

Peningkatan Kreativitas Anak Berbasis Steam Melalui Media Pembelajaran Loose Part

Nika Cahyati¹, Popy Wulandary²
PG-PAUD STKIP Muhammadiyah Kuningan^{1,2}
Email: nika@upmk.ac.id¹, popywulandary@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan bagaimana peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui penggunaan media loose part. Metode penelitian ini menggunakan 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. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peningkatan kreativitas melalui media loose part adalah penggunaan media pembelajaran loose part dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di KB Saluyu Kecamatan Ciwaru 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. Dengan demikian bahwa dalam penggunaan media pembelajaran loose part dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di KB Saluyu..

Kata kunci: kreatifitas anak; STEAM; Loose part.

Abstract

The purpose of this study is to find out how to plan, implement and how to increase children's creative abilities through the use of loose media. This research method uses Classroom Action Research (CAR) from Kemmis Mc Taggart, which is in the form of a spiral from one cycle to the next where each cycle includes planning, implementing, observing and reflecting. The subjects in this study were KOBER Saluyu students, 8 boys, 12 girls in the second semester of the 2021-2022 school year, a total of 20 children. Based on the results of the research and discussion regarding increasing creativity through loose part media, the use of loose part learning media can increase children's creative abilities in KB Saluyu, Ciwaru District, from the results of the proportion of data in cycle I, there is a very good category of 30%, in cycle II there is 55% and in cycle III there is 80%. Based on the research results starting from cycle I, cycle II and cycle III there has been a significant increase. Thus that the use of loose part learning media can improve children's creative abilities in the Saluyu KB.

Keywords: children's creativity; STEAM; Loose part.

(Peningkatan Kreativitas Anak) Cahyati; Wulandari			405
<i>Submitted :31 Oktober 2022</i>	<i>Accepted : 31 Desember 2022</i>	<i>31 Desember 2022</i>	

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas atau Golden Age yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Maka sangat penting kebutuhan akan kreativitas, siswa yang memiliki IQ tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kreativitas tinggi. Ibarat pepatah tiada rotan akar pun jadi, maksudnya tiada IQ tinggi tapi punya kreativitas tinggi akan sama manfaatnya (Akmal, 2018). Konsep pendidikan Kurikulum 2013 yang memiliki tujuan ialah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. (Audi et al., 2020). Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berprinsip belajar sambil bermain, dalam kegiatan bermain tentunya ada kemampuan anak yang perlu dikembangkan yaitu kreativitas anak, sama halnya dengan siswa yang memiliki IQ tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kreativitas tinggi. Ibarat pepatah tiada rotan akar pun jadi, maksudnya tiada IQ tinggi tapi punya kreativitas tinggi akan sama manfaatnya (Akmal, 2018). Kreativitas pun terlihat dari bagaimana anak mengikuti pembelajaran di sekolah. Dari hasil observasi sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan anak di KB Saluyu memiliki kreativitas rendah atau belum berkembang, peneliti menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan kreativitas anak, dengan ciri anak pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, membuat karya yang seolah terbatas atau dengan menunggu arahan dan meniru guru atau temannya. Semua itu disebabkan karena adanya pandemi yang membatasi pembelajaran serta lingkungan yang kurang mendukung untuk menstimulasi kreativitas anak, pada saat anak mulai pembelajaran di sekolah anak kembali pasif dan mengurangi kreativitas anak. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya kegiatan yang stimulasi kreativitas terhadap anak usia dini dengan pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan perkembangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pembelajaran berbasis STEAM melalui media loose part untuk membantu anak usia dini dalam meningkatkan kreativitasnya. STEAM merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa yang menghasilkan sebuah produk, anak distimulasi dengan memberikan kebebasan untuk mengekspresi diri dalam membuat hasil karya dengan memanfaatkan lingkungan yang ada sehingga pembelajaran lebih kontekstual yang memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi. (April & April, 2021). Loose part media yang menciptakan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak usia dini. Media pembelajaran loose part yang dapat di manfaatkan oleh Guru mau pun orang tua dirumah untuk mengembangkan kreativitas anak selain itu media loose part yang mudah di dapat dan di tata. Mengapa media pembelajaran *loose part*? Peneliti menganalisis karena media loose part sebagai media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak ada habisnya.

Maka dapat disimpulkan pembelajaran berbasis STEAM merupakan pembelajaran yang menekankan hubungan pengetahuan dan keterampilan berupa science, teknologi, engineering, art, dan mathematics (STEAM). Bagaimana siswa mengatasi masalah, dan diharapkan melalui pendekatan STEAM siswa akan terbiasa menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara yang kreatif. Semua komponen tersebut dapat dikembangkan melalui media pembelajaran berbasis loose part. Loose part merupakan suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara. Bahan tersebut dapat dipergunakan dengan mandiri



maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan media permainan loose parts dikenalkan pada anak sejak dini dengan bahasa sederhana yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar anak. (Fransiska & Yenita, 2021).

Loose parts merupakan bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alam atau sintesis, dimana ketika anak bermain loose part anak dapat memainkan material sesuai keinginan anak dimana anak dapat mengkombinasi permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka (Fono & Ita, 2021). Loose parts unsur yang penting dari pembelajaran berbasis STEAM, alam kita penuh dengan loose parts, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. Orangtua dan guru dapat mengumpulkan loose parts dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. (Audi et al., 2020).

Peneliti merumuskan dalam penggunaan media pembelajaran loose part memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi memberikan banyak sekali kesempatan menghubungkan anak dengan lingkungannya untuk menciptakan produk atau karyanya. Dengan ciri anak usia dini yang peniru bukan berarti saat pembelajaran seringkali guru memberikan arahan dan contoh, dari pernyataan tersebut dengan tidak sengaja anak dibentuk seolah- olah menjadi pribadi yang pengikut atau peniru bukan menjadi penghasil atau pencipta, dari permasalahan tersebut media pembelajaran loose part menjadi jawaban untuk meningkatkan kreativitas anak, media loose part sebagai media penghubung anak bermain tanpa batas dan sebagai penghubung menstimulus pembelajaran anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart, dalam penelitian tindakan kelas populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang disiapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Dengan demikian keseluruhan proses dan pelaksanaan penelitian ini melakukan penelitian terhadap pembelajaran yang berlangsung pada guru kelas dan anak di KB Saluyu yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki- laki dan 12 anak perempuan yang berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Indikator kerja untuk mengetahui keberhasilan penelitian sebanyak 70%. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KB Saluyu sebagai tempat yang dipilih peneliti untuk melakukan penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini adalah sebanyak 20 siswa terdiri 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki yang semuanya rentan usia 5-6 tahun, Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan 3 siklus yang terdiri dari 2 kali pertemuan dalam satu siklusnya. Dari tiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Perencanaan sebagai tahapan awal untuk melakukan penelitian, pelaksanaan yang menjadi tahapan inti atau pokok dari penelitian selanjutnya evaluasi tahapan untuk melihat kembali kegiatan yang sudah dilakukan, dan terakhir refleksi tahapan yang bertujuan melihat tingkat keberhasilan apakah adanya perbaikan atau tidak.

Tahap Siklus 1

Pembelajaran diperoleh gambaran bahwa dalam kegiatan anak yang mampu menghasilkan suatu bentuk, kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan dan mempunyai rasa ingin tahu dan memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide termasuk kategori sangat baik mencapai 6 anak atau 30%, yang termasuk kategori baik mencapai 3 anak atau 15%, termasuk kategori cukup mencapai 7 anak atau 40% dan yang termasuk kategori kurang sejumlah 4 anak atau 20%. Maka dalam pembelajaran ini diperlukan adanya kegiatan yang diulangi atau dilakukan terus menerus sehingga kreativitas anak dapat meningkat dan berkembang dengan baik, serta kegiatan pembelajaran yang lainpun bisa berjalan dengan baik. dapat disimpulkan bahwa dalam peningkatan kreativitas anak melalui media loose part perlu ditingkatkan dan dikembangkan lagi dari semua aspek yang dinilai. Adapun kemampuan kreativitas anak melalui media loose part dapat dilihat pada tabel berikut ini dengan ketentuan kriteria nilai adalah Belum Berkembang (BB) mendapat skor 1, Mulai Berkembang (MB) mendapat skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mendapat skor 3, dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mendapat skor 4.

Tabel 1. Distribusi Pencapaian Perkembangan pada Siklus I

No.	Butir Soal	Kemampuan Siswa				Persentase (%)			
		B B	M B	BS H	BS B	BB	MB	BSH	BSB
1	Mampu menghasilkan suatu bentuk	1	6	4	9	5%	30%	20%	45%
2	Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	3	8	5	4	15%	40%	25%	20%
3	Mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada oranglain	3	6	6	5	15%	30%	30%	25%
Rata-rata						11,67%	33,34%	25%	30%

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa anak yang termasuk kategori Belum Berkembang (BB) mencapai 11,67%, anak yang termasuk kategori Mulai Berkembang (MB) mencapai 33,34%, anak yang termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 25%, anak yang termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB) mencapai 30%. Sebagian anak masih perlu bimbingan arahan, kebingungan dalam menyelesaikan tugas dengan medianya. Karena data yang diperoleh pada siklus I menunjukkan masih ada siswa yang belum berkembang sebanyak 11,67% maka diperlukan peningkatan melalui perbaikan pada siklus II.

Tabel 2. Hasil Observasi Kinerja Guru

No.	Aspek yang dinilai	Pelaksanaan		Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Keterampilan dalam memilih tema dan sub tema	√		
2.	Keterampilan membuka dan menutup kegiatan pembelajaran		√	
3.	Keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran		√	

No.	Aspek yang dinilai	Pelaksanaan		Komentar
		Ya	Tidak	
4.	Keterampilan memberikan stimulus kepada anak untuk aktif dan kreatif menemukan konsep atau ide pembelajaran dalam bahan ajar yang digunakan		√	
5.	Keterampilan guru sebagai fasilitator pembelajaran		√	

Berdasarkan hasil observasi kinerja guru diatas, pada aspek keterampilan guru dalam memilih tema sudah cukup baik, pada keterampilan membuka dan menutup kegiatan pembelajaran masih perlu lebih terampil seperti dalam penyambutan didepan kelas dan menanyakan suasana hati anak dikegiatan penutup, pada keterampilan guru dalam penggunaan media masih perlu ditingkatkan semisal dalam penggunaan media dilingkungan sekitar dapat digunakan secara aman oleh anak, pada keterampilan guru dalam memberikan stimulus pada anak perlu diperbaiki agar anak dapat memecahkan masalahnya sendiri dengan hasil dan ide yang timbul dari dirinya sendiri, pada keterampilan guru sebagai fasilitator pembelajaran masih perlu ditingkatkan lagi maka dari itu perlu diadakannya evaluasi yang masih perlu diperbaiki lagi pada tahap siklus ke II.

Tahap Siklus II

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berbasis STEAM dianggap pendekatan yang tepat untuk mengembangkan dan menstimulus perkembangan kreativitas anak usia dini. Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I ternyata masih banyak yang harus di perbaiki, maka dilakukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan sebelumnya. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berbasis STEAM dianggap pendekatan yang tepat untuk mengembangkan dan menstimulus perkembangan kreativitas anak usia dini

Tabel 3. Distribusi Pencapaian Perkembangan pada Siklus II

No.	Butir Soal	Kemampuan Siswa				Persentase (%)			
		B B	M B	BS H	BS B	BB	MB	BSH	BSB
1	Mampu menghasilkan suatu bentuk	-	3	3	14	0%	15%	15%	70%
2	Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	-	4	4	12	0%	20%	20%	60%
3	Mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada oranglain	-	6	3	11	0%	30%	15%	55%
Rata-rata						0%	21,67%	16,67%	61,67%

Berdasarkan tabel 3. diperoleh gambaran pada siklus II bahwa anak yang termasuk kategori Belum Berkembang (BB) mencapai 0%, termasuk kategori Mulai Berkembang (MB) mencapai 21,67%, termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 16,67% dan



anak yang termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB) mencapai 61,67%. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan masih ada siswa yang mulai berkembang sebanyak 21,67% dan masih perlu peningkatan melalui perbaikan pada siklus III.

Tabel 4. Hasil Observasi Kinerja Guru

No	Aspek yang dinilai	Pelaksanaan		Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Keterampilan dalam memilih tema dan sub tema	√		
2.	Keterampilan membuka dan menutup kegiatan pembelajaran		√	
3.	Keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran	√		
4.	Keterampilan memberikan stimulus kepada anak untuk aktif dan kreatif menemukan konsep atau ide pembelajaran dalam bahan ajar yang digunakan		√	
5.	Keterampilan guru sebagai fasilitator pembelajaran	√		

Berdasarkan tabel 4 bahwa hasil observasi kinerja guru, menggambarkan kinerja peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran terlihat 3 komponen yang sudah cukup baik dari keterampilan guru dalam memilih tema sudah baik dimulai dari siklus I dilakukan, pada keterampilan guru dalam penggunaan media sudah sangat kreatif dan menarik sehingga mengundang antusiasme anak, keterampilan guru sebagai fasilitator sudah baik guru sudah menempatkan dirinya sebagai fasilitator dalam kegiatan berlangsung. Disini terdapat 2 komponen yang perlu diperbaiki yaitu keterampilan guru dalam membuka dan menutup kegiatan dengan hal-hal baru yang menyenangkan atau tidak begitu-begitu saja dan dilaksanakan dengan tidak waktu yang singkat. Dan keterampilan memberikan arahan bimbingan pada anak untuk kreatif dan aktif menemukan ide pada bahan ajar yang digunakan masih perlu diperbaiki, guru hendaknya memberikan arahan dengan cara membimbing tanpa memberikan perintah yang seharusnya anak mampu memecahkan dan mengerjakannya sendiri. Maka perlu adanya evaluasi yang masih perlu diperbaiki lagi pada tahap siklus ke III.

Tahap Siklus III

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II ternyata masih banyak yang harus diperbaiki, maka dilakukan siklus III untuk memperbaiki kekurangan sebelumnya. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berbasis STEAM dianggap pendekatan yang tepat untuk mengembangkan dan menstimulus perkembangan kreativitas anak usia dini

Tabel 5. Distribusi Pencapaian Perkembangan pada Siklus III

No	Butir Soal	Kemampuan Siswa				Persentase (%)			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Mampu menghasilkan suatu bentuk	-	-	3	17	0%	0%	15%	85%
2	Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	-	-	4	16	0%	0%	20%	80%
3	Mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada oranglain	-	-	5	15	0%	0%	25%	75%
Rata-rata						0%	0%	20%	80%

Berdasarkan tabel 5. diperoleh gambaran bahwa di siklus III anak yang termasuk kategori Belum Berkembang (BB) mencapai 0%, anak yang termasuk kategori Mulai Berkembang (MB) mencapai 0%, anak yang termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 20% dan anak yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 80%.

Tabel 5. Hasil Observasi Kinerja Guru

No	Aspek yang dinilai	Pelaksanaan		Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Keterampilan dalam memilih tema dan sub tema	√		Guru dalam menentukan indikator setiap pembelajaran sudah baik, terlihat dari kegiatan pembelajaran yang beragam di setiap pertemuan.
2.	Keterampilan membuka dan menutup kegiatan pembelajaran	√		Kemampuan guru dalam membuka dan menutup kegiatan pembelajaran sudah cukup menarik dan terampil, guru mencoba hal – hal baru untuk menyambut anak dan mengakhiri kegiatan.
	Keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran	√		Dalam penggunaan media pembelajaran guru sudah terampil dan kreatif, sehingga media yang digunakan membuat mengundang antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran.



No	Aspek yang dinilai	Pelaksanaan		Komentar
		Ya	Tidak	
	Keterampilan memberikan stimulus kepada anak untuk aktif dan kreatif menemukan konsep atau ide pembelajaran dalam bahan ajar yang digunakan	√		Guru terampil dalam memberikan stimulus untuk anak agar kreatif dengan hal – hal membuat anak aktif dengan media yang digunakan, seperti guru merangsang anak agar berpikir kritis dalam menyelesaikan kegiatan.
	Keterampilan guru sebagai fasilitator pembelajaran	√		Guru sebagai fasilitator sangat baik, yaitu dalam pengadaan bahan ajar media pembelajaran serta dalam memberikan penjelasan apersepsi di mulai dari kegiatan pembuka hingga kegiatan pembelajaran berakhir.

Dari tabel 5. tentang hasil observasi kinerja guru menggambarkan kinerja peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran yang pada umumnya sudah baik. Keterampilan guru dalam memilih tema dan sub tema sudah baik, keterampilan guru membuka dan menutup kegiatan pembelajaran sudah cukup menarik dan terampil, keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran sudah terampil dan kreatif sehingga dalam menentukan alat dan bahan ajar juga sudah sangat kreatif sehingga membuat anak antusias dalam pembelajaran, keterampilan guru memberikan stimulus kepada anak untuk aktif dan kreatif menemukan konsep atau ide pembelajaran dalam bahan ajar yang digunakan sudah sangat baik, dan keterampilan guru sebagai fasilitator sangat baik, yaitu dalam pengadaan bahan ajar media pembelajaran.

Pembahasan

Aktivitas Anak dalam Kegiatan Proses Peningkatan Kreativitas Melalui Media Loose Part

Pada pelaksanaan tindakan kelas di siklus I, peneliti mengalami kesulitan, karena saat kegiatan berlangsung guru menjelaskan tidak berurutan dari penjelasan materi, apersepsi kegiatan, kegiatan yang akan dilakukan lalu penugasan karena itu anak sulit untuk memahami dan kesulitan juga dalam penugasan, sehingga terjadi tidak kondusif karena anak kurang paham, melakukan penelitian dengan metode pembelajaran klasikal membuat anak antusias dalam mengikuti kegiatan dan tentunya berebut dan tidak sabar menunggu giliran, setelah dikondisikan oleh guru anak dapat dikendalikan, antusias anak cukup baik, dalam penggunaan media loose part, jadi anak – anak pada umumnya masih bingung. Adapun gambaran dari pelaksanaan siklus I diperoleh yang termasuk kategori sangat baik mencapai 6 anak atau 30%, yang termasuk kategori baik mencapai 3 anak atau 15%, termasuk kategori cukup mencapai 7 anak atau 40% dan yang termasuk kategori kurang sejumlah 4 anak atau 20%. Pelaksanaan siklus II, kegiatan peningkatan kreativitas masih dilakukan dengan metode pembelajaran klasikal. Pada siklus II anak lebih antusias dari siklus sebelumnya, karena anak sudah pernah melakukan kegiatan



dengan penggunaan loose part. anak mudah paham dalam mengikuti kegiatan sehingga ada yang sudah selesai tugasnya dan beberapa ada yang masih kesulitan, guru pun sering untuk mengkondisikan agar anak dapat kondusif dan dapat menunggu temannya yang belum menyelesaikan tugas. Pada pelaksanaan siklus II diperoleh gambaran dengan peningkatan yang cukup baik dari sebelumnya, yang termasuk kategori sangat baik mencapai 11 anak atau 55%, termasuk kategori baik mencapai 7 anak atau 35%, termasuk kategori cukup mencapai 2 anak atau 10% dan termasuk kategori kurang 0 anak atau 0%.

Pada pelaksanaan siklus III, kegiatan kreativitas anak dilakukan dengan metode berkelompok, anak lebih antusias, bersemangat, kondusif, dan terkendali sehingga guru lebih mudah dalam pengajaran di dalam kelas. Siklus III pada pertemuan 1 dibagi menjadi 2 kelompok namun, karena menurut peneliti tiap kelompok masih banyak oleh karena itu pada saat pertemuan ke 2 dibagi menjadi 3 kelompok pembelajaran pun berjalan baik dan tuntas. Pada pelaksanaan siklus III diperoleh gambaran dengan peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya, yang termasuk kategori sangat baik mencapai 16 anak atau 80%, termasuk kategori baik mencapai 4 anak atau 20%, termasuk kategori cukup dan kurang 0 anak atau 0%.

Pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan bahwa tingkat keberhasilan kemampuan peningkatan kreativitas anak berada pada kriteria cukup baik, oleh karena itu peneliti melakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kreativitas anak pada siklus ke III. Salah satu bentuk untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak ialah dengan penggunaan media yaitu pembelajaran STEAM berbasis media loose part. hal tersebut sesuai dengan beberapa hasil penelitian (Al Farisi Ngemplak Boyolali, 2021) yang menunjukkan media loose parts efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan menerapkan pembelajaran STEAM berbasis loose parts meningkatkan kreativitas anak usia dini. Imamah & Muqowim (2020) berhasil mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM dan loose part. Hal ini dilakukan juga pada anak KB Saluyu dimana pembelajaran menggunakan media loose part untuk meningkatkan kreativitasnya. Saat anak – anak senang atau suka melakukan kegiatan maka tujuan pemberian stimulus dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dan sudah melakukan beberapa tahap perbaikan dari siklus I ke siklus II baik itu perbaikan terhadap anak dan juga guru maka dapat dilihat bahwa pada siklus ke III kemampuan anak yang mampu menghasilkan suatu bentuk, anak yang mempunyai kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, dan anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada oranglain bisa dilihat pada diagram diatas bahwa semua aspek tersebut mengalami peningkatan dan memenuhi target, diantaranya adalah anak yang termasuk kategori sangat baik mencapai 16 anak atau 80%, termasuk kategori baik mencapai 4 anak atau 20%, termasuk kategori cukup dan kurang 0 anak atau 0%.

Kemampuan Kreativitas Anak

Pada siklus pertama anak masih kebingungan dengan media yang disiapkan oleh guru, dengan batu alam, batu – batuan, dll apakah anak bisa membuat kata “hujan” ataupun “banjir”? Lalu guru menjelaskan dan dari setengah jumlah siswa masih perlu bimbingan. Untuk lebih jelasnya pengamatan tentang peningkatan kreativitas anak melalui hasil tes dalam dua kali pertemuan anak yang termasuk kategori BB mencapai 11,67%, termasuk kategori MB mencapai 33,34%, termasuk kategori BSH mencapai 25%, dan termasuk kategori BSB mencapai 30%.



Pada pelaksanaan perbaikan di siklus kedua, kegiatan berlangsung cukup baik, peneliti tidak mengalami banyak kesulitan seperti siklus sebelumnya, anak – anak sudah terbiasa dengan kegiatan yang dilakukan, akan tetapi guru mengalami kesulitan saat kegiatan guru harus terus mengkondisikan anak karena metode pembelajaran klasikal yang membuat anak berebutan, tidak sabaran dan membuat kegiatan tidak kondusif. Pada pelaksanaan siklus kedua guru menyiapkan loose part daun – daunan, cangkang kerang, dengan media yang disiapkan guru apakah anak bisa membentuk sebuah hewan? Dan inilah pengamatan tentang peningkatan kreativitas anak melalui hasil tes dalam dua kali pertemuan anak yang termasuk kategori BB mencapai 0%, termasuk kategori MB mencapai 21,67%, termasuk kategori BSH mencapai 16,67% dan anak yang termasuk kategori BSB mencapai 61,67%. Hal ini ada peningkatan dari siklus I ke siklus II, namun ada beberapa yang harus diperbaiki di siklus selanjutnya. Pada pelaksanaan siklus ketiga kegiatan berlangsung lebih baik dari sebelumnya, peneliti tidak mengalami kesulitan begitupun dengan guru pada siklus ketiga peneliti hanya sebagai fasilitator dan motivator, anak – anak sudah terbiasa dengan kegiatan yang dilakukan sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Pada pelaksanaan kegiatan siklus ketiga pembelajaran dilakukan dengan metode kelompok, pada pertemuan ke 1 anak dibagi menjadi 2 kelompok yaitu anak laki – laki dan anak perempuan, pada pertemuan ke 2 semua anak dibagi menjadi 3 kelompok, pembelajaran penugasan dilakukan secara rolling. Kegiatan dengan bagaimana anak membentuk sebuah pohon dengan media yang disiapkan oleh guru, yaitu menggunakan media daun, ranting, kapas, tutup kaleng, dll. Dilihat hasil presentasinya dimana anak termasuk kategori BB mencapai 0%, anak termasuk kategori MB mencapai 0%, anak termasuk kategori BSH mencapai 20%, dan anak yang mencapai kategori BSB mencapai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara siklus II ke siklus III ini dikarenakan ada perbaikan pada saat pembelajaran berlangsung, baik terhadap anak maupun terhadap guru.

Dalam tulisan (Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, 2017) Kreativitas sebagai suatu kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru, tentunya dengan penggunaan media maka loose parts dapat digunakan dalam pembelajaran untuk merangsang kreativitas sambil meningkatkan gairah pada anak-anak (Audi et al., 2020). Berdasarkan hal tersebut penggunaan media loose part untuk meningkatkan kreativitas anak di KB Saluyu dilakukan dengan tema dan macam media yang berbeda ini untuk menghindari adanya kejenuhan, sehingga kegiatan setiap pertemuan tersebut dapat menjadi kebiasaan – kebiasaan yang positif dan menghasilkan kemampuan anak yang jauh lebih baik lagi. Peningkatan kreativitas anak di KB Saluyu sudah memenuhi target yang ingin dicapai, sama hal dengan penelitian Fitriana, D., Ananda, R., & Alam, K. (2021). yang berjudul Peningkatan Kreativitas Melalui Media Loose Parts Kelompok A TK ABA Moronyamplung. 75–86.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Pengembangan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak. Penelitian dilakukan dengan prasiklus dan 3 pengembangan, tiap pengembangan terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi, observasi dilakukan guru di dalam kelas pada kegiatan belajar mengajar dengan mengamati anak, dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan dokumen yang berisi keterangan yang berkaitan dengan proses pengumpulan data yang berupa hasil karya anak. Subjek dalam penelitian anak kelompok A TK ABA Moronyamplung. Dari hasil penelitian dan analisis data, menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dari pra siklus ke pengembangan III, hal ini dibuktikan



dengan persentasi ketuntasan belajar pada prasiklus mencapai 13%, pengembangan I mencapai 33%, pengembangan II mencapai 67% dan pada pengembangan III mencapai 86%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media loose part dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK ABA Moronyamplung. Peningkatan kreativitas anak di KB Saluyu diakhir siklus III menggambarkan bahwa anak sudah mampu menghasilkan suatu bentuk, anak mempunyai kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, dan anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada oranglain dengan menggunakan media yang ada dilingkungan sekitarnya dapat meningkatkan ketekunan, berpikir serta kreativitasnya. Oleh karena itu penggunaan media loose part saat pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak di KB Saluyu. Berdasarkan hal tersebut peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian dan dicukupkan sampai siklus III, karena penelitian sudah dapat mencapai target yang diinginkan, setelah penelitian selesai dilakukan, peneliti menemukan bahwa anak – anak harus diberi kebebasan untuk bermain hingga menghasilkan sesuatu, dan anak – anak harus diberi kesempatan agar lebih aktif untuk melakukan banyak hal. Dengan itu apa yang dikembangkan dari anak dapat berkembang dengan baik dan lebih optimal.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Berbasis STEAM Melalui Media Pembelajaran Loose Part di KB Saluyu Kecamatan Ciwaru” dilaksanakan melalui tiga siklus telah menghasilkan kesimpulan yang berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media loose part dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB Saluyu tahun ajaran 2021-2022. Dalam perencanaan dan pelaksanaan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui loose part telah menemukan hasil dari kemampuan kreativitas anak setelah menggunakan media loose part dilihat dari sebelum penelitian dilaksanakan anak di KB Saluyu memiliki kreativitas kurang maksimal dapat dilihat pada penelitian siklus I diketahui anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik hanya 6 anak atau 30% dari jumlah 20 siswa. Kemudian pada perbaikan siklus II anak yang memiliki kreativitas meningkat menjadi 12 anak atau 60% dan pada siklus III bertambah lagi menjadi 16 anak atau 80%. Berdasarkan itu siswa KB Saluyu telah mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, A. (2018). Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Pemberian Tugas Melipat Kertas Pada Siswa Kelompok B Tk Islam Ylpi Marpoyan Pekanbaru. *Generasi Emas*, 1(2), 79. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(2\).2561](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(2).2561)
- April, S. S., & April, S. S. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. 5(02), 275–281.
- Audi, J., Kreativitas, M., & Usia, A. (2020). *Jurnal audi*. 3359(449), 19–31. Dirlanudin. (n.d.). Pengembangan bakat kreativitas anak. 174–187.
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanuz. 5, 9290–9299.
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(8), 5454– 5462.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>

- li, B. A. B. (n.d.). No Title. 1(2), 13–45. Iii, B. A. B. (2011). No Title. 41–64.
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. 1(1), 1–8.
- Miftahul, J. (2017). Pemanfaatan kain perca batik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Doro Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan. UNNES.
- Muhson, A. (2008). penelitian tindakan kelas. 1–9.
- Musfiroh, T. (2002). KREATIVITAS ANAK USIA DINI DAN IMPLIKASINYA DALAM PENDIDIKAN.
- Olifia, G. A. (2008). Upaya Meningkatkan Kreativitas..., Gege Adilfi Olifia, FKIP UMP, 2014 8. 8–45.
- Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Nisa, R., & Nofan Zulfahmi, M. (2021). Penerapan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini selama Belajar dari Rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129–136. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i2.114>
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- salis, k., & betik, m. institut KH. abdul, C. (n.d.). Katakunci: kreativitas anak, media origami.
- Sugiyono, (2017), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta Wachidi, W., & Sudarwan, S. (2021). Pelatihan Penggunaan Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbasis Proyek dan Bahan Loose Parts pada Guru PAUDNI Dharma Wanita Kota Bengkulu. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 02(1), 57–61. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jap/article/view/17895>
- Widyasanti, N. P. (2021). Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dimasa Pandemi. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 74–83. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i1.287>