

004/S/PGPAUD-KCBR/18/JULI/2020

**STUDI KASUS PENDEKATAN PEMBELAJARAN STEAM SEBAGAI
STIMULASI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI**

(Penelitian Studi Kasus Eksplanatory pada Anak TK B Usia 5-6 Tahun TK Al-
Kahfi Cabang Adipura Kecamatan Gedebage Kota Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Fitriyani

1602414

PROGRAM STUDI

PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU

BANDUNG

2020

**STUDI KASUS PENDEKATAN PEMBELAJARAN STEAM SEBAGAI
STIMULASI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI**

Oleh
Fitriyani

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Pendidikan Anak Usia Dini

©Fitriyani 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan berjudul “**STUDI KASUS PENDEKATAN PEMBELAJARAN STEAM SEBAGAI STIMULASI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dan ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2020

Yang membuat pernyataan



Fitriyani

1602414

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Fitriyani

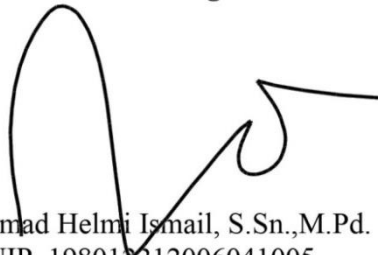
Nim: 1602414

STUDI KASUS PENDEKATAN PEMBELAJARAN STEAM SEBAGAI STIMULASI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

(Penelitian Studi Kasus Eksplanatory pada Anak TK B Usia 5-6 Tahun TK Al-
Kahfi Cabang Adipura Kecamatan Gedebage Kota Bandung)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH DOSEN PEMBINGBING

Pembimbing I



Mohamad Helmi Ismail, S.Sn.,M.Pd.
NIP. 198012212006041005

Pembimbing II



Mirawati, S.Pd., M, Pd.
NIP. 198912242019032023

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 PGPAUD



Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd
NIP. 195909011984032001

STUDI KASUS PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN STEAM SEBAGAI STIMULASI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

(Penelitian Studi Kasus Eksplanatory pada Anak TK B Usia 5-6 Tahun TK Al-Kahfi Cabang Adipura Kecamatan Gedebage Kota Bandung)

ABSTRAK

**Fitriyani
(1602414)**

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi Cabang Adipura lebih berfokus pada perkembangan kognitif anak. Sehingga penulis melakukan kajian terkait studi kasus pembelajaran dengan pendekatan STEAM sebagai stimulasi keterampilan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Kahfi cabang Adipura. Dengan tujuan untuk mengetahui bentuk kegiatan pembelajaran dengan pendekatan STEAM yang menstimulus keterampilan motorik halus anak dan untuk mengetahui perkembangan keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran STEAM. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif menggunakan metode penelitian studi kasus *eksplanatory* dengan *single case embedded design*. Pada setiap kegiatan pembelajaran di TK Al-Kahfi cabang Adipura bukan hanya menggunakan pendekatan aspek STEAM tetapi terdapat pula kegiatan-kegiatan yang membantu menstimulus otot-otot halus dan jari-jermari anak. Media pendukung dalam pembelajaran STEAM yaitu media *loose parts*. Media *loose parts* merupakan bahan-bahan yang mampu membantu menstimulus keterampilan motorik halus anak. Sehingga pembelajaran dengan pendekatan STEAM yang menggunakan media *loose parts* ini dapat digunakan untuk membantu menstimulus keterampilan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi cabang Adipura dapat dijadikan stimulasi keterampilan motorik halus anak kelompok B usia 5-6 tahun.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Motorik Halus, Pendekatan STEAM

CASE STUDY OF LEARNING WITH THE STEAM APPROACH AS STIMULATION OF FINE MOTOR SKILLS IN EARLY CHILDHOOD

(Case study research in children aged 5-6 years old TK Al-Kahfi branch of Adipura, Gedebage District, Bandung City)

ABSTRACT

Fitriyani
(1602414)

The background of this research is that learning with the STEAM approach in TK Al-Kahfi branch of Adipura is more focused on children's cognitive development. So the authors conducted a study related to learning with the STEAM approach case studies as stimulation of fine motor skills of group B children in TK Al-Kahfi branch of Adipura. With the aim to determine the form of learning activities with STEAM which stimulates children's fine motor skills and to determine the development of children's fine motor skills in learning with the STEAM approach. The research method used in this research is qualitative research using explanatory case study research methods with single case embedded design. In every learning activity at TK Al-Kahfi branch of Adipura not only contains aspects of STEAM but there are also activities that help stimulate the smooth muscle and fingers of the child. Supporting media in learning with the STEAM approach are loose parts media. Loose parts media are materials that can help stimulate the fine motor skills of children. So that learning with the STEAM approach with loose parts media can be used to help stimulate the fine motor skills of children to develop optimally. Thus learning with the STEAM approach at the TK Al-Kahfi branch of Adipura can be used as a stimulation of fine motor skills in group B children aged 5-6 years.

Keywords : Early Childhood, Fine Motor, The STEAM Approach

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x

BAB I

PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7

BAB II

STUDI KASUS PENDEKATAN STEAM SEBAGAI STIMULASI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI	9
2.1 Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini	9
2.1.1 Prinsip Perkembangan Motorik.....	13
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus	14
2.1.3 Tahapan Perkembangan Motorik Halus	15
2.1.4 Pola Perkembangan Motorik Halus	18
2.1.5 Fungsi Motorik Halus pada Anak Usia Dini	19
2.2 Pendekatan STEAM.....	20
2.3 Penelitian Relevan	28

BAB III

METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Partisipan Penelitian.....	32
3.3 Definisi Operasional	33
3.3.1 Pendekatan STEAM	33
3.3.2 Motorik Halus Anak Usia Dini.....	33
3.4 Tahap Pelaksanaan Penelitian	34
3.4.1 Persiapan Penelitian	34
3.4.2 Pelaksanaan Penelitian	34
3.5 Instrumen Penelitian	38
3.5.1 Panduan Wawancara	38
3.5.2 Dokumentasi	40
3.6 Teknik Pengumpulan Data	40
3.6.1 Wawancara.....	40
3.6.2 Dokumentasi	41

3.7	Teknik Analisis Data	42
3.8	Validitas dan Reabilitas	43
	3.8.1 Triangulasi	44
	3.8.2 Refleksivitas.....	46
3.9	Isu Etik	46
	3.9.1 Penentuan Masalah Penelitian	46
	3.9.2 Penentuan Tujuan Penelitian dan Rumusan Masalah	47
	3.9.3 Pengumpulan Data	47
	3.9.4 Analisis dan Interpretasi Data	49
	3.9.5 Menulis dan Melaporkan Hasil Data	49

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN..... 51

4.1	Penerapan Pendekatan Pembelajaran STEAM di TK Al-Kahfi Cabang Adipura	51
	4.1.1 Pemahaman Guru Terhadap Pendekatan STEAM	51
	4.1.2 Contoh Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi Cabang Adipura	54
	4.1.3 Manfaat Pembelajaran dengan Pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi Cabang Adipura.....	62
	4.1.4 Penataan dan Pengelolaan Lingkungan Main dalam Pembelajaran dengan Pendekatan STEAM Di TK Al-Kahfi Cabang Adipura	65
4.2	Media dalam Pembelajaran dengan Pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi Cabang Adipura	72
	4.2.1 Media Pembelajaran di TK Al-Kahfi Cabang Adipura.....	72
	4.2.2 Media <i>Loose Parts</i> dalam Pembelajaran dengan Pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi Cabang Adipura	75
	4.2.3 Manfaat Media <i>Loose Parts</i> dalam Pembelajaran dengan Pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi Cabang Adipura.....	78
4.3	Kemampuan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok B dalam Pembelajaran dengan Pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi Cabang Adipura	85
	4.3.1 Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Al-Kahfi Cabang Adipura.....	85
	4.3.2 Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan STEAM dalam Menstimulus Keterampilan Motorik Halus Anak	93
	4.3.2.1 Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan <i>Sains</i> dalam Menstimulus Keterampilan Motorik Halus Anak	94
	4.3.2.2 Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan <i>Technology</i> dalam Menstimulus Keterampilan Motorik Halus Anak.....	94
	4.3.2.3 Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan <i>Engineering</i> dalam Menstimulus Keterampilan Motorik Halus Anak.....	95
	4.3.2.4 Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan <i>Art</i> dalam Menstimulus Keterampilan Motorik Halus Anak	96
	4.3.2.5 Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan <i>Mathematic</i> dalam Menstimulus Keterampilan Motorik Halus Anak.....	97
	4.3.3 Penilaian Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak.....	101

BAB V	
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	107
5.1 Simpulan	107
5.2 Impilkasi	108
5.3 Rekomendasi.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN-LAMPIRAN	114
RIWAYAT HIDUP	237

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Wawancara.....	34
Tabel 3.2	Panduan Wawancara.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Triangulasi Data	45
Gambar 4.1	Kegiatan eksperimen tenggelam dan terapung	55
Gambar 4.2	Kegiatan eksperimen api penghisap air.....	55
Gambar 4.3	Anak sedang membuat olahan dari bengkoang.....	58
Gambar 4.4	Sudut dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM dengan topik bengkoang	60
Gambar 4.5	Anak sedang kegiatan meronce dengan media <i>loose parts</i>	61
Gambar 4.6	Sudut dengan media <i>loose parts</i> dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi Cabang Adipura.....	66
Gambar 4.7	Anak sedang menonton video menggunakan laptop dan <i>speaker</i> ..	73
Gambar 4.8	Anak sedang mengamati singkong dan menanam singkong.....	74
Gambar 4.9	Anak sedang membuat sungai.....	82
Gambar 4.10	AE sedang memotong ikan dan menggunting gambar ayam.....	88
Gambar 4.11	AD sedang meniru tulisan dan menempel serbuk kayu	88
Gambar 4.12	AT sedang menggunting dan sedang meronce manik-manik	88
Gambar 4.13	BI sedang melipat kertas origami dan sedang memindahkan manik-manik menggunakan sumpit	89
Gambar 4.14	DZ sedang membersihkan ikan menggunakan pisau dan sedang melukis gelas bekas	89
Gambar 4.15	FI sedang bermain masak-masakan dan sedang memasukkan bola menggunakan tongkat.....	89
Gambar 4.16	KE sedang meniru tulisan bagian-bagian ayam dan sedang menggunting gambar bentuk ayam	90
Gambar 4.17	FR sedang bermain kelereng dan sedang membuat rumah binatang kesayangan.....	90
Gambar 4.18	JB sedang membersihkan ikan menggunakan pisau dan sedang memindahkan ikan.....	90
Gambar 4.19	NB sedang membuat sarang burung dan sedang membuat ayam dari batu	91
Gambar 4.20	SR sedang bermain congklak dan sedang meniru tulisan	91
Gambar 4.21	AQ sedang membuat apel dari manik-manik dan sedang memotong buah-buahan	91
Gambar 4.22	Anak sedang membuat karya menggunakan daun singkong	97
Gambar 4.23	Anak sedang bermain <i>drumband</i>	99
Gambar 4.24	Anak sedang bermain <i>move the baloc</i>	99
Gambar 4.25	Anak sedang wudhu dan bersiap sholat	100

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1.1	Pedoman Wawancara 1	114
1.2	Pedoman Wawancara 2	116
1.3	Pedoman Wawancara 3	117

LAMPIRAN 2

2.1	Transkrip Wawancara 1 Partisipan 1	119
2.2	Transkrip Wawancara 1 Partisipan 2	122
2.3	Transkrip Wawancara 2 Partisipan 1	134
2.4	Transkrip Wawancara 2 Partisipan 2	137
2.5	Transkrip Wawancara 3 Partisipan 1	140
2.6	Transkrip Wawancara 3 Partisipan 2	142

LAMPIRAN 3

3.1	RPPH 13 Februari 2020	144
3.2	Catatan Lapangan 1	146
3.3	RPPH 17 Februari 2020	149
3.4	Catatan Lapangan 2	151
3.5	RPPH 18 Februari 2020	154
3.6	Catatan Lapangan 3	156

LAMPIRAN 4

4.1	Proses Koding Hasil Wawancara 1 Partisipan 1	160
4.2	Proses Koding Hasil Wawancara 1 Partisipan 2	166
4.3	Proses Koding Hasil Wawancara 2 Partisipan 1	181
4.4	Proses Koding Hasil Wawancara 2 Partisipan 2	185
4.5	Proses Koding Hasil Wawancara 3 Partisipan 1	190
4.6	Proses Koding Hasil Wawancara 3 Partisipan 2	193
4.7	Proses Koding Hasil Catatan Lapangan 1	196
4.8	Proses Koding Hasil Catatan Lapangan 2	199
4.9	Proses Koding Hasil Catatan Lapangan 3	203

LAMPIRAN 5

5.1	Proses Kategorisasi Tema Wawancara 1 Partisipan 1	208
5.2	Proses Kategorisasi Tema Wawancara 1 Partisipan 2	210
5.3	Proses Kategorisasi Tema Wawancara 2 Partisipan 1	212
5.4	Proses Kategorisasi Tema Wawancara 2 Partisipan 2	214
5.5	Proses Kategorisasi Tema Wawancara 3 Partisipan 1	216
5.6	Proses Kategorisasi Tema Wawancara 3 Partisipan 2	218
5.7	Proses Kategorisasi Tema Catatan Lapangan 1	220
5.8	Proses Kategorisasi Tema Catatan Lapangan 1	222
5.9	Proses Kategorisasi Tema Catatan Lapangan 1	224

LAMPIRAN 6

6.1	Dokumentasi <i>Loose Parts</i>	226
6.2	Dokumentasi Pembelajaran STEAM	228

6.3	Dokumentasi Keterampilan Motorik Halus Anak	233
-----	---	-----

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, E. F. (2014). *Pelajaran yang Membosankan*. Diakses dari: kompasiana.com.
- Asmara, D. (2013). *Pengembangan Keterampilan Sosial Bagi Calon Guru*. Diakses dari: repository.upi.edu.
- Asmuniv. (2015). Pendekatan Terpadu Pendidikan STEM Upaya Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Indonesia yang Memiliki Pengetahuan Interdisipliner dalam Menyongsong Kebutuhan Bidang Karir Pekerjaan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). [Online]. Diakses dari: www.vedcmalang.com.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas data melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1 (1).
- Casey, T & Robertson, J. (2017). Loose Parts Play. Scotland's Play Strategy.
- Claudia, S. dkk. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi Prodi PGPAUD FIP UPTT*. 2 (2).
- Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory A Practical Guide Through Qualitative Analysis*. London: Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design (Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran) Edisi Keempat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Galang. (2019). *Guru PAUD Dituntut Kreatif dan Inovatif*. Diakses dari: analisadaily.com.
- Hadi, S. (2016). Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif pada Skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 22 (1).
- Hadinugrahaningsih, T. dkk. (2017). *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta: LPPM UNJ
- Hasibuan, M. H. E. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak dengan Menggunakan Model Project Based Learning Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) pada Materi Asam*. [Online]. Diakses dari: www.researchgate.net.
- Hartley, J. (2004). *Essential Guide to Qualitative Methods in Organizational Research*. London: SAGE Publications.
- Haryanto, B. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Pengenalan Teori-teori Belajar*. Siduarjo: Universitas Muhammadiyah Siduarjo. Hlm 63-65.
- Hayati, R. (2019). *Pengertian Studi Kasus, Jenis, Tujuan, dan Contohnya*. Diakses dari: Penelitianilmiah.com
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development Sixth Edition*. McGraw-Hill.
- Indraswari, L. (2015). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*. 1 (1).
- Juniyanasari, L., Pudjawan, K., Ujianti, P. (2015). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Melalui Cooking Class untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus pada Anak. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*. 3 (1).
- Junaid, I. (2016). Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Pariwisata. *Jurnal Kepariwisata*. 10 (1).

- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*. 2 (2).
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Pedoman Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan pendidikan Anak Usia Dini.
- Maidona, S & Saridewi, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Menjepit Pom Pom Berwarna di Play Group. *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*. 1 (1).
- Mulyana, E. D. dkk. (2017). Kemampuan Anak Usia Dini Mengelola Emosi Diri Pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*. 1 (2).
- Munawar. M., Roshyanti. F., Sugiyanti. (2019). Implementation Of STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Based Early Childhood Education Learning In Semarang City. *Jurnal Ceria*. 2 (5).
- Muniroh, S. (2015). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui kegiatan *Cooking Class* (kelas memasak) pada Anak Kelompok B TK Kusuma Mulya Rembang I Kecamatan Ngaduluwuh Kabupaten Kediri. *Artikel Skripsi : Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*. 1 (2).
- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 62 Tahun 2014 Tentang
- Prihatsanti, U; Suyanto & Hendriani, W. (2018). Menggunakan Studi Kasus Sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *Jurnal Buletin Psikologi*. 26 (2).
- Putri, R. (2016). *Efektivitas Implementasi Sistem Manajemen Mutu ISO 9001:2008 di MAN 2 Model Pekanbaru*. Diakses dari: repository.upi.edu.
- Robson, C. (2002). *Real Word Research:A Resource for Social Scientists and Practitioner-Researchers*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Sekertariat Negara RI, Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugiyono, Y. (2013). *Konsep Dasar Penelitian Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sari, A. M. (2017). Upaya Meningkatkan Kreativitas pada Kegiatan Fun Cooking di Kelompok B TK PKK Marsudiswi Gunung Kelir, Pleret, Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 7 Tahun ke-6*.
- Septiani. A. (2016). *Penerapan Asesmen Kinerja dalam Pendekatan STEM (Sciences, Technology, Engineering, dan Mathematic) untuk Mengungkap Keterampilan Proses Sains*. [Online]. Diakses dari: publikasiilmiah.ums.ac.id
- Sudira, P. (2009). Studi Mandiri Grounded Theory. *Jurnal PTK PPS UNY*.
- Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Cakrawala Dini*. 4 (2).

- Susanti, R. dkk. (2016). Enam Cara Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Metode Pemberian Tugas. *Jurnal Elsevier*.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukmasari, R. N. (2015). *Begini Ciri-ciri Anak yang Kemungkinan Memiliki Gangguan Perkembangan Motorik*. [Online]. Diakses dari: www.detik.com
- Soegijono, K. R. (1993). Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data. *Artikel Media Litbangkes*. 3 (1).
- Rahman, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Lentera Pendidikan*. 12 (1).
- Rahmat, T. S. (2018). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (1).
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Penerbit Referens.
- Roberts, A & Cantu, D. (2012). *Appying STEM Instructional Strategies to Design and Technology Curriculum*. [Online]. Diakses dari: www.ep.liu.se
- Rukmini, S. (2008). Revisi Taksonomi Bloom. *Journal UNY*.
- Wahyuni, S., Efastri, S., Fadillah, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Cooking Class Anak Usi a 5-6 Tahun di TK Melati Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2 (1).
- Wahyuningsih. S. dkk. (2020). Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi*. 4 (1).
- Wayka, B. (2019). *Pembelajaran Berbasis Konten STEAM dan Loose Part*. Diakses dari: buhirin.gurusiana.id.
- Wijaya, A. D., Karmila, N., Amalia, M. R. (2015). Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) pada Kurikulum Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya*.
- Yin, R. K. (2003). *Case Study Research: Design and Methods*. Sage. Thousand Oaks, California.
- Yona, S. (2006). Penyusunan Studi Kasus. *Jurnal Keperawatan Indonesia*. 10 (2).
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group