhood creativity by enhancing fluency in thinking, originality of ideas, willingness to think, and elaboration in various play contexts. Thus, this approach can be an effective strategy in early childhood education to develop cognitive and creative aspects through enjoyable and meaningful play experiences.

Keywords: Imaginative Outdoor Play, STEAM, early childhood creativity.

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. Sofia Hartati., M.Si

Tanggal : 24-2-2025



Ade Dwi Utami., M.Pd. P.hD.

Tanggal : 28-2-2025

Nama

Prof. Dr. Dedi Purwana E.S., M.Bus

(Ketua)¹



(Tanda tangan)

28-2-2025

(Tanggal)

Ade Dwi Utami. M.Pd. P.hD.

(Koordinator Prodi)²



(Tanda tangan)

28-2-2025

(Tanggal)

Nama : Laelina Ayu Nurfalah

NIM : 9909821023

Tanggal Lulus :

Angkatan : 2021

1. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Prodi Pendidikan Anak Usia Dini S2 Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS

Pembimbing I



Prof. Dr. Sofia Hartati., M.Si

Tanggal : 24-2-2025

Pembimbing II



Ade Dwi Utami., M.Pd. P.hD.

Tanggal : 28-2-2025

Mengetahui,

Koordinator Program Magister

Pendidikan Anak Usia Dini



Ade Dwi Utami., M.Pd., P.hD.


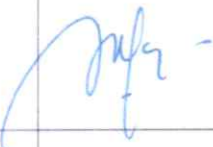




Tanggal : 28-2-2025

Nama : Laelina Ayu Nurfalah

No. Registrasi : 9909821023





Angkatan : 2021



PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS

No.	Nama	TandaTangan	Tanggal
1.	Ade Dwi Utami., M.Pd., Ph.D. (Koorprodi S2 Pendidikan Anak Usia Dini)		28/2025 02
2.	Prof. Dr. Sofia Hartati., M.Si. (Pembimbing I)		24/2025 02
3.	Ade Dwi Utami., M.Pd., Ph.D. (Pembimbing II)		24/2025 02
4.	Prof. Dr. Elindra Yetti., M.Pd (Penguji)		19/2025 02
5.	Dr. Hapidin., M.Pd. (Penguji)		27/2025 02
6.	Prof. Dr. Yuliani Nurani., M.Pd. (Penguji)		28/2025 02

Nama : Laelina Ayu Nurfalah
 No. Registrasi : 9909821023
 Angkatan : 2021

**PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS
SETELAH UJIAN TESIS**

No	Nama	Saran Perbaikan	Letak Tindak Perbaikan	Paraf (ACC)
1.	Ade Dwi Utami., M.Pd., Ph.D. (Koorprodi S2 Pendidikan Anak Usia Dini)	1. Perhatikan Metode Penelitian Yang Digunakan. 2. Analisis hasil observasi. 3. Spesifikasikan Catatan Lapangan.	- - -	
2.	Prof. Dr. Sofia Hartati., M.Si. (Pembimbing I)	1. Teori Metodologi Menurut Moleong 2. Instrumen gunakan dari para ahli	Hlm. 68-70 Lampiran	
3.	Ade Dwi Utami., M.Pd., Ph.D. (Pembimbing II)	1. Perhatikan Metode Penelitian Yang Digunakan. 2. Analisis hasil observasi. 3. Spesifikasikan Catatan Lapangan.	- - -	
4.	Prof. Dr. Elindra Yetti., M.Pd (Penguji)	1. Teori Kreativitas menurut Torrance 2. Aspek kreativitas 3. Bagaimana Kedudukan Art dalam bermain outdoor dalam pembelajaran STEAM?	Hlm. 51 Hlm. 51-52 Hlm. 37-39	

		4. Metode penelitian yang digunakan	Hlm. 68-79	
5.	Dr. Hapidin., M.Pd. (Penguji)	1. Kaji ulang rumusan masalah 2. Perkembangan STEM menjadi STEAM 3. Kaji teori kreativitas 4. Tujuan Penelitian 5. Metode dan Desain Pendekatan dalam penelitian 6. Kaji hasil penelitian berdasarkan prosedur metode penelitian	Hlm. 14 Hlm. 33-80 Hlm. 81-95 Hlm. 102-103 Hlm. 105 Hlm. 113	
6.	Prof. Dr. Yuliani Nurani., M.Pd. (Penguji)	1. Aspek Kreativitas Menurut Teori 2. Bagaimana kisi-kisi instrumen perkembangan kreativitas?	Hlm. 84 Lampiran	
Judul: Penerapan <i>Imaginative Outdoor Play</i> Dalam Pembelajaran STEAM Untuk Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini				
Nama : Laelina Ayu Nurfalih				
No. Registrasi : 9909821023				
Angkatan : 2021				

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Laelina Ayu Nurfalah
NIM : 9909821023
Jenjang : S2
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Angkatan : 2021
Semester : 121 (Ganjil) Tahun Akademik 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Penerapan *Imaginative Outdoor Play* Dalam Pembelajaran STEAM Untuk Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari pihak mana pun. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Februari 2025
Yang membuat pernyataan,



(Laelina Ayu Nurfalah)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Laelina Ayu Nurfalah
NIM : 9909821023
Fakultas/Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat email : laelinaayu090496@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penerapan *Imaginative Outdoor Play* Dalam Pembelajaran STEAM Untuk
Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin 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 Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Februari 2025

Penulis

(Laelina Ayu Nurfalah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul *Penerapan Imaginative Outdoor Play dalam Pembelajaran STEAM untuk Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Penulisan tesis ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta

Tesis ini bertujuan untuk mengkaji penerapan konsep permainan luar ruang imajinatif dalam pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) sebagai upaya untuk mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Proses penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa perkembangan teknologi dan kebutuhan akan pendekatan pendidikan yang inovatif semakin meningkat, terutama dalam dunia pendidikan anak usia dini. Dalam konteks ini, integrasi permainan luar ruangan yang kreatif dengan pembelajaran berbasis STEAM dipandang sebagai alternatif yang dapat memberikan pengalaman belajar yang holistik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian tesis ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Sofia Hartati., M.Pd, selaku pembimbing utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama proses penelitian dan penulisan tesis ini.
2. Ade Dwi Utami., M.Pd., Ph.D, selaku pembimbing kedua yang juga memberikan masukan dan saran yang sangat berharga.
3. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, motivasi, dan kasih sayang yang tiada henti, yang menjadi sumber semangat penulis untuk menyelesaikan studi ini.
4. Rekan-rekan sejawat, teman-teman di Program *Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini. Penulis juga berharap bahwa penerapan permainan luar ruang imajinatif dalam pembelajaran STEAM dapat menjadi alternatif bagi para pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menginspirasi dan mendukung perkembangan kreativitas anak.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran yang berbasis kreativitas dan inovasi.

Jakarta, Februari 2025

Laelina Ayu Nurfalih
9909821023



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. FOKUS PENELITIAN.....	14
C. RUMUSAN MASALAH.....	14
D. KEGUNAAN PENELITIAN	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
A. DESKRIPSI KONSEPTUAL FOKUS DAN SUBFOKUS PENELITIAN.....	16
1. KONSEP <i>IMAGINATIVE OUTDOOR PLAY</i>	
a. Konsep Bermain Dari Berbagai Teori Menurut Para Ahli	16
b. Konsep <i>Imaginative Outdoor play</i> Menurut Vygotsky.....	20
1. <i>Imaginative Play</i>	20
2. <i>Konsep Bermain</i>	21
3. Urgensi Bermain	22
4. Karakteristik Bermain.....	24
2. Konsep Bermain <i>Outdoor</i>	24
a. Konsep Bermain Luar Ruangan (<i>Outdoor Play</i>).....	24
b. Prinsip Penataan Area Bermain <i>Outdoor</i>	25
c. Bermain <i>Outdoor Dalam Perkembangan Anak</i>	27

d. Spesifikasi Lingkungan Bermain Outdoor	32
3. Pembelajaran STEAM	33
a. Konten STEM.....	34
b. Perkembangan STEM menjadi STEAM	35
c. Konten STEAM.....	36
d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran STEAM	72
e. Urgensi Metode STEAM	73
f. Tujuan Metode STEAM	74
g. Kelebihan Metode STEAM	77
h. Kekurangan Metode STEAM.....	80
4. Konsep Kreativitas.....	81
a. Konsep Kreativitas Dari Berbagai Teori Menurut Para Ahli.....	81
b. Konsep Kreativitas dari Teori Vygotsky	82
c. Konsep Kreativitas Dari Teori Torrance.....	83
d. Aspek Kreativitas	84
e. Tahapan Kreativitas menurut Torrance	87
f. Urgensi Perkembangan Kreativitas	89
g. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas	90
h. Hambatan dalam Pengembangan Kreativitas.....	91
i. Kegiatan Pembelajaran Untuk Pengembangan Kreativitas ...	93
B. Hasil Penelitian Relevan.....	95
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	102
A. TUJUAN PENELITIAN.....	102
B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	103
C. LATAR PENELITIAN	104
D. METODE DAN PROSEDUR PENELITIAN	105
E. DATA DAN SUMBER DATA.....	105
F. PROSEDUR PENGUMPULAN DATA	107
G. PROSEDUR ANALISIS DATA	109

H. Pemeriksaan Keabsahan Data	111
BAB IV HASIL PENELITIAN	114
A. GAMBARAN UMUM TENTANG LATAR PENELITIAN.....	114
B. TEMUAN PENELITIAN PELAKSANAAN KEGIATAN	117
BAB V PEMBAHASAN TEMUAN PENELITIAN.....	147
A. DESAIN <i>IMAGINATIVE OUTDOOR PLAY</i> UNTUK ANAK USIA DINI	147
B. PROSES PEMBELAJARAN STEAM UNTUK ANAK USIA DINI .	149
C. PENERAPAN <i>IMAGINATIVE OUTDOOR PLY</i> DALAM <i>PEMBELAJARAN STEAM</i>	150
D. PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PEMBELAJARAN STEAM	152
E. <i>IMAGINATIVE OUTDOOR PLAY</i> SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.....	154
BAB VI SIMPULAN DAN REKOMENDASI	156
A. SIMPULAN	156
B. <i>IMPLIKASI TEMUAN PENDIDIKAN</i>	156
C. REKOMENDASI	158
DAFTAR PUUSTAKA.....	160
LAMPIRAN.....	170