



PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM MENGGUNAKAN LOOSE-PARTS TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dewi Safitri*, Nur Ika Sari Rakhmawati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Corresponding author: dewi.20075@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran STEAM penting untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada anak usia dini, dan salah satu cara mendukungnya adalah dengan menggunakan media *loose-parts* yang terbuat dari bahan alami. Media ini mendorong eksplorasi, kreativitas, dan meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui aktivitas yang melibatkan interaksi dan pemecahan masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran STEAM menggunakan bahan *loose-parts* terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan *Quasi Experimental Design*. Subjek dari penelitian ini merupakan anak usia 5-6 tahun dari kelompok B TK berjumlah 54 anak yang akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini menggunakan Uji T berpasangan yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan nilai rata-rata (mean) kedua kelompok apakah terdapat pengaruh atau tidak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig. sebesar 0,000 atau kurang dari 0,005 (<0,005) sehingga data dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran STEAM menggunakan bahan *loose-parts* terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: STEAM; loose-parts; kemampuan berbahasa; anak

ABSTRACT

STEAM learning was important for developing 21st century skills in young children, and one way to support this is by using loose-parts media made from natural materials. This media encourages exploration, creativity, and improves children's language skills through activities that involve interaction and problem solving. The aim of this research was to determine the effect of the STEAM learning method using loose-parts materials on the language skills of children aged 5-6 years. This research included in quantitative research with Quasi Experimental Design. The subjects of this research were 5-6 year old children from group B Kindergarten totaling 54 children who would be divided into two groups, namely the experimental group and the control group. Research data collection uses observation and documentation methods. Analysis of this research data uses a paired T test which aims to determine the comparison of the average values (mean) of the two groups, whether there is an influence or not. The research results show that the sig. of 0.000 or less than 0.005 (<0.005) so that the data can be said that there is a significant influence between STEAM learning using loose-parts materials on the language skills of children aged 5-6 years.

Keywords: STEAM; loose-parts; language ability; children

PENDAHULUAN

Pembelajaran STEAM telah disorot sebagai metode pembelajaran yang inovatif di era abad ke-21. Metode pembelajaran STEAM dikenal dengan kemampuannya untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat dalam dunia pendidikan, terutama dalam mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan yang relevan (Fitriyah & Ramadani, 2021). Secara umum, anak-anak biasanya memiliki rasa ingin tahu yang besar dan dalam pembelajaran STEAM, mereka diberi kesempatan untuk belajar dan mengeksplorasi lingkungan sekitar sesuai dengan minat mereka. Anak usia dini merupakan anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya dalam kegiatan sehari-hari yang didominasi dengan bermain (Yahman & Rakhmawati, 2019). Membiasakan

anak untuk berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran mendorong anak untuk proaktif dan menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri (Novitasari & Aini Zaida, 2022). Sifat dasar anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mendorong anak untuk bereksplorasi (Gowinda et al., 2015). Keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan abad 21 yang dapat menciptakan individu yang unggul dalam kualitas.

Mengenalkan konsep STEAM pada anak usia dini perlu lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan menyenangkan. Anak-anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi, menemukan, membangun, bereksperimen, mengeksplorasi, menemukan jawaban sementara, dan menghubungkan pengetahuan dengan konteks dunia nyata (Novitasari & Zaida, 2022). Dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berbahasa dapat membantu anak memahami semua konsep pengetahuan. Bahasa menjadi sangat penting karena merupakan modal awal bagi seorang individu untuk mempelajari hal-hal lain. Bahasa digunakan baik di dalam maupun di luar sekolah. Guru dan orang tua harus menggunakan tata bahasa yang baik dan benar serta kosakata yang mudah dimengerti. Kemampuan bahasa pada anak usia dini bertujuan untuk memberikan fondasi bagi kemampuan literasi awal anak (Purnomosari et al., 2022). Hal ini berfungsi sebagai fondasi untuk pemahaman membaca anak, mempersiapkan anak untuk belajar di sekolah formal, dan keterampilan lain yang diperlukan untuk perkembangan anak. Masih banyak anak usia 5-6 tahun yang belum hafal alfabet. Ada yang belum hafal huruf vokal dasar a, i, u, e, o dan ada juga yang belum hafal huruf konsonan. Belum memahami kalimat perintah sederhana, kesulitan mengelompokkan gambar sesuai dengan awalan huruf, sulit menyebutkan abjad awal dari suatu kata (contoh: abjad A adalah kata Air), dan masih ada anak yang belum dapat menyusun huruf menjadi kata (contoh: huruf b, a, t, u menjadi kata benda batu), dan menulis huruf. Sehingga peneliti mengaitkan antara kemampuan bahasa, STEAM, dan media yang longgar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa beberapa TK masih ada pendidik yang kurang memanfaatkan media pembelajaran dari lingkungan sekitar. Media pembelajaran sangat mendukung dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran. Dari permasalahan yang terjadi, penelitian ini menggunakan media *loose-part* sebagai media pembelajaran. *Loose-part* dikategorikan sebagai bahan alam karena berasal dari bahan alam yang diambil dari lingkungan sekitar. Media *loose-part* termasuk dalam media permainan terbuka dan manipulatif yang dapat digunakan anak dengan berbagai cara. Penggunaan media *loose-part* memungkinkan anak untuk bermain secara bebas tanpa diarahkan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan komponen lepas di lingkungan sekolah merupakan ide yang baik, karena penuh dengan ide-ide kreatif dan juga dapat digunakan oleh anak-anak dengan kecepatan mereka sendiri. Penggunaan media ini semakin mendorong pembelajaran yang bersifat *open-ended* (Rianti et al., 2022). *Loose-part* adalah bahan terbuka yang dapat dibongkar dan dipasang kembali, dan dapat digunakan sendiri atau dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan *loose-part* ini dapat diperoleh dari sumber alami maupun nonalami (sintetis). Media *loose-part* dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran STEAM. Hal ini dikarenakan media *loose-part* dan pembelajaran STEAM memiliki kesamaan dalam hal keterbukaan. Media *loose-part* terbuat dari bahan-bahan yang mudah dipindahkan, sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya (Raniah & Rakhmawati, 2023). Contoh bahan *loose-part* adalah bahan alam seperti batu, kerikil, daun kering, ranting, kerang, maupun biji-bijian. Ada juga bahan plastik dan bahan dari benang atau kain seperti botol plastik, tutup botol, kain perca, pita.

Penelitian sebelumnya (Akhsepta, 2005) menyimpulkan bahwa penggunaan media *loose-part* berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun di TK Alam Surya Mentari. Untuk anak usia dini diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, antara lain pemahaman guru terhadap perkembangan anak, pemilihan metode pembelajaran yang tepat, dan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak. Penggunaan bagian-bagian yang longgar memungkinkan anak mudah memahami instruksi yang diberikan. Kreativitas guru menjadi kunci penting terutama dalam menciptakan kegiatan bermain yang menyenangkan dan mendorong anak untuk membuat sendiri, sehingga dapat merangsang minat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, penelitian lain yang relevan (Nur et al., 2020) menyimpulkan bahwa pembelajaran STEAM dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak.

Penelitian ini menjelaskan tentang pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak dan dilakukan dengan memanfaatkan *augmented reality* dalam pendekatan STEAM, anak-anak memiliki akses ke berbagai fitur yang tersedia dalam *augmented reality*, sehingga memberikan banyak kesempatan kepada mereka untuk mendengarkan, mempraktekkan penggunaan kosakata, dan berkolaborasi dengan anak-anak lain. Dengan begitu, proses stimulasi perkembangan bahasa anak tidak berkembang ke searah saja. Peneliti belum menemukan penelitian yang berkaitan dengan STEAM dan *loose-part* yang disimulasikan untuk anak usia dini dengan kemampuan bahasa. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi di beberapa TK di Surabaya Selatan. Keterbatasan pemerolehan bahasa pada anak usia 5-6 tahun disebabkan oleh pendekatan pembelajaran bahasa yang bersifat generalisasi dan minimnya pengaitan dengan kegiatan dan situasi kehidupan sehari-hari. Pendidik dan guru kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan potensi yang dimilikinya. Guru adalah pusat pembelajaran di kelas dan fokus atau pusat pembelajaran seharusnya ada pada anak.

Baik guru maupun siswa harus memiliki keberanian dan motivasi untuk mengambil langkah baru menuju era Revolusi Industri 4.0 (Raniah & Rakhmawati, 2023). Pendekatan STEAM sangat penting dalam menjaga keseimbangan kebutuhan belajar generasi muda di abad ke-21, terutama bagi anak usia dini yang dihadapkan pada tuntutan untuk mengikuti perkembangan zaman yang serba cepat. *Educational Playcare* (2017) menjelaskan bahwa melalui pendekatan STEAM, anak-anak dapat mengembangkan fondasi yang kuat untuk pembelajaran di masa depan dengan mengeksplorasi keterampilan dan konsep STEAM melalui berbagai kegiatan pembelajaran (Fitri & Suryana, 2022). Beberapa TK di Surabaya Selatan masih belum menggunakan pembelajaran berbasis STEAM karena pendidik dan guru masih belum terbiasa. Menciptakan pembelajaran berbasis STEAM masih jarang diterapkan kepada siswa.

Penelitian terdahulu milik Putri et al. (2021) menunjukkan hasil bahwa pendekatan belajar STEAM berbahan *loose-part* dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak usia dini di abad 21. Hal ini dikarenakan penggunaan bahan *loose-part* membebaskan anak untuk menuangkan ide kreativitasnya. Sejalan dengan penelitian Rachmah et al. (2022) bahwa penggunaan media *loose-part* terbukti mampu meningkatkan rasa penasaran dan kreatifitas anak dalam pembelajaran STEAM yang dibuktikan dengan anak begitu antusias dan hasil karya anak yang beragam. Selain itu, penelitian Hayati et al. (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM menggunakan media berbahan *loose-part* terbukti dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Hal tersebut dikarenakan dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan

menjadi *pilot project* bagi anak sehingga pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, *loose-part* memungkinkan dengan bermain *loose-part* memungkinkan anak untuk bebas bermain sesuai dengan ide mereka dan melatih anak dalam bertanggung jawab dan menguasai diri. Selain itu, *loose-part* bersifat fleksibel yang sesuai dengan kehendak anak. Dari beberapa penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa penelitian terkait pembelajaran STEAM menggunakan bahan *loose-part* cenderung ke arah perkembangan kreativitas dan keterampilan anak. Masih jarang yang membahas terkait kemampuan berbahasa anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti sangat tertarik dengan topik permasalahan tersebut. Pada penelitian ini akan memberikan solusi pada kegiatan pembelajaran STEAM dengan mengenalkan konsep-konsep yang dapat digunakan anak dalam kegiatan sehari-hari. Pembelajaran berbasis STEAM akan menggunakan komponen-komponen lepas sebagai sumber belajar. Peneliti akan memberikan kegiatan dengan 2 tema yang berbeda kegiatan dengan 2 tema yang berbeda. Peneliti menggunakan media *loose-part* yang dapat digunakan oleh anak dalam pembelajaran berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak yang berfokus pada pengenalan huruf. yang berfokus pada pengenalan huruf.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain eksperimen semu yang dikenal dengan *Quasi Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*, sesuai dengan konsep yang dipaparkan oleh Sugiyono (2013), pada desain ini terdapat dua kelompok partisipan penelitian yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran berbasis STEAM, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran dengan model kelompok.

Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kesamaan karakteristik keduanya, antara lain kesamaan geografis karena keduanya berada dalam satu kecamatan, yaitu kecamatan yang sama, serta keduanya jarang menerapkan pembelajaran STEAM. Selain itu, kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yang masih rendah karena pembelajaran bahasa masih bersifat umum dan kurang mengaitkan dengan kegiatan atau kehidupan sehari-hari. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 56 anak atau terbagi menjadi dua kelompok, yaitu 36 anak dari TK X dan 31 anak dari TK Y. Sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *Non-probability Sampling*. Pengambilan jumlah partisipan menggunakan tabel *Krejcie* dengan tingkat kesalahan 5%. Hasil perhitungan rumus tersebut menghasilkan sampel sebanyak 28 anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk melakukan pengamatan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya (Creswell & Creswell, 2018). Sedangkan dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan fenomena penelitian (Creswell & Creswell, 2018). Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan teori Dhieni et al. (2014) yang memiliki dua aspek yaitu membaca permulaan dan menulis permulaan. Jumlah butir soal dalam penelitian ini sebanyak 6 butir soal. Penilaian menggunakan skala 1-4, yaitu 1 (Belum Berkembang), 2 (Mulai Berkembang), 3 (Berkembang Sesuai Harapan), 4 (Berkembang Sangat Baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS *for Windows* yang berisi informasi berupa nilai rata-rata (*mean*), nilai maksimum, nilai minimum, dan nilai standar deviasi. Data yang dianalisis adalah hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok B TK Harapan Kita dan TK Tunas Bangsa sebanyak 28 siswa.

Tabel 1 menunjukkan hasil deskripsi data dari kelompok kontrol. Tabel 1 menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 18,86 dan nilai *post-test* sebesar 21,18. Sedangkan nilai maksimum dan minimum *pre-test* adalah 23 dan 13. Nilai maksimum dan minimum *post-test* adalah 24 dan 18. Nilai standar deviasi untuk *pre-test* adalah 2,606. Sedangkan *post-test* adalah 1,847.

Tabel 1. Deskripsi Data dari Kelompok Kontrol

Statistik	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-Rata	18,86	20,86
Maksimum	23	24
Minimum	13	18
Standar Deviasi	2,606	1,688

Tabel 2 menunjukkan hasil deskripsi data dari kelompok eksperimen. Tabel 2 menghasilkan nilai maksimum dan minimum *pre-test* sebesar 21 dan 12. Nilai maksimum dan minimum *post-test* adalah 23 dan 17. Nilai standar deviasi untuk *pre-test* adalah 2,736, sedangkan *post-test* adalah 1,663.

Tabel 2. Deskripsi Data dari Kelompok Eksperimen

Statistik	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-Rata	16,68	19,21
Maksimum	21	23
Minimum	12	17
Standar Deviasi	2,736	1,663

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS *for Windows*. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Jika nilai signifikan indikator instrumen penelitian kurang dari 0,005 ($<0,005$) maka dianggap valid, begitu juga sebaliknya (Sugiyono, 2013). Setelah dilakukan uji validitas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi semua instrumen penelitian berada dibawah 0,005 ($<0,005$) sehingga semua item dinyatakan valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Indikator	Korelasi	Sig.	Keterangan
Indikator 1	0,738	0,003	Valid
Indikator 2	0,710	0,004	Valid
Indikator 3	0,727	0,003	Valid
Indikator 4	0,741	0,002	Valid
Indikator 5	0,724	0,003	Valid
Indikator 6	0,792	0,001	Valid

Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan uji *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS *for Windows*. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui jika instrumen penelitian konsisten atau siap untuk dilakukan pengukuran ulang. Instrumen penelitian

dinyatakan valid jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6 ($> 0,06$) (Sugiyono, 2013). Setelah dilakukan uji reliabilitas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi instrumen penelitian sebesar 0,830 sehingga dinyatakan reliabel.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Statistik	Nilai
N	28
N of Items	6
Alpha Cronbach's	0,830

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS *for Windows*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui jika distribusi data normal atau tidak. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 atau 5% (Sugiyono, 2013). Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikan pada *pre-test*, *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen lebih besar dari 0,05. Sehingga data dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Statistik	df	Sig.
<i>Pre-test</i> Kontrol	0,121	28	0,200
<i>Post-test</i> Kontrol	0,140	28	0,061
<i>Pre-test</i> Eksperimen	0,159	28	0,068
<i>Post-test</i> Eksperimen	0,160	28	0,064

Uji homogenitas penelitian menggunakan uji Levene Statistic dengan bantuan SPSS *for Windows*. Uji homogenitas digunakan untuk melihat sampel dari populasi memiliki varian yang sama atau homogen. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($> 0,05$), begitupun sebaliknya (Sugiyono, 2013). Setelah dilakukan uji homogenitas, diperoleh nilai signifikan dari variabel hasil belajar STEAM dengan menggunakan *loose-part* menggunakan metode STEAM pada siswa TK B sebesar 0,922. Hasil uji homogenitas tersebut dapat disimpulkan bahwa varian data hasil belajar STEAM menggunakan *loose-part* pada siswa TK B adalah homogen atau sama.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

N	28
df ₁	1
df ₂	54
<i>Lavene Test-Statistic</i>	0,010
Sig.	0,922

Uji T berpasangan digunakan untuk mengetahui perbedaan pengaruh dari dua kelompok (eksperimen dan kontrol). Data dikatakan memiliki pengaruh jika nilai signifikansi antara hasil kedua kelompok di bawah 0,05 (sig. $< 0,05$), dan sebaliknya (Sugiyono, 2013). Dari tabel di bawah yang menyajikan hasil pengujian selisih nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol, terlihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 8. Hasil Uji T Berpasangan

	<i>Pre-test & Post-test</i> Kontrol	<i>Pre-test & Post-test</i> Eksperimen
df	2	28
<i>Sig (2-tailed)</i>	0,000	0,000

Hipotesis penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran STEAM terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun diterima melalui uji hipotesis. Penggunaan bahan *loose-part* dalam pembelajaran STEAM dapat menjadi alternatif utama dalam memberikan stimulasi pada perkembangan anak, terutama dalam hal kognitif atau kemampuan berbahasa. Metode pembelajaran ini terbagi dalam lima bidang ilmu yang telah disesuaikan dengan perkembangan zaman, yaitu *Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics*. Fokus utama dalam metode pembelajaran ini adalah pemecahan masalah dalam kehidupan nyata.

Pengukuran kemampuan bahasa anak didasarkan pada aspek dari Dhieni et al. (2014) yang terdiri dari membaca permulaan, dan menulis permulaan. Saat perlakuan berlangsung, pada *pre-test* ada beberapa anak yang masuk dalam kategori kemampuan bahasa. Pada awalnya masih sulit untuk mengikuti kegiatan, seiring berjalannya waktu, siswa dapat mengikuti dan mengalami perubahan sedikit demi sedikit. Pada hasil penilaian *post-test*, mereka sudah dapat memahami dan menyelesaikan soal-soal dan hasil yang diperoleh cukup baik pada semua indikator instrumen penelitian.

Pada penelitian Rianti et al. (2022) pembelajaran STEAM menggunakan bahan *loose-part* menunjukkan perkembangan pada kemampuan berbahasa, seperti anak mampu dalam menyusun potongan daun menjadi sebuah kata. Selain itu, pada penelitian Devi et al. (2022) menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan media belajar *loose-part* dapat meningkatkan kognitif anak terutama dalam kemampuan berbahasa, seperti kemampuan anak dalam membaca, menyebutkan huruf dan angka. Sejalan dengan penelitian (Zein & Puspita, 2020) pengaruh yang signifikan pada kemampuan berbahasa anak dapat ditunjukkan saat anak telah lancar menghafal huruf, dapat membedakan antara huruf vokal dan konsonan, serta menulis beberapa kata dan penyusunan kata yang sangat baik.

Menurut Gordon & Browne (Moelischatoen, 2004; Umroh & Mustaji, 2021) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain edukatif yang bertujuan agar anak dapat berkomunikasi secara verbal dengan orang lain. Penggunaan pembelajaran STEAM dapat menjadi salah satu pendekatan yang mendukung pembelajaran menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pembelajaran STEAM membantu tugas guru dalam menyampaikan segala informasi yang hendak disampaikan kepada anak. Sejalan dengan Gardner (Susanto, 2012; Umroh & Mustaji, 2021) fungsi bahasa bagi anak TK sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. Sedangkan secara khusus, fungsi bahasa bagi anak TK adalah untuk mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi, dan pikiran.

Penelitian Putri et al. (2021) menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran STEAM menggunakan bahan *loose-part* dalam mengembangkan keterampilan anak usia 5-6 tahun di abad 21. Salah satu keterampilannya adalah keterampilan berbahasa yang mencakup kosakata, kemampuan dalam menghafal huruf, dan fungsi bahasa. Kemampuan ini berkembang seiring anak melakukan kegiatan dan membuat sebuah karya seni seperti saat menamai hasil karya yang telah dibuatnya sesuai imajinasi mereka dan membuat rencana bermain bersama teman-temannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dari penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini terdapat pengaruh pembelajaran STEAM dengan menggunakan media *loose-part* terhadap kemampuan berbahasa pada anak, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima. Kemampuan berbahasa ini meliputi kosakata komunikasi, dan fungsi bahasa. Sehingga hasil penelitian ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu metode pembelajaran yang mampu menjawab tantangan masa depan di era *Society 5.0* selain aspek sains, teknologi, kognitif, dan berhitung. Selain itu, penerapan metode pembelajaran STEAM masih memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaannya, seperti masih kurangnya guru yang memahami konsep pembelajaran STEAM dengan materi *loose-part*, sedangkan materi *loose-part* memiliki banyak keunggulan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Diharapkan untuk sekolah untuk mengkaji efektivitas pengembangan pembelajaran STEAM dengan media *loose-part* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia dini. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada para guru agar dapat memaksimalkan pembelajaran ini kedepannya. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk memperluas cakupan responden. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang lebih representatif dan mendalam, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, penelitian ini berfokus pada kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J., & Creswell, D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Oakley: SAGE Publications.
- Dhieni, N., Fridani, L., Muis, A., & Yarmi, G. (2014). Metode Pengembangan Bahasa. Dalam *Hakikat Perkembangan Bahasa Anak* (hal. 1–28). Universitas Terbuka
- Fitriyah, A. & Ramadani, S. D. (2021). Pengaruh pembelajaran STEAM berbasis PJBL (Project-based Learning) terhadap keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. *Jurnal Inspiratif Pendidikan (JIP)*, 10(1), 209-226. <https://doi.org/10.24252/ip.v10i1.17642>.
- Gowinda, D., Safitri, L., & Mahmudah, S. (2015). Persepsi guru taman kanak-kanak terhadap pendidikan seksual anak usia dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 4(2), 1–10.
- Hayati, F., Marlina, C., & Getsempena, B. B. U. (2021). Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui pembelajaran steam dengan menggunakan bahan loose part pada anak usia 5-6 tahun di TKIT Syekh Abdurrauf. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Novitasari, N., & Aini Zaida, N. (2022). Pembelajaran STEAM pada anak usia dini. *Jurnal Al-Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(1), 69–82.
- Purnomosari, E., Indrawati, I., & Pirunika, S. (2022). Penerapan literasi pada anak usia 5-6 tahun sebagai upaya persiapan masuk ke jenjang SD/MI. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3381–3390.
- Putri, M. A., Wulandari, C., & Febriastuti, A. R. (2021). Implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbahan looseparts dalam mengembangkan keterampilan abad 21 pada anak usia dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118–130. <https://doi.org/10.22515/abna.v2i2.4484>.

- Raniah, D. A., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Meningkatkan kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun melalui pembelajaran STEAM dan bahan *loose parts*. *Journal on Education*, 6(1), 7030–7040. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3928>.
- Rianti, R., Nurjanah, I., Latifah, D., Alifah, N., & Asyiah, A. (2022). Freedom learning on early childhood education: Implementation of STEAM method with loose parts media. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(2), 99–108. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.72-05>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umroh, S., & Mustaji, R. H. (2021). Effectiveness of using steam learning approach to improve language and cognitive development of group b kindergarten children in Waru District Sidoarjo Regency. *International Journal of Education and Social Science Research (IJESSR)*, 4(6), 210–230. <https://doi.org/10.37500/IJESSR.2021.4616>.
- Yahman, E. A., & Rakhmawati, N. I. S. (2019). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 8(2), 1–9.
- Zein, R., & Puspita, V. (2020). Model bercerita untuk peningkatan keterampilan menyimak dan berbicara anak usia 5-6 tahun. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1199–1208. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.581>.