



DAMPAK PENDEKATAN PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PART PADA KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Erna Kristiyani*, Ruli Hafidah, Adriani Rahma Pudyaningtyas
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: ernakristiyani85@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kreativitas adalah salah satu aspek kognitif manusia yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa setiap manusia memiliki tingkatan kreativitas yang berbeda-beda. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak yang ditimbulkan dari penggunaan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media loose parts pada kreativitas anak usia 5-6 tahun di KBIT Brilliant Musuk Boyolali. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental design dengan tipe non equivalent control group design. Sumber data penelitian ini dari pelaksanaan pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Pengumpulan data dilakukan dengan pretest dan posttest. Uji Validitas menggunakan validitas isi. Uji Reliabilitas menggunakan alpha cronbach's. Uji normalitas menggunakan teknik analisis shapiro wilk, sedangkan uji homogenitas menggunakan teknik analisis levene statistics. Uji hipotesis menggunakan independent sampel t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran STEAM dengan media loose parts ini dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di KBIT Brilliant. Hal tersebut ditunjukkan dari rata-rata posttest kelompok eksperimen 3,729 dan kelompok kontrol 3,436. Hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen, yang artinya pendekatan pembelajaran STEAM dengan media loose parts berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan eksplorasi terhadap komponen loose parts yang telah disediakan, anak dapat menciptakan karya yang tiada batasannya, anak berani mengambil resiko ketika bertindak serta dengan media loose parts ini dapat menumbuhkan rasa kepedulian anak mengenai lingkungan sekitarnya. Berkaitan dengan hal tersebut maka sekolah dan orangtua harus menjalin kerjasama dalam penggunaan pendekatan STEAM dengan media loose parts untuk mengoptimalkan kemampuan kreativitas anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *Pendekatan pembelajaran, pendekatan pembelajaran STEAM, loose parts, kreativitas.*

ABSTRACT

Creativity is one of the crucial cognitive aspects of human beings that is highly essential in everyday life to solve problems. However, it cannot be denied that each individual possesses different levels of creativity. Therefore, this study aims to measure the impact of employing the STEAM learning approach with loose parts media on the creativity of 5-6-year-old children at KBIT Brilliant Musuk Boyolali. The research conducted utilizes a quantitative method with a quasi-experimental design type of non-equivalent control group design. The data sources for this research are from the implementation of learning and daily learning plans. Data collection is carried out through pretests and posttests. Validity testing is conducted using content validity. Reliability testing uses Cronbach's alpha. Normality testing employs the Shapiro-Wilk analysis technique, while homogeneity testing uses Levene's statistics analysis technique. Hypothesis testing utilizes independent sample t-tests. The research results indicate that the STEAM learning approach with loose parts media can enhance the creativity of 5-6-year-old children at KBIT Brilliant. This is evidenced by the average posttest scores of the experimental group being 3.729 and the control group being 3.436. These results show a significant difference between the control and experimental groups, meaning that the STEAM learning approach with loose parts media influences the creativity of 5-6-year-old children. This is evident when during the learning process, children become more enthusiastic in participating in exploration activities with the provided loose parts components, enabling them to create limitless works, take risks in their actions, and foster environmental awareness. In connection with this, schools and parents should collaborate in utilizing the STEAM approach with loose parts media to optimize the creative abilities of early childhood, especially at the age of 5-6 years.

Keywords: *learning approach, STEAM learning approach, freelance part, creativity*

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah salah satu aspek kognitif manusia yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan suatu masalah. Kreativitas menurut Farida (2020) yang dikutip dari Guilford mengemukakan bahwa terdapat lima ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), penguraian (elaboration), perumusan kembali (definition). Rhodes mengungkapkan bahwa kreatif itu mengacu pada istilah 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Kreativitas menurut Nawawi Elizabeth Hurlock dalam (Audiana, 2020) adalah proses menghasilkan sesuatu atau karya yang baru, apakah suatu gagasan atau objek dalam suatu susunan yang baru.

Setiap anak memiliki karakteristik dan ciri khas yang berbeda-beda. Pratiwi, (2021) mengemukakan beberapa ciri-ciri kreativitas anak, antara lain anak memiliki kebebasan dalam berpikir, memiliki rasa ingin tahu, memiliki inisiatif, memiliki daya imajinasi, mampu mengemukakan pendapat, memiliki minat yang luas, mandiri, percaya diri dan tidak mudah bosan. Menurut Mahardika (2019) ciri-ciri kreativitas yaitu sensitivitas terhadap suatu masalah, ingatan, kelancaran, fleksibilitas, keaslian, disiplin, keteguhan hati, kemampuan adaptasi, humor, toleran, intelegensi. Sifat-sifat tersebut dapat di tumbuh kembangkan apabila seseorang sudah menemukan kreativitasnya. Mereka condong menjadi pribadi yang lebih mandiri, berani mengambil resiko, percaya diri, antusias, spontan, selalu memiliki rasa ingin tahu.

Kreativitas menurut Mahardika (2019) adalah proses lahirnya ide yang baru dan asli, maka dari itu kreativitas dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting untuk didorong dan dikembangkan pada diri anak sebab : 1. Kreativitas dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak, setelah dapat menciptakan sesuatu yang baru. 2. Kreativitas dapat membantu sebuah proses yang menyebabkan lahirnya ide atau kreasi baru yang orisinal. 3. Kreativitas dapat melahirkan budaya kerja produktif, bukan mental konsumtif, sehingga dapat melahirkan tipe manusia aktif dan kreatif. 4. Kreativitas dapat menjadi kekuatan (power) yang dapat menggerakkan manusia dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari bodoh menjadi cerdas, dari pasif menjadi aktif dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada anak usia dini adalah anak yang mampu membuat hasil karya berdasarkan idenya sendiri, berani mengambil resiko, mampu menghasilkan karya sesuai imajinasi, fleksibel dalam berpikir dan merespon, serta tidak kehabisan akal untuk menciptakan ide atau karya yang orisinal. Dari beberapa pendapat ahli yang mengungkapkan mengenai ciri-ciri dan indikator kreativitas maka peneliti menyusun indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun, indikator yang disusun sebagai berikut : 1) Anak memiliki keunikan ide dan penemuan baru, 2) Anak berantusias dalam melakukan kegiatan, 3) Anak mampu terlibat dalam kegiatan eksplorasi 4) Anak mampu menciptakan hasil karya yang bermakna

Berikut hasil observasi dan wawancara di KBIT Brilliant yang dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa, 5 April 2022. Kreativitas anak usia dini khususnya di KBIT Brilliant belum berkembang. Kreativitas anak belum berkembang dikarenakan (1) anak belum mampu menciptakan sesuatu yang berbeda menggunakan media yang disediakan oleh guru; (2) anak masih kebingungan dalam mengerjakan tugas jika tidak diberikan contoh terlebih dahulu; (3) anak kurang bereksplorasi ketika guru memperagakan langkah-langkah kegiatan main (4) anak belum berani mengambil resiko ketika bertindak mengambil suatu keputusan; (5) metode demonstrasi masih diimplementasikan dalam pembelajaran sehari-hari. (6) media yang digunakan masih berpusat pada LKA sehingga kegiatan main anak kurang bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi diatas anak dikatakan belum berkembang itu terjadi karna adanya dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal bersumber pada diri anak, misalnya faktor biologis dan fisiologis. Faktor eksternal selanjutnya berasal dari luar diri anak, misalnya stimulasi yang didapatkan anak dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Stimulasi pembelajaran yang tepat akan menuntun anak menjadi anak yang kreatif, sehingga faktor stimulasi dari tripusat pendidikan, khususnya dalam penggunaan metode serta media pembelajaran wajib untuk disesuaikan dengan kebutuhan anak. Media pembelajaran anak usia dini itu harus bervariasi dan mampu menstimulasi semua aspek perkembangan, agar anak tidak mudah bosan serta dapat bereksplorasi terhadap benda-benda yang ada disekitar anak.

Penggunaan pendekatan dan media seperti di atas, membuat kreativitas anak banyak yang belum berkembang, sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran pada anak usia dini khususnya dalam penggunaan pendekatan dan media pembelajaran, sehingga pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di KBIT Brilliant Musuk Boyolali.

Wahyuningsih, Pudyaningtyas dan Hafidah (2019) menyatakan bahwa pembelajaran yang disiapkan untuk menyongsong anak menghadapi abad 21 adalah pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics). Pembelajaran berbasis STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada hubungan pengetahuan dan keterampilan science, technology, engineering, art and mathematics (STEAM) untuk mengatasi masalah. Guru pendidikan anak usia dini sangat berperan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak Husain & Kaharu (2020). Salah satu peran penting guru yaitu menciptakan strategi pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi anak atau yang dikenal dengan HOTS (High Order Thinking Skill) karena anak akan dihadapkan pada kegiatan yang membutuhkan daya ingat, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, keterampilan merancang agar dapat mengkomunikasikan apa yang telah dihasilkan.

Loose part menurut Wahyuningsih et al. (2020) adalah bahan-bahan terbuka, terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain (benda alam ataupun sintetis). Flannigan dan Dietze (2018) memaparkan bahwa loose parts memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang mereka miliki sendiri. Namun di samping kelebihan penggunaan loose part, ada juga kekurangan penggunaan loose part sebagai media pembelajaran, yaitu kesalahan penggunaan strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak, serta kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat mengakibatkan aspek perkembangan anak terhambat.

Pendekatan pembelajaran STEAM menggunakan media loose part ini menjadi sumber belajar yang dibutuhkan anak untuk bermain sambil belajar sehingga dapat menciptakan lingkungan bermain yang kaya akan material alam maupun buatan, karena dengan menggunakan media loose part itu tidak memiliki batasan khusus sehingga memberikan kesempatan tak terhingga pada anak (Farida, 2020). Kegiatan pembelajaran STEAM berbasis loose parts dilaksanakan secara terintegrasi disetiap kegiatan. STEAM ini harus ada pada setiap kegiatan dan merupakan satu kesatuan bukan terpisah-pisah. Dengan penggunaan media loose part ini, anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengungkapkan imajinasi-imajinasi kreatifnya, serta mengkonkretkan imajinasinya menjadi suatu hasil karya yang nyata, sehingga anak

merasa memiliki kebebasan untuk berekspressi dan berkreasi sesuai dengan kemampuan anak. Diharapkan dengan pembelajaran STEAM dan Loose Part pada pendidikan anak usia dini dapat menyiapkan generasi emas Indonesia yang akan mendatang, karena pada pembelajaran STEAM and Loose Part sangatlah relevan dengan abad 21.

Berbagai penelitian yang sudah dilakukan tentang manfaat pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts sudah dilakukan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Imaduddin (2017) yang berpendapat bahwa melalui STEAM semangat belajar anak untuk menggali pengetahuan tentang alam menjadi tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih et al. (2019) menyatakan bahwa efek metode STEAM membawa anak pada peningkatan kreativitas dalam cara berpikir. Anak menjadi lebih mampu dalam memecahkan masalah persoalan-persoalan yang di hadapi menjadi lebih efektif. Hasil penelitian Artobatama (2018) yakni melalui pembelajaran STEM anak akan menghasilkan suatu karya disetiap pertemuannya, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Kemudian Damayanti et al. (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran STEAM dengan media loose parts dapat merangsang dan memunculkan sikap kreatif dan inovatif dengan benda-benda sederhana yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian-penelitian terdahulu tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya, yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain quasi ekperimental untuk memperdalam data penelitian dan mengoptimalkan penelitian sebelumnya agar lebih akurat serta untuk mengetahui adakah “Dampak Pendekatan Pembelajaran STEAM dengan Media Loose Part Pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di KBIT Brilliant Musuk Boyolali”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental control group design* dengan tipe *non equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *nonprobability sampling*, yang artinya teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Vehovar et al., 2016). Sampel penelitian berjumlah 28 pada anak usia 5-6 tahun di KBIT Brilliant Musuk Boyolali, dengan rincian 14 anak di kelompok aswadu sebagai kelompok eksperimen dan 14 anak di kelompok buniyyu sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest*, yaitu saat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan.

Uji validitas menggunakan validitas isi. Pengujian validitas isi dengan menggunakan pendapat ahli atau *expert judgement*. Indikator penelitian ini diadaptasi dari pendapat Mahardika, (2019) serta Catron dan Allen(1999:417). Pengujian daya beda item dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis *product momen pearson correlation*. Uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach's*

Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan teknik analisis *Shapiro wilk* yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel terikat mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji homogenitas menggunakan teknik analisis *levene statistics* yang digunakan untuk mengetahui sama tidaknya varian dari populasi. Uji hipotesis menggunakan *independent sampel t-test* yang digunakan untuk membandingkan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Deskripsi data pada penelitian ini digunakan untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan dari lapangan. Deskripsi data kreativitas anak dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Data

Tes	Kel	N	Min	Max	Mean
Pre	Eksp	14	2.8	3.6	3.164
	Kntrl	14	2.2	3.2	2.586
Post	Eksp	14	3.4	4.0	3.729
	Kntrl	14	3.3	3.7	3.436

Data penelitian ini diperoleh dari nilai tes pretest dan posttest dari anak. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan pada saat pretest nilai mean 3.164. Kelompok kontrol memiliki nilai mean saat pretest 2.586. Artinya pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa kreativitas anak lebih banyak kelompok eksperimen, terbukti pada hasil nilai rata-rata kedua kelompok yang berbeda 0.578 lebih tinggi pada kelompok eksperimen.

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan Shapiro Wilks berbantuan SPSS 25 for windows. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilks karena sampel yang digunakan relative kecil. Data dikatakan normal apabila $\rho > 0,05$ dan $<$ shapiro wilk tabel. Berikut adalah hasil uji normalitas yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tes	Kelompok	Skor		
		Statistic	df	Sig
Pretest	Eksperimen	.934	14	.345
	Kontrol	.916	14	.142
Posttest	Eksperimen	.884	14	.103
	Kontrol	.922	14	.236

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai lebih dari 0,05 dan kurang dari 0,874 (Shapiro Wilk table $n = 14$). Hal tersebut menunjukkan bahwa data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal, karena dapat memenuhi syarat uji normalitas.

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan levene's Test for Equality of Variance dengan bantuan SPSS 25 for windows. Dasar dari pengambilan keputusan

adalah $p > 0,05$ maka varian dinyatakan sama (homogen), sebaliknya jika $p < 0,05$ maka varian dinyatakan tidak sama (tidak homogen). Berikut hasil uji homogenitas :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Tes	Signifikansi levene statistic
Posttest	.205

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas pada posttest anak menunjukkan bahwa tingkat signifikansi 0,205. Nilai signifikansi tersebut memiliki nilai lebih dari 0,05. Hasil uji homogenitas tersebut menunjukkan bahwa data tersebut memenuhi syarat sebagai data yang homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian ini memiliki variasi yang sama.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t-test*. H0 diterima jika nilai Signifikansi (2 tailed) $< 0,05$, sedangkan Ha diterima jika nilai Signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Berikut adalah hasil uji hipotesis :

H₀ : Tidak ada dampak pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* pada kreativitas anak usia 5-6 tahun di KBIT Brilliant Musuk Boyolali

Ha : Terdapat dampak pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* pada kreativitas anak usia 5-6 tahun di KBIT Brilliant Musuk Boyolali

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Tes	Kelompok	Sig.(2-tailed)
Posttest	Eksperimen	.000
	Kontrol	.000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2 tailed) adalah 0,000, maka nilai Signifikansi (2 tailed) $< 0,05$ yang berarti H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga terdapat dampak pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* pada kreativitas anak usia 5-6 tahun di KBIT Brilliant Musuk Boyolali

Tabel 5. Nilai Rata-Rata Posttest

Tes	Kelompok	Mean
Posttest	Eksperimen	3.729
	Kontrol	3.436

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata-rata hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan sebesar 0,293. Berdasarkan perbedaan rata-rata hasil *posttest*, kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Hasil data tersebut menunjukkan nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Kedua kelompok mengalami peningkatan, namun yang lebih signifikansi yaitu kelompok eksperimen karena menerapkan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* yang

membuat kreativitas anak terstimulasi seperti anak mempunyai banyak ide, anak berani melakukan tindakan yang berbeda dengan temannya, anak mampu menciptakan berbagai hasil karya tanpa batas.

Kelompok eksperimen dengan pemberian perlakuan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* memiliki signifikansi yang lebih tinggi dari pada kelompok kontrol dengan perlakuan metode pembelajaran demonstrasi dengan media LKA. Kedua perlakuan yang diberikan merupakan pendekatan yang sama-sama bagus untuk diterapkan, namun pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* lebih memiliki signifikansi yang tinggi dari pada menggunakan pendekatan pembelajaran demonstrasi.

Terbukti dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* bisa menstimulasi kreativitas anak sehingga dapat memperkaya pengalaman bereksplorasi, meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki sikap terbuka dan kritis dalam bertindak maupun mengungkapkan pendapat serta anak dapat menciptakan berbagai karya maupun ide.

Kreativitas anak usia dini adalah kemampuan anak dalam kehidupan sehari-hari berhubungan dengan prestasi khusus, di mana mereka dapat mengembangkan ide-ide baru, mengubah yang sudah ada menjadi konsep baru, dan menemukan cara untuk memecahkan masalah. Berdasarkan STPPA Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang tugas perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun khususnya pada aspek kognitif diharapkan bisa menunjukkan kegiatan eksploratif dan penyelidikan sehingga anak dapat memecahkan masalah sederhana pada kehidupan sehari-hari menggunakan cara yang fleksibel dan dapat diterima sosial, anak dapat menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks baru, dan anak bisa menunjukkan perilaku kreatif dalam menyelesaikan masalah. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa kondisi dilapangan menunjukkan gambaran bahwa tidak semua anak usia 5-6 tahun bisa mencapai tugas perkembangan tersebut.

Berdasarkan wawancara awal yang telah dilakukan dalam penelitian ini, ada beberapa macam tingkatan kreativitas anak khususnya di aspek kognitif anak usia 5-6 tahun di KBIT Brilliant. Beberapa macam tingkatan kreativitas anak tersebut antara lain, (1) anak mampu berkreasi, namun belum mampu menciptakan ide yang baru; (2) anak sudah memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan, namun kegiatan yang disediakan kurang bervariasi sehingga membuat kreativitas anak tidak dapat berkembang; (3) anak sudah mampu bekerjasama antar teman, namun disamping itu masih banyak anak yang masih mementingkan egonya sendiri; (4) anak masih banyak yang ragu-ragu dalam bertindak.

Penggunaan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya dampak bahwa sebagian besar kreativitas anak sudah berkembang. Ada 4 aspek kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini menurut Septianingsih et al., (2017) antara lain yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk.

Pertama aspek pribadi. Pribadi yang dimaksud yaitu pribadi unik yang memiliki ide baru, keingintahuan yang tinggi dan berani bertindak ketika melakukan hal yang berbeda sehingga dengan keunikan setiap anak yang berbeda-beda tersebut perlu guru sebagai fasilitator yang dapat memahami karakteristik masing-masing minat dan bakat anak.

Peran guru di sini yaitu sebagai fasilitator serta pembimbing belajar anak, guru hendaknya menghargai setiap keunikan atau karakteristik anak dengan tidak membandingkan kemampuan antar anak serta guru jangan mengharapkan anak melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama. Dari aspek pribadi tersebut peneliti

mengembangkannya menjadi sebuah indikator yaitu anak mampu memiliki ide yang unik atau berbeda. Berdasarkan hasil penelitian di KBIT Brilliant, perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun khususnya di kelompok eksperimen itu berragam. Hal itu ditunjukkan ketika peneliti menata komponen-komponen *loose parts* terlihat ada sebagian anak yang mendekat, menawarkan bantuan untuk menata komponen *loose parts*, bertanya dan berdiskusi tentang hal yang baru ia jumpai, dll. Namun di samping itu masih ada juga yang tidak peduli dan lebih tertarik untuk bermain-main dengan temannya. Setelah diberikan *treatment* terlihat sebagian besar anak menunjukkan sikap berani mengambil resiko, berani tampil berbeda, memiliki sikap terbuka dan kritis, berani bertindak.

Hal itu ditunjukkan dengan sebagian besar anak mulai bertanya mengenai komponen *loose parts* yang digunakan dalam pembelajaran, lalu anak juga tertarik menggunakan berbagai komponen *loose parts* yang disediakan seperti batu karang, pasir pantai, batu koral, stik es krim, miniatur orang, gabus, pom-pom yang kemudian disusun menjadi sebuah pantai sedemikian rupa berdasarkan pemahaman dan imajinasi anak tersebut.

Berdasarkan pemaparan tersebut selaras dengan pendapat Sa'ida, (2021) yang menyatakan bahwa dalam aktivitas pembelajaran anak usia dini itu anak terlibat langsung dalam seluruh proses pembelajaran, mampu bekerja sama secara kreatif, dan mampu mengambil resiko dalam memecahkan masalah. Pada pendekatan pembelajaran STEAM guru bertindak sebagai fasilitator dan anak adalah pusat dalam proses pembelajaran.

Kedua, aspek pendorong. Aspek pendorong merupakan aspek untuk mewujudkan minat dan bakat anak. Dorongan di sini bisa berupa dukungan semangat, apresiasi, pemberian *reward*, serta pujian. Dengan adanya dorongan tersebut dapat memotivasi anak untuk berperilaku kreatif. Dalam aspek pendorong ini peneliti mengembangkannya menjadi sebuah indikator yaitu anak berantusias dalam melakukan berbagai kegiatan.

Hasil pengamatan peneliti sebelum diberikan perlakuan serta masih menggunakan metode pembelajaran demonstrasi, ceramah dan tanya jawab, yaitu masih banyak anak yang tidak menyelesaikan tugas dari guru, banyak anak yang bosan dengan kegiatan yang dilakukan, serta anak lebih asik bermain dengan temannya. Namun setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* sekarang anak menjadi lebih aktif, kreatif serta inovatif.

Hal itu ditunjukkan dari hasil penelitian bahwa anak menjadi lebih antusias dan bersemangat ketika mereka disediakan dengan media *loose parts*, karena dengan berbagai media *loose parts* mereka dapat membuat berbagai macam bentuk yang mereka bayangkan. Contohnya dengan media potongan kayu anak dapat menyusunnya menjadi sebuah kursi ditaman, setelah itu anak menambahkan berbagai bunga yang disusun rapi dengan batu krikil, lalu anak juga menyusun tutup botol di bagian pinggir yang dijadikan sebagai pagar. Tidak hanya itu, ada juga yang menyusun pom-pom diatas tutup botol tadi yang diandaikan menjadi sebuah lampu lampion di taman.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* dapat membangun minat anak untuk membuat berbagai pemikiran-pemikiran di luar dugaan dengan jumlah kegiatan yang tak terbatas. Pemaparan di atas sependapat dengan teori Auliyalloh & Rakhman, (2020) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran anak usia dini memerlukan metode dan pendekatan yang semangat dan menyenangkan. STEAM adalah salah satu pendekatan yang sedang gencar diperbincangkan oleh pakar pendidikan. Pendekatan pembelajaran STEAM memiliki keunggulan yaitu dapat menentukan sebuah pembelajaran yang menarik, misal pemanfaatan barang bekas yang

mampu mengundang ketertarikan anak untuk memainkan bahan-bahan yang sudah disediakan.

Ketiga aspek proses. Pada aspek ini, kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada anak secara bebas untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar. Mengenal dan menjelajahi lingkungan sekitar adalah salah satu cara menstimulasi perkembangan kreativitas anak dengan tujuan anak dapat mengekspresikan minat dan bakatnya melalui tulisan, lukisan, lagu, bangunan dan lain sebagainya. Pada aspek proses ini, peneliti mengembangkannya ke dalam indikator yaitu anak mampu terlibat dalam kegiatan eksplorasi.

Dari hasil pengamatan peneliti sebelum diberikan perlakuan, terlihat bahwa anak sudah berani bertindak. Sementara di samping itu juga masih banyak anak yang masih ragu-ragu dalam mengaktualisasikan dirinya, masih takut untuk bertanya, dan belum berani mengungkapkan pendapatnya. Namun setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan pendekatan pembelajaran STEAM menggunakan media *loose parts* sehingga anak-anak menjadi memiliki sikap terbuka, kritis dan berani bertindak untuk membuat keputusan.

Hal itu ditunjukkan ketika proses pembelajaran berlangsung, anak mengamati dan menjelajahi komponen-komponen *loose parts* yang telah disediakan guru seperti gabus, cup plastik, kertas lipat, pom-pom, kancing baju, batu krikil, stik es krim, wadah skincare bekas, busa ati, tutup botol dll. Dari berbagai komponen yang sudah dijelajahi oleh anak, kemudian anak memilih dan memutuskan komponen *loose parts* mana yang akan ia gunakan dan akan dibuat seperti apa *loose parts* tersebut.

Hal tersebut selaras dengan pendapat Siantajani, (2020) yang memaparkan bahwa tahap pertama dalam penggunaan media *loose parts* adalah tahap eksplorasi, dimana anak mulai berkenalan dengan *loose parts*, dengan tujuan untuk memenuhi rasa ingin tahunya melalui kegiatan menjelajahi benda-benda dengan berbagai warna, bentuk, ukuran, dll.

Keempat, aspek produk. Aspek produk ini adalah kondisi dimana anak dapat menghasilkan atau menciptakan produk yang bermakna. Produk tersebut bisa dari penemuan yang baru maupun memodifikasi yang sudah ada. Dari aspek produk ini, peneliti mengembangkannya menjadi sebuah indikator kreativitas yaitu anak mampu menciptakan hasil karya yang bermakna.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebelum diberikannya perlakuan menunjukkan hasil karya anak ketika menggunakan metode demonstrasi itu luaran yang dihasilkan antara teman satu dengan teman yang lain masih sama, dan hampir dalam satu kelas itu hasil karyanya sama semua.

Setelah diberikannya perlakuan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* terlihat bahwa kreativitas anak menjadi terasah dikarenakan anak diberi kebebasan tanpa aturan dalam penggunaan pendekatan dan media ini. Sehingga hasil yang diciptakan justru diluar dugaan guru.

Hal itu disebabkan oleh pemikiran anak yang berragam, dan anak memiliki imajinasi yang tinggi, sehingga karya yang dihasilkan lebih bermakna. Seperti yang dilakukan oleh anak yang berinisial J, A, dan R mereka bekerja sama untuk membuat sebuah candi yang komponen-komponennya sudah di tata dengan rapi dan menarik. Guru juga memberikan provokasi “Candi seperti apa yang ingin kamu buat”.

Dari provokasi dan invitasi tersebut sehingga memancing minat dan pemahaman mereka mengenai candi. Maka dari itu mereka bekerjasama dan saling bertukar pendapat, seperti bagaimana menyusun bentuk candi menggunakan cup plastik, lalu menghias candi tersebut menggunakan pom-pom warna-warni yang diibaratkan seperti lampu lampion. Selain itu mereka juga membuat pagar candi tersebut menggunakan batu krikil yang disusun mengelilingi candinya yang ditengah-

tengahnya terdapat jalan masuknya. Tidak lupa mereka juga menggunakan botol bekas yang ditaruh di samping candi yang diibaratkan sebagai tempat sampah. Sungguh luar biasa karya yang dihasilkan ketiga anak tersebut, mereka mampu mengkolaborasikan pemahamannya dengan komponen *loose part* sehingga pengalaman belajarnya mengenai candi lebih berkesan.

Berdasarkan pemaparan tersebut selaras dengan pendapat Hadiyanti & Rahman, (2021) bahwa manfaat *loose parts* dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media yang banyak disukai anak karena memberikan kesempatan bermain dengan memanipulasi sesuai keinginan anak. Ketika anak bermain dengan mainan buatan pabrik, mereka akan cepat bosan dan kehabisan ide permainan, karena pada dasarnya mainan pabrik sudah ada aturan bermain yang ditentukan.

Berbeda dengan anak-anak bermain dengan menggunakan media *loose parts* yang menawarkan pilihan cara bermain tanpa batas dan mendorong anak untuk menciptakan suatu ide.

Setiap anak memiliki keistimewaan potensi kreatif yang unik, sehingga yang perlu diperhatikan adalah bagaimana cara untuk merangsang dan mengembangkan potensi pada anak. Pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini untuk dipelajari dan dikembangkan, karna anak berada di masa *golden age*, dimana usia keemasan anak merupakan pondasi untuk perkembangan diusia selanjutnya. Kebebasan anak dalam penggunaan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* inilah salah satu alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak.

Penggunaan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* memberikan dampak yang positif untuk kreativitas anak, hal ini ditunjukkan dengan anak dapat menciptakan karya yang tiada batasannya serta dengan media *loose parts* ini dapat menumbuhkan rasa kepedulian anak mengenai lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh, penggunaan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* pada kreativitas anak usia 5-6 tahun di KBIT Brilliant Musuk Boyolali, secara keseluruhan terdapat adanya dampak peningkatan kreativitas anak.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di KBIT Brilliant Musuk Boyolali, disimpulkan bahwa pendekatan tersebut memberikan dampak yang signifikan terhadap kreativitas anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kegiatan eksplorasi lingkungan sekitar dan komponen-komponen *loose parts*, yang memperkaya pengalaman mereka, meningkatkan rasa ingin tahu, serta membuka diri terhadap pemikiran kritis. Melalui pendekatan 4P (pribadi, pendorong, proses, produk), anak-anak dapat menciptakan karya dan ide dengan lebih optimal, hal ini diamati oleh guru dan peneliti selama proses pembelajaran.

Setiap anak memiliki potensi kreatif yang unik, dan penting untuk merangsang dan mengembangkan potensi tersebut sejak usia dini. Pengembangan kreativitas pada masa *golden age* anak merupakan pondasi penting untuk perkembangan selanjutnya. Penggunaan pendekatan STEAM dengan media *loose parts* memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka dengan cara yang beragam, sehingga menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam memicu potensi kreatif anak.

Penggunaan pendekatan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* tidak hanya memberikan dampak positif terhadap kreativitas anak, tetapi juga meningkatkan kesadaran lingkungan. Anak-anak dapat menciptakan karya tanpa batasan dan merasakan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang menyatakan

bahwa media loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak dan membantu dalam menciptakan konsep merdeka belajar. Dalam konteks ini, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk menggunakan pendekatan STEAM dengan media loose parts, sambil memperhatikan kondisi dan kemampuan anak serta guru di lembaga tempat mereka mengajar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan karya ilmiah yang serupa..

DAFTAR PUSTAKA

- Audiana, M. (2020). Kreativitas Guru Tari pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Mahad Islamy Palembang. *In Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. [http://repository.radenfatah.ac.id/7050/2/Skripsi BAB II.pdf](http://repository.radenfatah.ac.id/7050/2/Skripsi%20BAB%20II.pdf)
- Auliyalloh, A. Q., & Rakhman, A. (2020). Media Pembelajaran Steam untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts di Kelompok B TK Kasih Ibu. *Jurnal Ceria*, 3(6), 553–558. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/4894/pdf>
- Damayanti, A., Rachmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74–90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Farida, A. (2020). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.
- Hadiyanti, S. M., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 237–245.
- Mahardika, M. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.
- Pratiwi, L. (2021). Penggunaan Pendekatan STEAM pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu.
- Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123–128. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/13955>
- Sabrina, M. (2021). Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 Bina Anak Bangsa Palu.
- Septianingsih, N., Asmawati, L., & Sayekti, T. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 137. <https://doi.org/10.30870/jppppaud.v4i2.4653>
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (E. H. Krista (ed.)). PT Sarang Seratus Aksara.
- Vehovar, V., Toepoel, V., & Steinmetz, S. (2016). *Non-probability sampling* (Vol. 1, pp. 329-45). The Sage handbook of survey methods.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>