



Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts

Martheda Maarang¹, Nurul Khotimah², dan Netry Maria Lily³

^{1,2,3} Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. *STEAM membantu mengembangkan siswa sebagai kunci untuk beradaptasi dengan masa depan sehingga memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan selanjutnya. STEAM pada dasarnya perlu diimplementasikan sejak dini kepada anak supaya dapat berpikir kritis dan kreatif untuk dapat memecahkan masalah. Penelitian ini mengkaji tentang peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEAM berbasis loose parts. Loose parts atau lepasan adalah bahan-bahan yang tersedia di lingkungan atau alam yang dapat dimanfaatkan anak sebagai bahan belajar yang menyenangkan melalui kegiatan eksploratif yang mampu mengembangkan kreativitas anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif berupa penelitian dengan analisis deskriptif. Teknik yang digunakan termasuk dalam kategori jenis penelitian Literatur Study. Studi literatur menggunakan sumber dari buku, jurnal, dan artikel yang terdiri atas dua buah buku, tujuh belas jurnal penelitian, dan satu artikel. Temuan analisis ditinjau dan ditulis menggunakan bahasa yang tepat dan sistematis. Hasil yang diperoleh bahwa melalui pembelajaran STEAM berbasis loose parts terbukti bahwa dapat meningkatkan tidak hanya kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini, melainkan meningkatnya kerjasama, komunikasi, dan imajinasi anak. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran STEAM berbasis loose parts anak mengeksplorasi bahan dan berpikir kreatif untuk memaksimalkan dan menciptakan sesuatu dari bahan loose parts yang disediakan.*

Kata Kunci : *Kreativitas; STEAM; Loose Parts; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. *STEAM helps develop students as the key to adapting to the future so that they have the ability to participate in the next life. STEAM basically needs to be implemented early on so that children can think critically and creatively to be able to solve problems. This research examines the increased creativity of early childhood through loose parts-based STEAM learning. Loose parts or loose parts are materials available in the environment or nature that children can use as fun learning materials through explorative activities that are able to develop children's creativity. The research method used is a qualitative method in the form of research with descriptive analysis. The technique used is included in the category of research type Literature Study. The literature study uses sources from books, journals, and articles consisting of two books, seventeen research journals, and one article. The findings of the analysis are reviewed and written using appropriate and systematic language. The results obtained are that through loose parts-based STEAM learning it is proven that it can increase not only creativity and critical thinking in early childhood, but also increase collaboration, communication, and children's imagination. This is because in the STEAM learning process based on loose parts, children explore materials and think creatively to maximize and create something from the loose parts provided.*

Keyword : *Creativity; STEAM; Loose Parts; Early Childhood*

Copyright (c) 2023 Martheda Maarang dkk.

✉ Corresponding author : Martheda Maarang

Email Address : martheda.22015@mhs.unesa.ac.id

Received 4 Juni 2023, Accepted 2 Juli 2023, Published 4 Juli 2023

PENDAHULUAN

Dunia anak usia dini adalah dunia yang penuh dengan rasa ingin tahu terhadap semua yang ada di sekitar mereka, dan umumnya anak akan begitu bersemangat dalam menggali pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam disekitarnya oleh sebab itu perlu diintegrasikan dalam dunia pendidikan untuk menjawab setiap pengetahuan yang ingin digali oleh anak usia dini. Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa sehingga penting untuk menstimulus mereka untuk dapat memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan di abad 21. Keterampilan abad 21 sering disebut 4C, dalam bahasa Indonesia singkatan 4K yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, dan kerjasama. Menurut Reagan dalam Nurjanah, pembelajaran abad ke-21 mendefinisikan empat “kemampuan pembelajaran dan inovasi” yang merupakan 4 hal terpenting yang harus dimiliki peserta didik [1]. Pendidikan sains, teknologi, teknik, Seni, dan matematika (STEAM) menurut Bybee dalam Margorini & Rini adalah pendekatan terintegrasi yang mengajarkan teknologi dan teknik berbasis sains dan matematika di taman kanak-kanak hingga kelas 12 [2]. Konteks Pendidikan STEAM umumnya gambarkan pada jenjang taman kanak-kanak hingga Pendidikan menengah atas, namun Pendidikan STEAM umumnya menekan pada pengaturan Pendidikan dasar dan menengah atas, akibatnya perhatian terbatas untuk menggunakan STEAM dalam PAUD. Namun Dewan Riset Nasional menekankan pentingnya memasukkan Pendidikan STEAM di taman kanak-kanak hingga kelas tiga.

Menurut Munandar, peningkatan kreativitas anak perlu di stimulasi sejak dini sebab kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide baru yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah atau untuk mengidentifikasi hubungan baru antara unsur-unsur yang ada [3]. Upaya pengembangan kreativitas anak usia dini ini diantaranya dapat dicapai melalui peran Pendidik TK di dalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran [4]. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mampu menciptakan sesuatu kebaruan. Menurut Bessant dan Tidd bahwa kreativitas disebutkan sebagai “penggunaan imajinasi atau ide orisinal untuk menciptakan sesuatu,” dan ini merupakan titik awal yang memadai [5]. Sehingga penting untuk memberikan pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan dan kreativitas anak untuk menjadi individu yang mampu menghadapi tantangan akan masa depan. kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini pada pendidikan anak usia dini untuk mengoptimalkan ide dan imajinatif menjadi lebih kritis yang berguna bagi pengembangan diri anak. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kapasitas untuk menawarkan ide-ide dan menerapkannya pada masalah yang kompleks. Mengembangkan kreativitas anak sangat penting untuk memastikan kesuksesan mereka dalam hidup sejak mereka lahir. Sehingga penting untuk mengembangkan kreativitas anak melalui pembelajaran yang sesuai dengan usia dan menyenangkan yaitu melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan penggunaan STEAM berbasis *loose part* yang mampu meningkatkan daya cipta anak.

Berdasarkan Kemendikbudristek bahwa dasar-dasar STEAM perlu dikenalkan sejak dini kepada anak melalui pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak untuk pendidikan selanjutnya [6]. STEAM saat ini menjadi pembelajaran penting dalam dunia pendidikan. STEAM telah menjadi pilihan strategis dalam reformasi pendidikan di seluruh dunia karena membantu mengembangkan siswa yang memiliki kunci untuk beradaptasi dengan masa depan dan kemungkinan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masa depan. pendidik menekankan kombinasi pembelajaran berbasis masalah (PBL) dalam pendidikan STEAM. Aspek utama pendidikan STEAM termasuk menyediakan konteks dunia nyata melalui masalah proyek, mempromosikan integrasi pengetahuan interdisipliner secara efektif, mendorong kemampuan siswa untuk mempelajari konsep dan keterampilan, menerapkan pengetahuan, dan memecahkan masalah dunia nyata serta mampu meningkatkan kreativitasnya.

Pendekatan STEAM efektif digunakan dalam kehidupan sehari-hari, Menurut Gulhan, menjelaskan bagaimana model pendekatan STEAM pada anak usia dini adalah pertama Engagement (keterlibatan) : guru menciptakan pengetahuan dan pemahaman lebih awal sehingga dapat membuat anak untuk dapat terlibat secara langsung sehingga dapat memunculkan rasa ingin tau dan memperoleh pengetahuan dari sebelumnya. Kedua Exploration (eksplorasi) : pengalaman bereksplorasi memberikan siswa kesempatan untuk menemukan masalah dan memecahkan masalah sehingga menciptakan ide-ide dan gagasan baru. Ketiga Explanation (penjelasan) : memberikan kesempatan pada anak untuk menjelaskan informasi yang sudah dia dapat atau temuan baru. Keempat Elaboration : memberikan kesempatan pada anak untuk menganalisis berikir menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut. Kelima Evaluation (evaluasi) : untuk mengetahui hasil belajar dan seberapa pahamnya anak pada materi pembelajaran [7].

Tujuan pertama adalah untuk menghasilkan siswa tingkat lanjut yang mengejar karier di bidang STEAM. Tujuan kedua dari pendidikan STEAM adalah menghasilkan lebih banyak ahli bidang Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika. Tujuan ketiga adalah untuk meningkatkan literasi siswa tentang STEAM di semua tingkatan kelas. Pendidikan STEAM adalah tujuan penting bagi semua siswa, apa pun jurusanannya, karena pendidikan STEAM sangat penting untuk pengambilan keputusan individu, kemajuan budaya, dan produktivitas ekonomi. Ini berlaku untuk semua siswa di semua tingkatan. Oleh karena itu, institusi pendidikan harus berupaya untuk menghasilkan warga negara berpendidikan STEAM yang dapat berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah STEAM yang kompleks. Penelitian telah menunjukkan bahwa pendidikan STEAM dapat memberi siswa kesempatan belajar dengan cepat dan menarik.

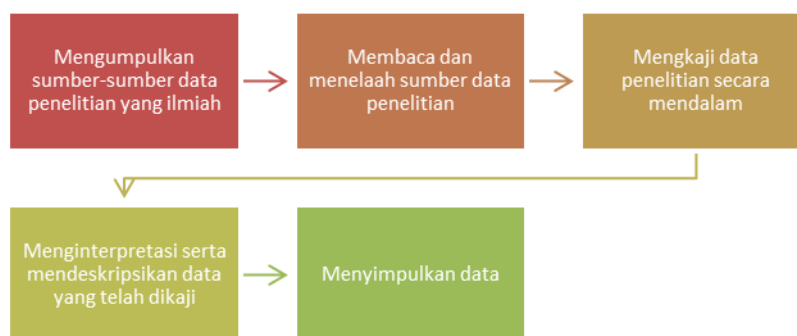
Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zakiyatul & Muqowim dimana penelitian tersebut hanya mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran STEAM di PAUD dengan hasil yang menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis STEAM tidak sepenuhnya terintegrasi, sehingga diperlukan bantuan oleh tim ahli dan tidak ada alat media pembelajaran yang komprehensif [8]. Penelitian Wulandari menyimpulkan bahwa dasar kebutuhan analisis unsur *art* dalam pengembangan pembelajaran STEAM ditinjau dari analisis dan eksplorasi sangatlah penting dan perlu

dikembangkan melihat hasil dari kegiatan pembelajarannya masih belum variatif dikarenakan kegiatan dalam unsur *art* hanya mewarnai saja dan seharusnya 3M (mewarnai, menggunting, dan menempel) [9]. Namun dalam penelitian ini dapat memberikan perbedaan dalam penelitian sebelumnya yakni, peneliti menyoroti bagaimana pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* yang menyenangkan sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini. Realita yang terjadi saat ini adalah implementasi pembelajaran yang masih dilakukan yaitu banyak pendidik yang fokus pada metode pembelajaran yang bersifat monoton dan klasikal sehingga kreativitas anak kurang berkembang dengan maksimal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara deskriptif bagaimana pembelajaran STEAM dengan menggunakan metode *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran Sains pada anak usia dini dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan atau melalui aktivitas bermain dengan media *loose parts*. Banyak penelitian terdahulu telah mengungkapkan bahwa dalam dunia pendidikan anak usia dini perlu adanya berbagai perubahan dalam pembelajaran sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya dan dapat menjadi seorang yang memiliki daya berpikir kritis untuk sehingga mampu memecahkan masalah. Penelitian menurut Nurjanah, menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEM berbasis *loose parts*, sehingga penting untuk menerapkan pembelajaran STEM dengan menggunakan media yang luas untuk membantu mengembangkan potensi-potensi anak dengan kegiatan yang menyenangkan [1]. Dengan membangun STEAM ke dalam aktivitas bermain anak, diharapkan mereka memiliki keterampilan yang mereka butuhkan untuk beradaptasi dan memecahkan masalah. Kehidupan berkembang kemudian, misalnya dengan mengamati, mengklasifikasikan, membandingkan, pengukuran, prediksi, berpikir kritis, komunikasi, kreativitas dan kolaborasi. Selain guru, orang tua juga bisa dilibatkan dalam proses bermain anak seperti pengenalan pengalaman STEAM dan pengenalan proses diskusi STEAM di rumah.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif berupa penelitian dengan analisis deskriptif. Teknik yang digunakan termasuk dalam kategori jenis penelitian *Literatur Study* dengan mencari dan menganalisa berbagai teori yang relevan dengan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Menurut Kartiningrum, studi literatur adalah jenis proyek yang melibatkan pengumpulan sumber-sumber primer, membaca dan menganalisisnya, dan mengatur bahan-bahan pendukung [10]. Studi literatur adalah studi yang menggunakan sumber dari buku, jurnal, artikel, dan pendukung lainnya. Studi literatur pada penelitian ini terdiri dari dua buah buku, tujuh belas jurnal penelitian, dan satu artikel. Akhirnya, temuan analisis ditinjau dan ditulis menggunakan bahasa yang tepat dan sistematis. Berikut desain penelitian sebagaimana pada gambar berikut



Gambar 1. Tahapan Desain Penelitian Literature Study

Hasil dari berbagai telaah ini akan digunakan untuk mengidentifikasi hasil dari adanya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pembelajaran STEAM pada pendidikan anak usia dini pada abad ke 21. Pendidikan Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika (STEAM) adalah pendekatan pengajaran inovatif yang bertujuan untuk mengatasi tantangan dunia yang telah mengalami revolusi industri. Pendidikan Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika (STEAM) adalah pendekatan pengajaran inovatif yang bertujuan untuk mengatasi tantangan dunia yang telah mengalami revolusi industri. Aspek yang harus dikuasai, antara lain ranah kognitif, afektif, dan motorik, Komposisi yang dapat membantu anak belajar memahami imannya melalui pelajaran merangkai, berkelompok, membuat guru, dan membuat pola. Menurut Sneiderman dalam Syamsiatin, STEAM berlandaskan pada pemikiran bahwa setiap siswa harus memiliki pengetahuan di bidang sains, teknologi, teknik, dan matematika. Disiplin ini telah mendorong mereka untuk melakukan refleksi mereka secara lebih holistik dan terhubung [11].

Pada pendidikan anak usia dini, pembelajaran berbasis STEAM diakui sebagai salah satu program terbaik untuk mengintegrasikan keterampilan anak-anak. Pendidikan *Science, Technology, Engineering, Art, and Math* (STEAM) merupakan inovasi baru dalam pendidikan yang ditujukan untuk menjawab revolusi industri yang sudah dimulai. 4.0. menurut Sari & Rahma, STEAM adalah komposisi yang dapat membentuk keterampilan berpikir ilmiah pada anak melalui latihan kegiatan membandingkan, mengelompokkan, mengurutkan, dan membuat pola. Kegiatan STEAM dapat dilakukan secara alamiah oleh anak melalui kegiatan bermain dengan mencoba berbagai hal baru dari sudut pandangnya anak itu sendiri sehingga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah [12].

Loose Parts, Pendidikan Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika (STEAM) diajarkan di PAUD dengan cara yang terintegrasi penuh. *Loose Parts* (lepasan) adalah aspek penting dari pendidikan berbasis STEAM. Menurut Wahyuningsih & Pudyaningtyas, komponen *loose parts* adalah barang sehari-hari yang sudah tersedia di

lingkungan alam seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga, dan benda alam lainnya. Tanpa memungut biaya, siapa pun dapat mengumpulkan komponen *loose part* dari mana pun mereka berada [13]. Menurut Yulianti, *loose parts* adalah bahan-bahan yang terbuka, dapat digabungkan, dipindahkan, atau dipadupadankan untuk membuat permainan dari bahan sejenis maupun non sejenis, sehingga anak dapat bermain sesuai minatnya [14]. Komponen *loose parts* (lepasan) adalah aspek penting dari pendidikan berbasis STEAM. Nicholson pertama kali memperkenalkan konsep komponen *loose parts* pada tahun 1971, dengan tujuan memberikan alat kepada orang tua untuk mendorong kreativitas anak-anak mereka dengan menggunakan bahan yang dapat dimanipulasi, diubah, dan diciptakan kembali.

Adapun macam-macam *loose parts* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini adalah (1) bahan dasar alam; (2) plastik; (3) logam; (4) Penggunaan kembali Kayu dan bamboo; (5) Kaca dan keramik; (6) Benang dan Kain; (7) Bekas kemasan. Material *loose parts* dapat digunakan sebagai bahan dan lata dalam kegiatan bermain sambil belajar pada anak usia dini. Karakteristik *loose parts* menurut Puspita adalah menarik (dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan imajinatif anak), terbuka (memungkinkan kegiatan main tanpa batas dan menawarkan berbagai jenis kegiatan main yang dapat digunakan oleh anak dalam pembelajaran), dan dapat digerakkan atau dipindahkan (*loose parts* mudah dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya) dalam [8].

Sedangkan kreativitas adalah kemampuan menumbuh kembangkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam percakapan serta kemampuan mengembangkan gagasan tertentu. Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pengembangan ide, prosedur, metode, atau bahkan produk baru yang memiliki komponen imajinatif dan estetik yang kuat, Fleksibel. Integritas, disiplin, dan diferensiasi digunakan dalam konteks yang luas untuk menyelesaikan masalah apa pun. Seperti yang dikemukakan Morgan, bahwa kreativitas adalah menciptakan sesuatu baru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan daya cipta yang dimana menghasilkan kebaruan atau sesuatu yang baru.

STEAM, Loose Parts, Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Pembelajaran STEAM dan Loose Part dapat membantu anak mengembangkan kreativitasnya. Dimana dalam pembelajaran STEAM dan *Loose Part* dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan mereka untuk menggunakan keterampilan tersebut dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan masalah yang pasti akan muncul dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam program pendidikan berbasis STEAM yang mengintegrasikan mata pelajaran Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika dalam ruang kelas, kebutuhan abad ke-21 dapat terpenuhi. Pendidikan berbasis STEAM juga menekankan penerapan teori secara praktis dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, pendidikan berdasarkan STEAM mempromosikan kehidupan praktik secara nyata. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Titania Widya Prameswari dan Anik Lestarinigrum bahwa penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kreativitas, berkomunikasi, berkolaborasi, dan mengekspresikan diri secara kritis [10].

Salah satu faktor terpenting dalam mengimplementasikan STEAM adalah tersedianya media yang sesuai. Komponen *loose parts* adalah salah satu dari sedikit media yang dapat digunakan dalam pendidikan STEAM karena fleksibel, mudah digunakan, dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan diri dan terlibat dalam eksplorasi.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini diantaranya penelitian menurut Nuriyanah et al, dengan judul “penerapan pembelajaran Steam melalui metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK pelita” Hasil penelitian tentang Penerapan pembelajaran *Sains, Teknologi, Engineering, Art, Mathematic* melalui metode proyek di TK Pelita dapat mengembangkan aktifitas pembelajaran anak serta kreativitas anak meningkat. Penelitian ini memiliki kemiripan dengan yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menjelaskan tentang pengembangan kreativitas melalui pembelajaran STEAM [15]. Penelitian menurut Wahyuningsih et al, dengan judul “efek metode STEAM pada kreativitas anak usia 5-6 tahun” dengan menggunakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menguji efek metode STEAM terhadap kreatifitas anak usia 5-6 tahun. Desain eksperimen menggunakan pretest dan posttest dengan jumlah responden 25 anak. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan kreativitas pada anak sebelum anak mendapatkan perlakuan dan sesudah anak mendapatkan perlakuan penerapan Metode STEAM. Metode STEAM dalam penerapannya menggunakan *loose parts* yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas yang tinggi ditandai dengan keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir fleksibel, Keterampilan berpikir orisinal dan Keterampilan berpikir merinci. Penerapan Metode STEAM dalam pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan Kreativitas anak ditandai dengan anak mampu memecahkan masalah dan mampu membuat hubungan dengan lingkungan sekitar. Ini memiliki kesamaan dengan penulis yaitu tentang penerapan pembelajar STEAM dengan *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Namun terdapat perbedaan dalam desain penelitian yang digunakan [13]. Penelitian menurut Fitri & Suryana dengan judul “pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini” dengan hasil penelitian bahwa pendekatan pembelajaran STEAM dapat mengembangkan keterampilan Kreativitas pada anak usia dini. Namun penelitian ini tidak membahas tentang penggunaan *loose part* tetapi metode STEAM yang sama dengan metode yang digunakan penulis [16].

Penelitian menurut Safitri & Lestarinigrum dengan judul penelitian “penerapan media *loose part* untuk kreativitas anak usia 5-6 tahun”. Tujuannya adalah pembelajaran dengan penerapan media *loose part* untuk kreatif anak. Hasil penelitian menyatakan bahwa media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini tentunya memiliki kesamaan dengan penulis karena sama-sama menggunakan *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak [17]. Sejalan dengan penelitian menurut Fauziah dengan judul “pengaruh model pembelajaran STEAM berbasis *loose part* terhadap kemandirian anak usia dini” dan menyatakan bahwa kreativitas anak muncul ketika belajar menggunakan media *loose parts*. Namun penelitian ini memiliki fokus juga pada

kemandirian anak, tetapi menghubungkan dengan kreativitas. Sehingga memiliki kesamaan dengan penulis [18].

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Cahyati et al dengan judul “peningkatan kreativitas anak berbasis Steam melalui media pembelajaran *loose part*” yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan bagaimana peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui penggunaan media *loose part*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari Kemmis Mc Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya yang setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini peserta didik KOBER Saluyu, 8 anak laki-laki, 12 anak perempuan semester II tahun ajaran 2021-2022 yang berjumlah 20 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *loose part* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di KB Saluyu Kecamatan Ciwaru terbukti dengan adanya peningkatan yang ditunjukkan dari hasil data persentase siklus I terdapat kategori sangat baik 30% pada siklus II terdapat 55% dan pada siklus III terdapat 80%. Berdasarkan hasil penelitian mulai dari siklus I, siklus II dan siklus III sudah terjadi peningkatan yang signifikan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penulis dimana sama-sama menggunakan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Namun metode penelitian yang digunakan berbeda dengan penulis [19]. Penelitian menurut Aizatul et al dengan judul “meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran *loose part*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari media *loose part* dapat menambah kreativitas pada anak usia dini. Saat anak diberikan kebebasan melakukan eksplorasi langsung terhadap lingkungan bisa memperkaya ide-ide kreatif, gagasan imajinasi, dan memunculkan rasa ingin tahu pada anak. Sehingga pembelajaran yang awalnya monoton dan membosankan akan menjadi lebih menyenangkan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penulis karena sama-sama menggunakan media *loose part* dengan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui eksplorasi dan imajinasi terhadap bahan yang disediakan [20]. Penelitian selanjutnya menurut Nipriansyah et al, dengan judul “*increase creativity and imagination children through learning science, technologic, engineering, art, and mathematic with loose parts media*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM dengan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak dan pendekatan belajar STEAM dengan berbahan *loose part* dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak usia dini di abad 21. Sebab dengan menggunakan bahan *loose part* tersebut anak dapat dengan bebas menuangkan ide kreativitasnya. Penelitian ini tentunya memiliki kesamaan dengan penulis yang mana sama-sama fokus terhadap pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 khususnya kreativitas pada anak usai dini [21].

Penelitian menurut Syafi’I & Dianah dengan judul “pemanfaatan *loose parts* dalam pembelajaran STEAM pada anak usia dini” menyatakan bahwa metode STEAM dan *loose parts* ini penting untuk melatih anak berfikir secara kritis dan membangun cara berfikir logis dan sistematis. Melalui metode ini anak akan merasa senang jika diajak bermain. STEAM juga mendorong anak untuk membangun

pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, bertanya, dan juga menyelidiki. Dengan begitu anak akan mudah untuk meningkatkan daya kreativitasnya ketika bermain. Penelitian ini lebih menitik beratkan pada strategi implementasi STEAM dalam pembelajaran untuk mendorong kreativitas anak yang tentunya memiliki persamaan dengan penulis yaitu terkait dengan penerapan pembelajaran STEAM untuk meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis pada anak melalui kegiatan mengamati dan menyelidiki dalam bermain [11]. Penelitian yang dilakukan oleh Purwaningsih et al, dengan judul penelitian “penggunaan media *loose part* berbasis STEAM dalam peningkatan kreativitas anak usia dini” memiliki fokus penelitian tentang penggunaan metode pembelajaran STEAM menggunakan media-media berbasis *loose part* yang digunakan untuk merangsang kreativitas anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis STEAM dan *loose part*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 30 siswa PAUD. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode, melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Data selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak, hal ini ditunjukkan dengan adanya persentase peningkatan kreativitas anak sebesar 30%, kreativitas awal sebelum tindakan sebesar 44% (13 siswa) dan setelah tindakan mencapai 80% (24 siswa). Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penulis, yang mana sama-sama membahas tentang metode pembelajaran STEAM berbasis *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini [22].

Sejalan dengan penelitian menurut Nurjanah dengan judul penelitian “pembelajaran STEM berbasis *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini” dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran melalui STEM berbasis *loose parts* yang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEM berbasis *loose parts*, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 20%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 55% dan siklus II sebesar 90%. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penulis karena memiliki fokus penelitian tentang pembelajaran STEM berbasis *loose part* untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini [1]. Sejalan dengan penelitian menurut Sukardjo et al menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan media *loose parts* dapat merangsang kemampuan 4C anak. aspek berpikir kritis, ketika menemukan masalah, anak dapat menyelesaikannya dengan terus mencoba. Kreativitas, dimiliki anak-anak keterampilan berpikir *out of the box*, mencoba merangkai dari berbagai bagian yang lepas, mengembangkan ide, dan menemukan inovasi baru. *Collaboration*, anak dapat bekerja sama dan cepat beradaptasi dengan orang lain. Komunikasi, anak dapat berbagi pemikiran, pertanyaan, ide, dan pengalaman bermain [23].

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penting untuk memberikan stimulus kepada anak sejak dini sesuai dengan tahap perkembangannya melalui pembelajaran yang efektif dan efisien yang mendukung

keterampilan-keterampilan yang dimilikinya. Pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* terbukti meningkatkan kreativitas dan menstimulasi kemampuan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi dan kemampuan bersosialisasi anak melalui pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.



Gambar 2. *Loose Parts* Untuk Membuat Pagar



Gambar 3. Anak Merakit Sesuai Dengan Imajinasinya

Berdasarkan gambar 2 dan gambar 3 diatas, terlihat bahwa anak sedang melakukan kegiatan menggunakan bahan yang telah disediakan oleh guru yaitu membuat pagar sesuai dengan pagar yang dimiliki anak dirumah atau pagar yang pernah dilihatnya, selanjutnya mereka diberikan arahan untuk membuat pagar, namun anak menggunakan bahan tersebut sesuai dengan imajinasi atau sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Dari penelitian-penelitian diatas, terbukti bahwa dalam pembelajaran STEAM berbasis *loose parts*, anak bebas bereksplorasi tentang apa yang ingin dilakukan sesuai dengan imajinasinya. Melalui pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian literatur diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan sejak dini dengan pembelajaran yang tepat. Melalui pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* terbukti bahwa dapat meningkatkan tidak hanya kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini, melainkan meningkatnya kerjasama, komunikasi, dan imajinasi anak. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* anak mengeksplorasi bahan yang ada dan berpikir kreatif untuk memaksimalkan dan menciptakan sesuatu dari setiap bahan *loose parts* yang disediakan. Penelitian ini juga memiliki kelemahan yaitu berupa Studi Kepustakaan dan bukan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan disekolah sehingga peneliti hanya menjelaskan berdasarkan pandangan penelitian dari literatur terdahulu.

PENGHARGAAN

Terima kasih penulis ucapkan kepada diri sendiri yang telah memaksimalkan kemampuan untuk melakukan penelitian *study literature* dan teman sejawat yang selalu mendukung penulis. Tidak lupa juga diucapkan terima kasih kepada editor dan *reviewer* Jurnal Murhum yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini dapat diterbitkan.

REFERENSI

- [1] Nurjanah Eka Novita, "Pembelajaran STEM berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini," *J. audi J. Ilm. Kaji. ilmu anak dan media Inf. paud*, vol. 5, no. 1, pp. 19–31, 2020, doi: 10.33061/jai.v5i1.3672.
- [2] S. Margorini, R. Yustika Rini, and T. Negeri Pedesaan, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Sains, Teknologi, Teknik dan Matematika (STEM) Pada Anak Usia Dini: Kajian Literatur Terhadap Pandangan Abad 21," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP Univ. Sultan Ageng Tirtayasa*, vol. 2, no. 1, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5644>
- [3] U. Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012.
- [4] L. Anhusadar, "Kreativitas Pendidik di Lembaga PAUD," *Al-Ta'dib*, vol. 9, no. 1, pp. 76–93, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/503>
- [5] A. E. Putra, R. Hidayat, and E. Sarimanah, "Peningkatan Kreativitas Kerja Guru melalui Motivasi Kerja Kepribadian dan Kepemimpinan Visioner," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 136–148, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.172.
- [6] Kemendikbudristek BSKAP, *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Sebelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka*, no. 021. 2022.
- [7] P. Purwaningsih, M. Munawar, and D. Prasetyawati Dyah Hariyanti, "Analisis Pembelajaran Lingkungan Sosial Berbasis STEAM pada Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 13–23, Feb. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.68.
- [8] Z. Imamah and M. Muqowim, "Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part," *Yinyang J. Stud. Islam Gend. dan Anak*, vol. 15, no. 2, pp. 263–278, Dec. 2020, doi: 10.24090/yinyang.v15i2.3917.
- [9] N. T. Wulandari, E. H. Mulyana, and D. A. M. Lidinillah, "Analisis Unsur Art pada Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini," *JPG J. Pendidik. Guru*, vol. 1, no. 3, p. 135, Jul. 2020, doi: 10.32832/jpg.v1i3.3284.
- [10] Putri Afina Meida et al, "Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini," *J. Islam. Early Childhood Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 118–130, 2021, [Online]. Available:

- <https://oldjournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/abna/article/view/4484>
- [11] I. Syafi'i and N. D. Dianah, "Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini," *Aulada J. Pendidik. dan Perkemb. Anak*, vol. 3, no. 1, pp. 105–114, Oct. 2021, doi: 10.31538/aulada.v3i1.1203.
 - [12] D. Y. Sari and A. Rahma, "Meningkatkan Pemahaman Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Anak dengan Pendekatan Steam Melalui Program Home Visit," *J. Tunas Siliwangi*, vol. 5, no. 2, pp. 93–105, 2019.
 - [13] S. Wahyuningsih, A. R. Pudyaningtyas, R. Hafidah, M. M. Syamsuddin, N. E. Nurjanah, and U. E. E. Rasmani, "Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 305, Nov. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.305.
 - [14] Yulianti, *Loose Part Material Lengkap Otentikstimulasi PAUD*. Bandung: PT Sarang Seratus Aksara, 2020.
 - [15] Y. A. Nurinayah, S. Nurhayati, and G. Wulansuci, "Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Pelita," *J. Ceria (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 4, no. 5, pp. 2714–4107, 2021, doi: 10.22460/ceria.v4i5.p%25p.
 - [16] D. Fitri, Nurul, Dwi, Anisak and D. Suryana, "Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3755>
 - [17] U. L. Nafisah and D. P. Kirana, "Penerapan Reward untuk Meningkatkan Disiplin Anak dalam Belajar," *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 14–26, Feb. 2021, doi: 10.19105/kiddo.v2i1.3612.
 - [18] N. Fauziah, I. Ichsan, and A. N. Irbah, "Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Part terhadap Kemandirian Anak Usia Dini," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 2, pp. 18–27, Oct. 2022, doi: 10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i2.14746.
 - [19] Cahyati, ; Wulandari, N. Cahyati, P. Wulandary, P.-P. Stkip, and M. Kuningan, "Peningkatan Kreativitas Anak Berbasis Steam Melalui Media Pembelajaran Loose Part," *Univ. Hamzanwadi*, vol. 6, no. 02, pp. 405–416, 2022, doi: 10.29408/goldenage.v6i01.1634.
 - [20] A. Farikhah, A. Mar'atin, L. N. Afifah, and R. A. Safitri, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part," *WISDOM J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 61–73, Jun. 2022, doi: 10.21154/wisdom.v3i1.3493.
 - [21] N. Nipriansyah, R. N. Sasongko, M. Kristiawan, E. Susanto, and P. F. Arinal Hasanah, "Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media," *Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 77–89, May 2021, doi: 10.24042/ajipaud.v4i1.8598.
 - [22] C. Wahyu Wening Purwaningsih, J. Triharnanto, and W. Pusporini, "Penggunaan Media Loose Part Berbasis STEAM Dalam Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini," in *Prosiding Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa*, 2022. [Online]. Available: <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SemNasTamansiswa/article/view/63>
 - [23] M. Sukardjo, B. Nirmala, S. A. Ruiyat, H. Annuar, and U. Khasanah5, "Loose Parts: Stimulation of 21st Century Learning Skills (4C Elements)," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 1073–1086, Feb. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.4088.