

# Penggunaan Media *Loose Part* Berbasis STEAM Dalam Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini

Cicilia Wahyu Wening Purwaningsih<sup>1\*</sup>, Widowati<sup>1</sup>, Josep Triharnanto<sup>1</sup>, Widowati  
Pusporini<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia  
\*Email: [cicilia12345@gmail.com](mailto:cicilia12345@gmail.com)

## ABSTRAK

Pembelajaran berbasis STEAM merupakan pendekatan yang menekankan kepada hubungan pengetahuan dan keterampilan *science, technology, engineering, art, dan mathematics* (STEAM) untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Fokus aspek dalam penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran STEAM ini 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 dari penelitian yang dilakukan menggunakan media *loose part* menunjukkan bahwa tingkat kreativitas meningkat, 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). Sehingga guru PAUD disarankan untuk menggunakan media *loose part* dari lingkungan sekitar anak dalam kegiatan meningkatkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah anak.

**Kata Kunci:** STEAM, *Loose part*, *problem solving*, Kreativitas, Anak Usia Dini

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Ki Hajar Dewantara, seorang tokoh pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa peka atau masa penting bagi kehidupan anak, dimana pada masa tersebut masa terbukanya jiwa anak sehingga segala pengalaman yang diterima anak pada masa usia di bawah tujuh tahun akan menjadi dasar jiwa yang menetap, sehingga pentingnya pendidikan di dalam masa peka bertujuan menambah isi jiwa bukan merubah dasar jiwa. Lebih lanjut, Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan yang diselenggarakan untuk anak usia dini adalah pendidikan yang membebaskan selama tidak ada bahaya yang mengancam.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini banyak mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran. Seperti halnya kurangnya kreativitas dan inovasi guru, serta alat permainan edukatif yang kurang mendukung, sehingga proses pembelajaran kurang mendorong kemampuan anak dalam berkreaitivitas serta berpikir tingkat tinggi.

Kreativitas menurut Utami Munandar dalam Murhima (2020: 159) merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru dengan proses pembelajaran. Sehingga kreativitas pada anak usia dini akan berkembang dengan optimal apabila terstimulus dengan baik dan tepat.

Adapun selain kreatifitas anak juga memiliki kemampuan berfikir kritis, berfikir kritis ialah konsep berfikir secara focus dan dapat merespon sebuah permasalahan sehingga dapat menganalisis permasalahan secara rasional yang kemudian mampu dikomunikasikan dengan pemikirannya.

Menurut Herina Yunita (2019: 426) bahwa berfikir tidak menggunakan aktivitas kognitif yang banyak seperti, menganalisis, berfikir secara sistematis, menyimpulkan, serta mereview atau mengevaluasi, kalau berfikir kritis menggunakan system aktivitas kognitif yang lebih bayak dan tinggi. Oleh karena itu kemampuan berpikir kritis ini menjadi penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Jadi, semua anak mampu berfikir kritis, akan tetapi kemampuan berfikir kritis pada anak akan muncul apabila mendapatkan stimulasi yang tepat sejak dini mungkin.

Berdasarkan permasalahan tersebut , maka Pendidikan anak usia dini memerlukan inovasi agar dapat dapat menstimulus anak untuk berpikir kritis, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Salah satu alternatif yang bisa digunakan adalah dengan penggunaan loose part berbasis STEAM.

Tujuan dari penelitian ini adalah Pertama, untuk mengembangkan proses belajar dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis STEAM & Loose Part. Kedua, untuk mendorong kreativitas dan berfikir kritis pada anak ditandai dengan anak mampu memecahkan masalah dan mampu membuat hubungan dengan lingkungan sekitar.

Menurut pandangan Farhati dan Supriadi (2020: vi) metode pembelajaran STEAM sangat sesuai untuk membesarkan anak di tengah perkembangan era digital yang semakin pesat saat ini. STEAM menstimulasi keingintahuan dan motivasi anak mengenai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemecahan masalah, kerjasama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian.

Model pembelajaran STEAM akan menumbuhkan sikap kreatif pada diri anak. Anak akan menghasilkan suatu produk atau karya sesuai dengan imajinasinya. Dalam pengembangan unsur Artpembelajaran STEAM di PAUD kreativitas sejak dini sangat diperlukan oleh anak. Supriadi (dalam Destiani, 2016 vol 1) menjelaskan tentang kreatif dimana keterampilan individu dapat menciptakan hal yang aktual, bisa hasil pendapat ataupun kreasi yang jelas dan tidak sama dengan apa yang pernah ada.

Untuk model pembelajaran STEAM, beberapa prinsip dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan:

- 1) Menciptakan lingkungan belajar yang ramah, imajinatif dan berpusat pada anak yang mendukung keterlaksanaan kegiatan dan berorientasi pada kreativitas dan keingintahuan anak-anak.
- 2) Kondisi lingkungan membangun tingkat kesehatan dan daya fikir anak yang berkontribusi pada kesejahteraan kolektif dan kemakmuran masa depan anak.
- 3) Mengembangkan keterampilan sains dasar dalam hal mengamati, memprediksi dan pemecahan masalah dengan bermain air, serta benda-benda lain yang mudah diperoleh dari lingkungan.
- 4) Memberi kesempatan kepada orang tua sewaktu-waktu melibatkan pada kegiatan anak untuk membantu membangun pengalaman main anak sehingga lebih memahami kegiatan yang dilakukan anak serta ikut merasakan kegembiraan yang dirasakan saat anak melakukan kegiatan dengan nyaman.
- 5) Menuliskan pemikiran dan ide mereka merupakan cara yang tepat dalam mendokumentasikan pertumbuhan anak sebagai bahan informasi terhadap pihak-pihak yang berkepentingan.

Kegiatan pembelajaran STEAM dapat diimplementasikan sejak anak usia dini dengan media material loose part. Nicholson (1971) menggambarkan loose part sebagai “variable” yang menyediakan contoh – contoh seperti berbagai material dan bentuk, bau- bau dan fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi , media seperti gas dan cairan , suara, music, gerakan , reaksi kimia , masakan dan api , orang , tanaman, kata , konsep , ide. Dengan semua itu anak senang bermain dan bereksperimen, menemukan dan menjadi senang.

Menurut Sally Haughey, Loose part diartikan bahan -bahan terbuka , dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali , dibawa , digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri maupun digabungkan dengan bahan – bahan lain.

Komponen loose part yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak: (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.

Penggunaan Loose part mengikuti prinsip terbuka, yang memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

- 1) Tidak ada aturan yang mengikat.
- 2) Tidak ada ekspektasi.
- 3) Tidak ada masalah.
- 4) Tidak ada target hasil.
- 5) Tidak ada patokan benar atau salah

Kurikulum 2013 anak mengalami proses saintifik dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan, ini sangat sejalan dengan loose parts. Karena Loose part memberikan banyak stimulus pada anak untuk dapat mengembangkan kompetensi tersebut. Diharapkan dengan pembelajaran STEAM and Loose Part pada pendidikan anak usia dini dapat menyiapkan generasi emas Indonesia yang akan mendatang.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskripsi kualitatif dimana peneliti akan secara spesifik aliamiah menggambarkan terkait data berupa fakta – fakta yang nyata berasal dari pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di TK Kanisius Sumber dengan jumlah 30 siswa. Sumber data yang digunakan berasal dari kegiatan saat anak mengikuti pembelajaran STEAM berbasis Loose part dan hasil karya anak didokumentasikan sebagai informan utama kemudian dideskripsikan berdasarkan cerita anak. Melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menjadi teknik pengumpulan data penelitian ini, kemudian data diproses secara sistematis agar keabsahan data terlihat. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik Miles & Huberman supaya hasil dari penerapan pembelajaran STEAM berbasis Loose part untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini lebih akurat dan sistematis.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan saat pembelajaran menggunakan loose part ditemukan bahwa imajinasi anak dalam membentuk orang tema “DIRIKU”. Anak terlihat dapat menggunakan alat dan bahan yang telah disiapkan oleh guru dengan desain pembelajaran yang tidak terpacu dengan lembar kerja. Dalam kegiatan awal kelompok Jangung mengumpulkan bahan – bahan yang ada disekitar lingkungan sekolah (batu, ranting, daun, biji-bijian) kemudian menyusunnya menjadi bentuk orang.

Hal ini menunjukkan bahwa ketika anak diberi kebebasan dan diarahkan ternyata hasil karya yang diperoleh luar biasa bahkan melebihi target yang telah ditentukan. Bahan cerita anak dari hasil karya menjadi deskripsi analisis capaian perkembangan anak secara narasi dan guru tinggal menulisnya. Dari hasil diperoleh aktifitas hasil karya anak yang terlihat dibawah ini:



**Gambar 1. Alat dan bahan yang disiapkan dalam menerapkan media loose part**

Berdasarkan gambar 1 anak terlihat kreatif dan aktif mengumpulkan bahan (daun kering , batu , ranting) yang diperoleh dari lingkungan sekitar sekolah. Kemudian dikumpulkan bersama teman – teman untuk selanjutnya mereka menungkan ide membentuk karya sambil tanya jawab dengan guru dan teman – teman terkait hal – hal yang belum diketahui. Kemudian, aktivitas anak terlihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 2. Anak membuat kreasi dari bahan – bahan alam sekitar**

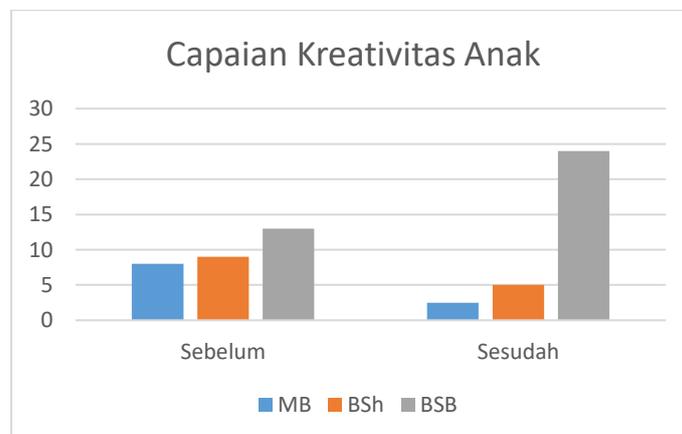
Gambar 2 menggambarkan betapa senangnya anak bermain dari material loose part alam yang mereka peroleh. Guru berkeliling untuk menanyakan ide tentang apa yang akan dibuat. Intinya guru secara spontan melontarkan pertanyaan yang dapat merangsang anak kreatif tanpa guru mengarahkan salah satu jawaban tertentu.

Panduan – panduan pertanyaan guru bisa menyiapkan sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Pertanyaan ini juga untuk menstimulus terciptanya generasi yang perkembangannya tercapai secara optimal dengan kemampuan yang dibutuhkan dimasa sekarang yaitu anak yang memiliki pola pikir ingin tahu dan tidak membatasi jawaban anak pada satu kunci jawaban yang pasti. Setelah selesai kegiatan capaian hasil perkembangan anak selama proses bermain dengan media loose part dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 1. Pedoman Penilaian kreativitas anak dengan media loose part**

Aspek	Indikator
Kreativitas	Ketrampilan berpikir lancar
	Ketrampilan berpikir orisinil
	Ketrampilan memperinci (mengevaluasi)
	Rasa Ingin tahu
	Bersifat Imajinatif
	Berani mengambil resiko
	Merasa tertantang

Berdasarkan indikator dan pertanyaan di tabel 1 diperoleh catatan perkembangan yang di gambarkan dalam diagram berikut:



**Gambar 3. Capaian kreativitas anak usia dini**

Dari gambar 3 dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media loosepart merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Terlihat dari hasil penelitian sebelumnya dan sesudahnya mengalami kenaikan sebesar 30%. Ini dibuktikan dengan data bahwa sebelum tindakan anak yang mempunyai kreatifitas sebanyak 13 siswa dan sesudah tindakan 24 siswa yang mempunyai kreativitas.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti tentang kreativitas anak PAUD TK Kanisius Sumber dapat disimpulkan bahwa pembelaran berbasis STEAM and Loose Part dapat mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan anak, yakni seperti dapat mendorong dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak dalam berfikir kritis, dalam penelitian ini ditunjukkan dengan cara anak bertanya kreatif, serta mampu memecahkan masalah, dapat memberi sudut pandang atau menerima perbedaan sudut pandang atau opini dari temannya, serta mampu berani mengambil resiko yang menjadi pilihan anak, yang mana sebelumnya telah diperhitungkan dampak negative dan positif bagi anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Azwar, Saifuddin. (2005). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia, 88.
- Dr. Masganti Sit, M.Ag, dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Perdana Publishing.
- Elizabeth Harlock. (1991). *“Perkembangan Anak “Jilid I, terjemahan: Meita Sari, Tjandra dan Muslikah Yarkasi, Erlangga, Jakarta.*
- Garmo, J, & Blanc, K. (2013). *Pengembangan karakter untuk anak: Penduan pendidik*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Kusairi dan Suprananto. (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mansyur, dkk. (2013). *“Assesmen Pembelajaran di Sekolah”*, Yogyakarta, Multi Presindo.
- McCoach, dkk. (2013). *“Instrumen Development in the Affective Domain”*, London: Springer
- Mardapi Djemari, (2012). *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Mushlih, A., Rahimah, Insiyah, M., Muzdalifah, Uminar, A.N., Imami, F., Maula, I., Parapat. A., Lestari, P., Khairunnisa, L., & others. (2018). *Analisis kebijakan PAUD: mengungkap isu-isu menarik seputar PAUD*. Wonosobo: Penerbit Mangku Bumi. <https://books.google.co.id/books?id=p-JjdwAaQBAJ>
- Mursid, M.Ag. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD release*.
- JIM. (2017). *The READ.ALouD HANDBOOK, The Washington Post*.
- Dindin, M.A., Lidinillah, A.M., dan Giyartini, R.. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kreativitas Siswa melalui Analisis Rasch Model di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu Vol 5 No 4 Halaman 2302 - 231