

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia lahir sampai enam tahun, pendidikan anak usia dini ini membahas mengenai perkembangan anak antara lain perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, agama dan moral, pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Setiowati, (2021) mengenai pendidikan anak usia dini dianggap penting karena pada masa anak usia dini terjadi perkembangan pesat atau masa golden age yang mana segala hal yang di stimulasi pada usia ini dapat menjadi bekal untuk kehidupan anak dimasa mendatang. Dalam upaya untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan, satuan pendidikan PAUD dapat menggunakan pendekatan kurikulum yang sesuai dengan tujuan nya, hal ini sejalan dengan program merdeka belajar yang digagas oleh Kementerian Pendidikan.

Dalam pendidikan di tingkat pendidikan anak usia dini di indonesia banyak sekolah yang mengimplementasikan pembelajaran STEAM menggunakan media *loose parts*. Menurut Purwaningsih et al., (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa STEAM pada anak usia dini membuat anak-anak mampu terlibat, bereksplorasi, menjelaskan, mencari tahu dan diskusi bersama dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut juga didukung pernyataan berikut pendekatan STEAM dengan media *loose parts* dapat mempersiapkan anak untuk berpikir secara kritis, kreatif serta mampu memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak siap untuk mengikuti perkembangan zaman di abad 21 (Mustakimah, 2022).

Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan berikut dalam proses pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* anak mengeksplorasi bahan dan berpikir kreatif untuk memaksimalkan dan menciptakan sesuatu dari bahan *loose parts* yang disediakan (Maarang et al., 2023). Pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* banyak digunakan pada praktik pendidikan anak usia dini karena terbukti dapat memberikan ruang untuk anak bereksplorasi dengan media yang tersedia sehingga dapat menciptakan sesuatu dari bahan *loose parts* yang telah dieksplorasi,

menstimulasi berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah, menuangkan ide dalam bentuk produk, berkolaborasi dan dapat mengkomunikasikan karya yang telah dibuat.

Gambar 1.1 Kegiatan Bermain
Loose parts



Gambar 1.2 Kegiatan Bermain
Loose parts



Gambar 1.3 Kegiatan Bermain
Loose parts



Gambar 1.4 Kegiatan Bermain
Loose parts



Gambar 1.5 *Display Loose parts*



Gambar 1.6 *Display Loose parts*



Gambar 1.7 Metode Pembelajaran STEAM Berbasis *Loose Parts*
Tertuang Dalam Dokumen Kurikulum

PAUD AL KAUSAR CILEGON menerapkan pembelajaran berbasis karakter dengan menggunakan model pembelajaran STEAM dengan menggunakan media Loose Parts (material lepasan). Selain itu literasi merupakan kebutuhan dasar dalam belajar dan berkomunikasi. Keterampilan ini akan berkembang maksimal apabila anak berada dalam lingkungan belajar yang literat (*literate environment*). Untuk mewujudkan hal ini, sekolah memperkaya lingkungannya dengan berbagai perangkat literasi yang dapat ditemukan anak didik di dalam maupun di luar kelas. Lingkungan sekolah memiliki beragam permainan dari alam, tradisional, sarpras APE dan tanaman mulai dari tanaman buah, hias, dan apotek hidup yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar peserta didik.

Lembaga sekolah yang menyelenggarakan STEAM berbasis *loose parts* yaitu PAUD Al-Kautsar yang terletak di Kota Cilegon Provinsi Banten. Lembaga tersebut menyelenggarakan Pembelajaran STEAM menggunakan media *loose parts* yang mana menjadi lembaga sekolah satu-satunya yang menggunakan media *loose parts* dalam menyelenggarakan pembelajaran STEAM, dapat dilihat dari display media yang tersedia menyediakan *loose parts* yang beragam terlihat dari ragam media *loose parts* yang disediakan seperti potongan kayu dengan berbagai ukuran, kemasan bekas botol yang sudah tidak terpakai, berbagai macam batu alam bermacam warna tekstur dan ukuran, bahan daur ulang seperti kardus tutup botol, biji-bijian, miniatur pelengkap proyek yang dapat digunakan. Penggunaan media *loose parts* dapat dilihat pada gambar berikut :

PAUD Al-kautsar melaksanakan proses pembelajarannya berpusat pada anak yang terlihat dari brosur dan pamflet yang dipromosikan oleh lembaga tersebut. Selain itu lembaga tersebut mendapat julukan yang menerapkan sistem pendidikan PAUD berbasis *performance* pada tahun 2021 yang dapat dilihat di repositori institusi Kemendikbud ristek. PAUD Al-kautsar dipimpin oleh kepala sekolah yang memiliki sertifikasi pelatih ahli nasional program sekolah penggerak. Selain itu lembaga tersebut juga dijadikan tempat studi banding oleh guru, dan mahasiswa yang berasal dari Kabupaten Kota di lingkungan Provinsi Banten maupun lembaga sekolah yang berada diluar Banten seperti Sumatera yang dapat dilihat di kanal youtube krakatau media, kanaka news Cilegon, dan wiliponline.

Gambar 1.8 Pendidikan Berbasis Performance



Gambar 1.9 Kunjungan terhadap PAUD Al-Kautsar



Gambar 1.10 Sertifikat Penghargaan Walikota Sebagai Pelatih Ahli Nasional Program Sekolah Penggerak



Gambar 1.11 Kunjungan Lembaga Berasal dari Pulau Sumatera



Gambar 1. 12 Kunjungan Lembaga Berasal dari Kota Tangerang



Gambar 1. 13 Kunjungan Lembaga Berasal dari Kabupaten Pandeglang



Berdasarkan uraian konteks penelitian, Peneliti tertarik untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* yang diselenggarakan oleh sekolah PAUD Al-kautsar. Melalui penelitian ini, peneliti mencoba mengevaluasi program pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* untuk memberikan saran atau rekomendasi terkait program yang dilaksanakan oleh PAUD Al-kautsar, juga dapat memberikan gambaran mengenai pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* sehingga lembaga yang memiliki permasalahan mengenai pelaksanaan disekolahnya, maupun lembaga yang akan memulai melaksanakan memiliki acuan bagaimana tentang pelaksanaan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*.

Penelitian ini juga berusaha menemukan rekomendasi dan alternatif penyelenggaraan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* yang terbaik untuk dilaksanakan pada pendidikan anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan evaluasi program pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* pada salah satu lembaga sekolah PAUD yang melaksanakan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*. Adapun judul penelitian ini adalah “Evaluasi Program Pembelajaran STEAM Berbasis *Loose parts* di PAUD Al-Kautsar”.

B. Pembatasan Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus kepada komponen dalam pembelajaran yaitu (1) peserta didik, yang menjadi perhatian utama pada pembelajaran anak usia dini, dan pada komponen ini, peneliti melihat bagaimana peran peserta didik dalam penyelenggaraan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*, (2) Tujuan pembelajaran, pada komponen ini peneliti ingin mendalami tujuan dalam penyelenggaraan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*, baik dari pihak satuan pendidikan ataupun ketika guru mengajar didalam kelas, (3) Metode, pada bagian ini Peneliti mencoba mendalami metode yang digunakan dalam pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* juga akan mendalami bagaimana penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran yang dilakukan di satuan pendidikan (4) Penilaian, pada komponen ini peneliti ingin melihat bagaimana asesmen yang dilakukan oleh guru didalam kelas, serta bagaimana penilaian tersebut disajikan dalam laporan perkembangan anak. Serta bagaimana evaluasi secara keseluruhan untuk program yang digunakan di sekolah.

Penelitian evaluasi program ini dibatasi untuk melihat pada aspek-aspek *Context*, *input*, *process*, dan *product* dalam pelaksanaan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* di PAUD Al-kautsar. Pada aspek *Context*, peneliti akan fokus menelaah mengenai acuan apa yang digunakan lembaga sekolah PAUD Al-kautsar dalam menentukan kebutuhan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*, kebutuhan dari konteks tersebut berfokus kepada visi misi lembaga, tujuan lembaga dalam pelaksanaan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*. Pada aspek *input* peneliti membatasi evaluasi pada bagaimana cara lembaga PAUD Al-kautsar menyediakan sumber daya manusia, sarana dan peralatan yang mendukung, serta berbagai aturan dan prosedur yang diperlukan demi mendukung berjalannya program pembelajaran STEAM dengan baik. Pada aspek *process* peneliti membatasi pada evaluasi pengelolaan pembelajaran yang tersedia di kelas yang mencakup perencanaan dan proses pembelajaran anak usia dini dalam program pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*, serta peneliti juga fokus pada proses interaksi yang terjadi antara guru, murid dan orang tua, evaluasi tersebut bertujuan mengetahui sejauh mana rencana yang telah diterapkan dan komponen apa yang perlu diperbaiki. Pada aspek *product*, akan berfokus melihat

laporan perkembangan anak, dan hasil belajar dari pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* serta akan menelaah bagaimana testimoni dari pihak orang tua, juga evaluasi yang berasal dari evaluator yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Data yang dihasilkan akan menentukan apakah program tersebut akan diteruskan, dimodifikasi, atau dihentikan.

Penelitian ini dilakukan untuk menemukan rekomendasi dan alternatif penyelenggaraan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* yang dilaksanakan pada pendidikan anak usia dini. Penelitian ini sudah berlangsung pada saat peneliti menemukan keunikan mengenai penyelenggaraan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* di PAUD Al-kautsar, akan berakhir hingga data yang dibutuhkan dianggap jenuh dan memenuhi jawaban yang dicari secara obyektif, selanjutnya simpulan hasil pengumpulan data akan dianalisis secara kualitatif serta akan memberikan rekomendasi dalam hal bentuk evaluasi penyelenggaraan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* di lembaga pendidikan anak usia dini. Penelitian ini dibatasi untuk siswa kelompok A dan B yang ruang lingkupnya adalah PAUD Al-kautsar. Penelitian ini membutuhkan data dari dua level karena untuk memberikan data yang lebih akurat terkait perbedaan usia dalam penyelenggaraan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*, dan untuk memberikan rekomendasi lebih akurat karena melibatkan semua anak usia dini di PAUD Al-kautsar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas masalah penelitian dirumuskan dan diajukan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Apa acuan yang digunakan lembaga sekolah PAUD Al-kautsar dalam menentukan kebutuhan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*?
2. Bagaimana cara lembaga PAUD Al-kautsar menyediakan sumber daya manusia, sarana dan alat pendukung, serta prosedur atau aturan untuk mendukung penyelenggaraan program STEAM berbasis *loose parts*?
3. Apakah perangkat pembelajaran yang disusun lembaga sekolah PAUD Al-kautsar telah diterapkan sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang?

4. Bagaimana evaluasi terhadap hasil belajar, serta tanggapan atau masukan terhadap penyelenggaraan STEAM berbasis *loose parts* yang diberikan orang tua atau evaluator kepada lembaga sekolah PAUD Al-kautsar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini diuraikan dalam beberapa poin sebagai berikut

:

1. Untuk mengevaluasi apa acuan yang digunakan lembaga sekolah PAUD Al-kautsar dalam menentukan kebutuhan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*.
2. Untuk mengevaluasi bagaimana cara lembaga PAUD Al-kautsar menyediakan sumber daya manusia, sarana dan alat pendukung, serta prosedur atau aturan untuk mendukung penyelenggaraan program STEAM berbasis *loose parts*.
3. Untuk mengevaluasi sejauh mana rencana yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran serta mengetahui komponen apa yang perlu diperbaiki untuk keberhasilan penyelenggaraan program STEAM berbasis *loose parts* di PAUD Al-kautsar.
4. Untuk mengevaluasi keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan oleh lembaga sekolah PAUD Al-kautsar terkait penyelenggaraan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*, untuk menentukan keputusan apakah program diteruskan, dimodifikasi, atau dihentikan.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua, kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam implementasi pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*. Penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan kepada pembaca mengenai implementasi STEAM berbasis *loose parts*.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini juga memiliki beberapa kegunaan. Peneliti secara pribadi, dengan penelitian ini akan membawa suatu pengetahuan tambahan bagi

peneliti mengenai implementasi pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk semua penyelenggara pendidikan anak usia dini, orangtua maupun pembaca terkait evaluasi penyelenggaraan program pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*.

F. State Of The Art

Banyak penelitian yang membahas mengenai pembelajaran STEAM maupun STEAM *loose parts*, namun penelitian evaluasi program terkait pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* belum ditemukan. Adapun penelitian yang sudah dilakukan Peneliti akan mengelompokkan menjadi tiga bagian antara lain sebagai berikut :

1. Bagian Pertama STEAM

- a. **Analisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM pada anak usia dini** (Purwaningsih et al., 2022), Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan datang akan meneliti tentang pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* dengan menggunakan metode evaluasi program.
- b. ***Implementing Project-Based Steam Instructional Approach in Early Childhood Education in 5.0 Industrial Revolution Era*** (Wulandani et al., 2022), Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan datang terletak pada metodologi penelitian dan variabel yang dipasangkan dengan pembelajaran STEAM yaitu *loose parts*.
- c. **Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan *Fun Cooking* Sebagai Pembelajaran Abad 21** (Agusniatih & Muliana., 2022), Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan datang yaitu pada penelitian yang akan datang meneliti bagaimana implementasi STEAM menggunakan media *loose parts* juga terletak pada metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian
- d. ***Application of Science, Technology, Engineering, and Math (STEAM) Approaches with loose parts Media on Early Childhood Education (Study on Kindergarten in Ngaliyan District)*** (Mustakimah, 2022), Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan datang terletak pada tempat penelitian dan metodologi yang digunakan pada penelitian yang akan datang

akan dilakukan di cilegon sedangkan metodologi penelitian yang digunakan yaitu evaluasi model CIPP.

- e. **Pengelolaan Pembelajaran STEAM untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini** (Juwati & Pardimin, 2022), Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan datang terletak pada variabel *loose parts* yang disandingkan dengan pembelajaran STEAM juga terletak pada metodologi penelitian.

Secara umum dari lima penelitian diatas mengenai STEAM variabel yang sama pada penelitian yang akan datang yaitu variabel STEAM. Selain itu pada penelitian yang akan datang STEAM dikaitkan dengan media *loose parts* yang akan dievaluasi bagaimana konteks input proses dan produknya dalam ranah perkembangan anak usia dini.

2. Bagian Kedua *Loose parts*

- a. **Penerapan Media Pembelajaran Berbahan *loose parts* Indoor Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini** (Sumarseh & Eliza, 2022), perbedaan pada penelitian ini dan penelitian yang akan datang terletak pada variabel STEAM yang akan dikaitkan dengan *loose parts*. *Loose parts* yang akan diteliti juga tidak terbatas yang hanya di dalam ruangan saja tapi di luar ruangan juga akan diteliti.
- b. **Pengembangan Bahan Ajar *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) Berbasis *loose parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini** (Najamuddin et al., 2022), Perbedaan penelitian sebelumnya dengan yang akan datang yaitu pada pengaruh STEAM berbasis *loose parts* yang akan diteliti bukan hanya pada kemampuan pemecahan masalah namun lebih luas yaitu bagaimana STEAM berbasis *loose parts* terhadap perkembangan anak.
- c. ***Steam-Based Loose-parts Learning Media Can Build Independent Learning In Early Children*** (Purwanti & Zulkarnaen, 2023), Pada penelitian ini melihat bagaimana STEAM berbasis *loose parts* dapat memberikan kebebasan bermain sehingga membangun kemandirian belajar. Perbedaannya terletak pada metodologi penelitian yang digunakan.

- d. ***STEAM Approach with loose parts Learning Materials in the Early Childhood Education*** (Ismaniar et al., 2023), Perbedaan pada penelitian ini dengan yang akan datang adalah lingkungan yang berbeda akan memberikan *loose parts* yang khas bahannya sesuai lingkungan itu sendiri.
- e. **Analisis Penggunaan Media *Loose parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.** (Ridwan et al., 2022). Perbedaan penelitian ini dengan yang akan datang terletak pada fokus bagaimana *loose parts* yang akan dikaitkan dengan STEAM untuk perkembangan anak usia dini.

Secara umum dari beberapa penelitian diatas variabel yang sama terletak pada *loose parts* namun memiliki fokus yang berbeda dari lima penelitian tersebut memiliki fokus khusus terhadap satu perkembangan anak namun pada penelitian yang akan datang akan berfokus mengevaluasi program STEAM berbasis *loose parts* jika prakteknya sesuai akan berpengaruh terhadap seluruh perkembangan anak.

3. Bagian Ketiga Evaluasi Program

- a. **Evaluasi Sistem Penjaminan Mutu Internal Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini** (Ragil et al., 2020). Perbedaan pada penelitian ini dengan yang akan datang terletak pada fokus evaluasi program pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*.
- b. **Implementasi Pembelajaran Online Selama Covid-19: Studi Evaluasi Di Sekolah Binaan Terpilih** (Herawati & Priyanto, 2021). Perbedaan penelitian ini dengan yang akan datang yaitu penelitiannya dilakukan sesudah masa covid dan akan mengevaluasi mengenai pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*.
- c. **Penerapan Model Evaluasi CIPP Dalam Mengevaluasi Program Layanan PAUD Holistik Integratif** (Jaya & Ndeot, 2019). Perbedaan penelitian diatas dengan yang akan datang yaitu terletak pada fokus evaluasi mengenai STEAM berbasis *loose parts* di layanan PAUD.

- d. **Pelaksanaan Program Pemberian Makanan Sehat Anak Usia Dini : Studi Evaluasi Program CIPP** (Yeni et al., 2020). Perbedaan penelitian tersebut dengan yang akan datang terletak pada fokus atau berbeda programnya yang akan datang membahas mengenai program pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*.
- e. **Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Standar Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sma Negeri 1 Getasan, Kab. Semarang)** (Andharweni, 2023). Perbedaan penelitian diatas dengan yang akan datang terletak pada subjek yang diteliti yaitu akan meneliti anak usia dini melalui evaluasi program pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*.

Secara garis besar dari lima penelitian diatas persamaannya adalah metodologi penelitian yang dilakukan sama, namun memiliki fokus mengevaluasi program yang berbeda juga belum ada yang mengevaluasi mengenai program pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* di tingkat pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan berbagai penelitian yang ditemukan diatas, terlihat bahwa pada umumnya penelitian tersebut berbicara seputar berbagai cara penggunaan STEAM *loose parts* dan penelitian evaluasi yang dilaksanakan di berbagai tempat dengan meninjau situasi dan kondisi yang ada. Banyak penelitian yang melakukan analisis STEAM *loose parts* untuk anak usia dini. Secara garis besar penelitian ini akan menghasilkan tiga hal :

Pada bagian STEAM memformulasikan tentang kriteria pembelajaran STEAM yang baik pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Martin & Bybee mengenai pembelajaran STEAM dalam proses pembelajarannya harus terdiri dari lima komponen yaitu keterlibatan, eksplorasi, menjelaskan, terperinci, dan evaluasi. Berdasarkan panduan *Early Childhood National Center* mengenai tahapan pola pikir yang harus dilakukan tahap pertahapnya pada pembelajaran STEAM yaitu tahap observasi, tahap pertanyaan, tahap prediksi, tahap uji coba, dan tahap diskusi. Hal ini menjadi sasaran penelitian yang dilakukan berdasarkan kerangka teori dan penelitian-penelitian sebelumnya, selanjutnya akan ditarik sebuah *benchmark* atau baku mutu tentang program pembelajaran STEAM untuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Pada bagian *loose parts* memformulasikan bagaimana penggunaan *loose parts* untuk mendukung pembelajaran STEAM sehingga dapat memaksimalkan perkembangan anak usia dini. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Nicholson mengenai penggunaan *loose parts* dijelaskan bahwa dalam penggunaan media *loose parts* tidak memiliki aturan baku sehingga anak dapat bebas menggunakan media *loose parts* dengan berbagai cara. Hal ini juga menjadi sasaran penelitian yang dilakukan berdasarkan kerangka teori dan penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga didapatkan *benchmark* tentang media *loose parts* yang dapat mendukung pembelajaran STEAM.

Pada bagian penelitian evaluasi berupaya untuk mengevaluasi dan menemukan sisi pelaksanaan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* di sebuah satuan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu PAUD Al-Kautsar yang telah melakukan pembelajaran STEAM *loose parts*. Adapun *benchmark* yang disusun tidak hanya dapat digunakan PAUD Al-Kautsar saja namun dapat juga digunakan di satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang lain, sehingga kesiapan satuan Pendidikan Anak Usia Dini untuk penyelenggaraan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* menjadi lebih terarah.