

# UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PART PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI BANTARWUNI TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Dwi Andriyani

Taman Kanak-Kanak Pertiwi Bantarwuni, Indonesia  
dwiandriyani826@gmail.com

## **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to describe the process and learning outcomes through learning STEAM (Science Technology Engineering Art and Mathematic) using Loose Part media which can increase the creativity of group A children at Pertiwi Bantarwuni Kindergarten, Kembaran District, Banyumas Regency, for the Academic Year 2020/2021 as many as 15 students. The method used in this research is Kemmis and Mc Taggart's Class Action Research which includes four stages, namely planning, observation, action and reflection and decision making for the development of activities and subsequent actions. Data collection techniques using observation, notes and documentation. From the results of research in the pre-cycle through the test of creativity ability indicators, students' abilities showed 33% completeness. Then it increased in cycle I to cycle II, namely cycle I (60%), cycle II (86%). The conclusion of this study is that through STEAM learning with Loose Part media, it can increase the creativity of Pertiwi Bantarwuni Kindergarten children in Group A for the 2020/2021 Academic Year. This study consisted of two cycles, each cycle consisting of 4 meetings. The data analysis technique used is qualitative and quantitative data analysis. Qualitative data analysis by analyzing data from observations, interviews and documentation during the study. Quantitative data analysis uses a data processing approach through statistical methods to explain the level of success in learning in Cycle 1 and Cycle 2. The results of this study indicate an increase in early childhood creativity through STEAM learning with Loose Part media.*

**Keywords:** *Early Childhood, Creativity, STEAM, Loose Part*

## **PENDAHULUAN**

Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No 20 Tahun 2003 menerangkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, sebagai bentuk bantuan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dikutip dari *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, bahwa anak-anak menghabiskan hampir seluruh waktu mereka untuk bermain, baik membuat sesuatu ataupun bermain dengan temannya.

Anak usia dini berada dalam masa keemasan (Golden Age) di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Masa ini merupakan periode sensitive, selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya

pendidikan dari lingkungannya baik disengaja atau tidak disengaja.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi kecerdasan anak.

Bermain pada tingkatan anak usia dini merupakan dunianya. Banyak sekali manfaat yang didapat dari kegiatan bermain, salah satunya adalah pengembangan kreativitas anak usia dini. Bermain dalam bentuk apapun, baik aktif maupun pasif, baik dengan alat maupun tanpa alat dapat menunjang kreativitas anak dalam menciptakan hal-hal baru. Anak yang kreatif dapat terlihat dari perilaku yang dilakukannya, yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru dilihatnya, selalu bertanya tentang hal yang baru, memiliki kekhasan tersendiri dalam bakat, minat, gaya belajar, suka tantangan dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan. Anak yang kreatif juga mempunyai kemampuan menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternative, melihat kombinasi yang tidak di duga dan mempunyai keberanian mencoba sesuatu yang tidak lazim, menurut Cropley (Utami Munandar,1995:9).

Istilah kreativitas berasal dari bahasa inggris yaitu dari kata dasar “to create“. Creative (kreatif) berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang baru yang belum pernah dibuat dan diciptakan orang lain. Dalam skripsi menurut Clark Moustakis (dalam Supratiknya, 2003) kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Menurut Baron ( Dalam Asrori, 2007:61) dalam skripsi kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Kreativitas merupakan hal penting dalam kehidupan khususnya anak usia dini karena dapat membuat manusia lebih produktif. Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru.

Permasalahan di temukan dari hasil observasi yang dilakukan pada Kelompok A TK Pertiwi Bantarwuni pada anak usia 4-5 tahun yaitu pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dimana dampak yang didapatkan capaian perkembangan anak belum mampu mencapai daya kreativitas, imajinasi dan berpikir kritis anak. Oleh karena itulah perlu adanya inovasi yang dianggap sangat penting oleh penulis agar anak mencapai keterampilan 4 C dimana dilakukan pembelajaran STEAM dengan pemilihan media Loose Part. Konsep yang dikemukakan oleh Kennedy, Odell (dalam Munawar, Roshayanti, 2019:278) dimana STEAM menjadi topik di diskusi internasional dalam ICASE (The International Council of Association for Science Education) mengharapkan peningkatan kualitas pendidikan dengan memperkokoh STEAM dalam pelaksanaan pembelajaran demi meningkatkan kualitas Pendidikan.

Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) dianggap

sebagai pembelajaran yang mampu mendorong aspek-aspek perkembangan anak antara lain perkembangan kreativitasnya. Dijelaskan dalam (Novita Eka Nurjanah 2020,22), bahwasanya pembelajaran STEAM dapat menstimulus pengetahuan di sekitar anak dengan cara mengamati, menyelidiki dan menanyakan, secara tidak langsung anak akan berpikir lebih kreatif sesuai dengan tahapan usia dan jenjang pendidikan yang di tempuh seperti yang dijelaskan oleh (Alfrida 2019:516). Apabila menggunakan metode pembelajaran STEAM , maka harus mengetahui dasar-dasar keterampilan STEAM pada anak seperti berikut : (1) menstimulasi anak untuk bertanya, (2) mendorong anak berpikir kreatif (3) menstimulasi agar anak dapat menyelesaikan masalah, (4) memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, (5) menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu.

Sains (*Science*) proses mencari tahu tentang dunia dan cara kerjanya dengan mengeksplorasi, mengumpulkan data, mencari hubungan dan pola, serta menghasilkan penjelasan dan ide dengan menggunakan bukti. Sains ini berkaitan erat dengan bagaimana seorang anak menemukan sesuatu, mengamati, mengidentifikasi tentang perubahan-perubahan yang terjadi dan bagaimana mereka berpartisipasi dalam kegiatan menjaga lingkungan sekitar.

Teknologi (*Technology*) di era revolusi 4.0 ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang begitu pesat. Hal ini karena teknologi tidak akan hilang dan kita berada ditengah-tengah pergeseran kuantum sosiokultural utama (Jackman,H.L, 2009).

Teknik (*Engineering*) dapat diartikan sebagai sebuah rekayasa terhadap teknologi. Engineering dimulai dengan identifikasi masalah kemudian mencoba memecahkan masalah itu. Sebagai contoh anak-anak mengalami proses ketika mereka mencoba mencari tahu bagaimana membuat fondasi yang kuat agar bangunan balok mereka dapat lebih tinggi (Siantajani,n.d).

Seni (*Art*) adalah ungkapan perasaan seseorang yang dituangkan ke dalam kreasi dalam bentuk gerak, rupa, nada, syair yang mengandung unsur-unsur keindahan dan dapat mempengaruhi perasaan orang lain. Tahapan dalam pengembangan seni tidak terpisah awal dan ujung dalam urutan perkembangan, melainkan anak-anak menunjukkan kecenderungan untuk bergerak bolak-balik antara tahap saat mereka belajar dan tumbuh (Tounnton & Colbert, 2000). Seni tidak hanya berpengaruh secara fisik, kognitif, sosial emosional, persepsi atau perkembangan bahasa setiap anak, tetapi juga menyumbang factor-faktor sosial, budaya, agama, individu dan lingkungan dalam melacak perkembangan seni anak (Schirrmacer, 2006).

Matematika (*Mathematics*) mencakup berbagai subbidang, keterampilan dan system yang sesuai dipelajari beberapa bentuk oleh anak kecil. Diantara topik yang lebih umum diajarkan adalah klasifikasi, seriasi, perhitungan, pengukuran, geometri, grafik dan aritmatika (Krogh, S.L & Slentz, K.L, 2008).

Salah satu media yang bisa digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan menggunakan media loose Part, karena dengan media ini anak akan bereksplorasi dengan benda-benda alam atau sintesis sehingga anak akan tertarik untuk mengekspresikan diri dalam berkreativitas menciptakan berbagai bentuk. Media loose part dapat digunakan sebagai alat untuk

mengeksplorasi berbagai aspek antara lain meliputi : pemecahan masalah, kreativitas, motoric halus, motoric kasar, konsentrasi, sains, pengembangan bahasa, seni, logika berpikir matematika, teknik , teknologi. Loose part adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Loose part menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak.

Tujuan pembelajaran dengan media loose part adalah agar anak lebih kreatif karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan loose part sesuai imajinasi mereka. Anak-anak akan belajar menghargai bahan-bahan atau benda-benda disekeliling mereka, seperti loose part alam maupun sintetis, contohnya: batu, pasir, kerikil, ranting, kayu, daun, kain, bola, bunga, tali, cangkang, biji-bijian, ember, keranjang, krak dan kotak, botol plastic dan kardus.

Aktivitas berkreativitas menggunakan media Loose Part ini dapat dilakukan di rumah atau di sekolah. Hal ini terlihat berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelompok A TK Pertiwi Bantarwuni yang mana menunjukkan kemampuan kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 67 % anak yang belum berkembang sesuai harapan, yaitu belum sampai persentase capaian anak 73 % dari jumlah 15 anak. Baru beberapa anak yang capaiannya BSH. Setelah guru mengevaluasi, ternyata kreativitas anak belum berkembang karena media yang digunakan kurang menarik dan monoton yaitu cenderung hanya menggunakan *paper list* dengan buku dan lembar kerja anak (LKA) sehingga anak bosan dan kurang berminat dengan aktivitas tersebut. Sehingga dibutuhkan sebuah solusi untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan media yang menarik bagi anak. Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah pada kelompok A TK Pertiwi Bantarwuni yaitu : masih ada sejumlah siswa 66 % dengan capaian perkembangan Mulai Berkembang. Guru belum menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Anak cenderung menyukai media yang bervariasi dan beraneka ragam.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pemaparan data secara deskriptif kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan cara menganalisis data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dari setiap pelaksanaan tindakan (proses pembelajaran) dan data kuantitatif dengan statistic deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra siklus, siklus pertama dan siklus ke kedua. Mekanisme pelaksanaan penelitian direncanakan bersiklus. Setiap siklusnya masing-masing dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu : tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi.

Kriteria indikator keberhasilan dalam penelitian ini sebesar 71% mengikuti standar Mills (Mills, G.E, 2003). Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 71% dari jumlah anak yaitu 13 anak dari 15 anak mencapai tingkat pencapaian perkembangan minimal sebesar 73.

Subyek dari penelitian ini adalah siswa dari TK Pertiwi Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas Kelompok A Semester I Tahun Ajaran 2020/2021 terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki yang berlangsung selama 30 hari. Dikarenakan situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan karena masa pandemic covid 19 maka penelitian ini dilaksanakan secara

daring (dalam jaringan) dengan menggunakan media grup whatsapp sebagai pengganti kelasnya.

Penelitian dilakukan dirumah dengan bantuan orang tua dengan mengirimkan foto atau video pada saat anak melakukan kegiatan yang dijadikan guru sebagai bahan observasi penilaian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, dokumentasi dan wawancara di lakukan sebelum pra siklus untuk menentukan tindakan perencanaan yang harus dilakukan. Observasi terdiri atas apa yang di dilihat, didengar dan dipikirkan oleh peneliti pada saat mengumpulkan data di lapangan. Dokumentasi adalah mengumpulkan informasi tentang kreativitas anak usia dini berupa video atau foto. Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara terstruktur yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelompok B TK Pertiwi Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. Sedangkan tes dilakukan sebagai instrument yang digunakan dalam penilaian kreativitas anak kelompok A TK Pertiwi Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas selama penelitian dilakukan. Kisi-kisi instrument dalam penelitian ini digabungkan melalui definisi konseptual dan definisi operasional menjelaskan bahwa kreativitas adalah skor yang ditunjukkan dari kemampuan anak yang meliputi (1) keterampilan berpikir lancar, (2) keterampilan berpikir felksibel, (3) keterampilan berpikir orisinil, (4) keterampilan berpikir merinci/elaborasi. Kemunculan setiap aspek di catat oleh peneliti dengan memberikan tanda ceklis (√).

Setiap butir instrument diberi skor 1-4 sesuai dengan tingkat kemampuannya (1) Belum Berkembang =skor 1, (2) Mulai Berkembang=skor 2, (3) Berkembang Sesuai Harapan=skor 3, (4) Berkembang Sangat Baik=skor 4. Dari instrument kreativitas anak diperoleh skor kreativitas anak setiap siklus kemudian skor tersebut dibandingkan untuk melihat peningkatan yang terjadi pada tiap siklusnya.

## **HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, di mana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke 1 adalah :

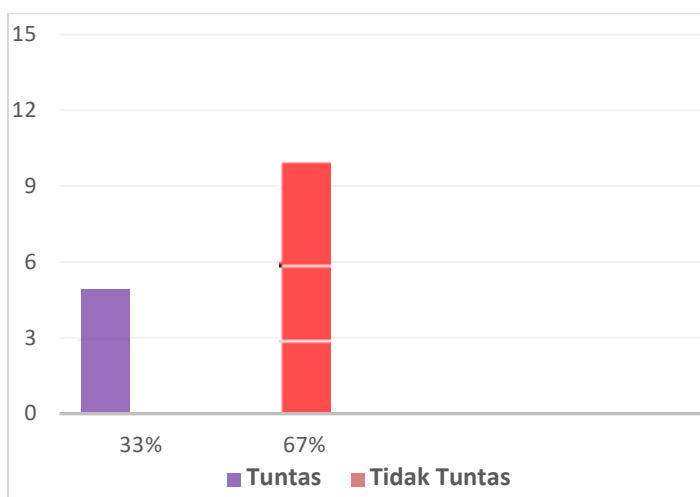
1. Tahap perencanaan yaitu menyiapkan rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi dan membuat video pembelajaran di youtube.
2. Tahap pelaksanaan yaitu memberikan link youtube tentang video pembelajaran melalui grup whatsapp beberapa hari sebelum pembelajaran berlangsung, sehingga anak dapat mempelajari terlebih dahulu materi pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, anak bergabung melalui video call. Anak aktif bertanya dan mengikuti setiap sesi pembelajaran. Guru menjadi fasilitator bagi setiap kegiatan anak.
3. Tahap observasi, selama pembelajaran, guru mengamati kreativitas anak dalam pembelajaran menggunakan media loose part, bagi anak yang mencapai ketuntasan indicator akan mendapat apresiasi atau reward.

Tahap-tahap di atas juga dilakukan untuk siklus I pertemuan ke-2, sedangkan pada siklus II ada sedikit perubahan setelah dilakukan refleksi.

**Tabel 1. Data Kreativitas Anak Pra siklus**

Jumlah anak = 15 anak	
Belum Berkembang (BB)	0
Mulai Berkembang (MB)	10
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0
Jumlah	15

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada prasiklus memperoleh data kemampuan kreativitas anak yang masih rendah karena cenderung kurang kreatif. Data yang ditunjukkan yaitu dari 15 anak, 5 anak sudah menunjukkan ketuntasan dan 10 anak belum menunjukkan ketuntasan. Berdasarkan data tersebut, maka peneliti dan kolaborator sepakat untuk memberikan stimulasi untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Pertiwi Bantarwuni Kecamatan Kembaran Banyumas melalui STEAM menggunakan media loose past.



Gambar 1. Diagram Data Kreativitas Anak Pra Siklus

### Siklus I

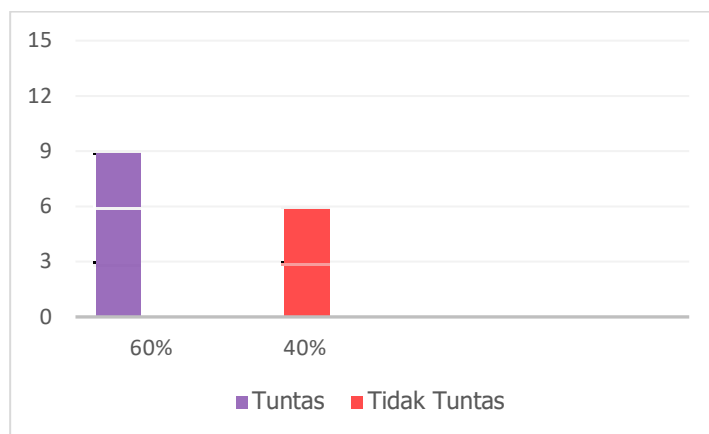
Pengumpulan data pada siklus I dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak yang diperoleh setelah pemberian tindakan dengan pembelajaran STEAM dengan menggunakan media loose part. Adapun data pada siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Data Kreativitas Anak Siklus I

Jumlah anak = 15 anak	
Belum Berkembang (BB)	0
Mulai Berkembang (MB)	0
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9
Berkembang Sangat Baik (BSB)	6
Jumlah	15

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada penelitian siklus I didapatkan data anak yang sudah

mencapai tingkat pencapaian perkembangan minimal kreativitas sejumlah 9 anak atau sebesar 60%. Penelitian ini dikatakan berhasil jika 86% dari 13 anak dari total 15 anak mencapai tingkat pencapaian perkembangan minimal yaitu dengan nilai 73. Hal ini masih dikategorikan kemampuan dalam berkreaitivitas belum tercapai secara optimal. Setelah tindakan pada siklus I ada peningkatan kreativitas anak yang dapat diukur dan dilihat perbandingannya dari hasil pengamatan awal atau pra tindakan. Namun demikian belum bisa dijadikan ukuran meningkat karena ada beberapa anak yang belum memperlihatkan hasil sesuai harapan. Hasil yang diharapkan belum sesuai tujuan penelitian yaitu meningkatnya kreativitas anak dengan media Loose Part. Hasil diskusi antara peneliti dengan kolaborator pada tahap refleksi dapat dikemukakan bahwa kelemahan tindakan siklus I perlu dilanjutkan pada siklus II. Penyebab rendahnya kreativitas anak yaitu kegiatan bermain yang monoton dan banyak aktivitas yang di dominasi guru, sehingga anak kurang kreatif karena guru lebih berperan. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran untuk melakukan tindakan siklus II yaitu dengan menyediakan media Loose Part yang lebih beragam dan pembelajaran berpusat pada anak.



**Gambar 2. Diagram Data Kreativitas Anak Siklus I**

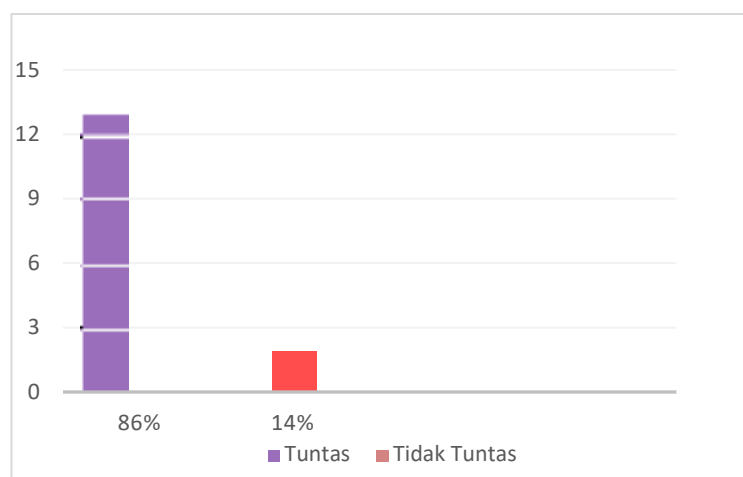
## Siklus II

Pengumpulan data siklus II dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak yang diperoleh setelah pemberian tindakan dengan pembelajaran STEAM dengan menggunakan media loose part. Penelitian pada siklus II ini merupakan hasil refleksi pada siklus I untuk mengetahui kenaikan kemampuan kreativitas anak.

**Tabel 3. Data Kreativitas Anak Siklus II**

Jumlah anak = 15 anak	
Belum Berkembang (BB)	0
Mulai Berkembang (MB)	0
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2
Berkembang Sangat Baik (BSB)	13
Jumlah	15

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada penelitian siklus II diketahui bahwa jumlah anak yang sudah mencapai tingkat pencapaian perkembangan minimal kreativitas sejumlah 13 anak dari total 15 anak atau sebesar 86%. Penelitian ini dikatakan sudah berhasil karena jumlah anak yang tuntas sudah lebih dari 11 anak sehingga penelitian tindakan kelas dilakukan sampai siklus II.



Gambar 3. Diagram Data Kreativitas Siklus II

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data pada prasiklus, siklus I dan siklus II dengan subyek penelitian berjumlah 15 anak kelompok A TK Pertiwi Bantarwuni, terlihat bahwa kreativitas anak semakin meningkat. Peningkatan kreativitas anak pada pra siklus sebesar 33% di siklus I meningkat menjadi 60%. Kenaikan ini belum mencapai target penelitian yaitu minimal pencapaian 73% dari 11 anak dari total 15 anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan pada siklus II karena anak belum mencapai tingkat pencapaian perkembangan minimal yaitu 73. Selain itu media yang digunakan di rumah kurang beragam dan kurang bervariasi sehingga anak kurang berminat dalam berkreasi dengan loose part yang terbatas jumlahnya.

Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui pembelajaran STEAM dengan menggunakan media loose part. Menurut Chesloff, 2003 karakteristik dalam pembelajaran STEAM adalah rasa ingin tahu, kreativitas, berpikir kritis dan kerjasama (Ata Akturk et.al, 2017).

Pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak karena melibatkan anak-anak dalam eksplorasi lebih banyak dari lingkungan mereka. Anak-anak akan menghabiskan waktu lebih lama untuk melakukan penyelidikan mereka sendiri untuk menemukan jawaban atas pertanyaan mereka (Campbell, Speldewinde, Howitt, & MacDonald, 2018). Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa pembelajaran STEAM itu efektif untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini. Media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran STEAM pada penelitian ini adalah menggunakan *loose part*.

Senada dengan pendapat Darmuki dkk (2017) bahwa pemilihan pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu Darmuki dkk (2018) pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadikan pembelajaran di kelas lebih aktif dan kreatif.

Loose part dikembangkan oleh arsitek Simon Nicholson (1972) yang merupakan benda bersifat terbuka. Contoh dari *loose part* adalah batu, pasir, kerikil, ranting, kayu, daun, kain, bola, bunga, tali, cangkang, biji-bijian, ember, keranjang, krak dan kotak, botol plastic dan kardus.

Dalam penelitian ini pembelajaran STEAM dengan menggunakan media loose part yang dilakukan oleh peneliti dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Pertiwi Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas yaitu anak mampu berpikir lancar, anak mampu berpikir fleksibel, anak mampu berpikir orisinal dan anak mampu berpikir merinci/elaborasi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat di simpulkan sebagai berikut : (1) proses pembelajaran STEAM dengan menggunakan media loose part yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi dalam tindakan yang menunjukkan bahwa peneliti telah melaksanakan keseluruhan aktivitas pembelajaran sesuai dengan senario yang telah dirancang, (2) pembelajaran STEAM dengan menggunakan media loose part terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan kreativitas anak pada pra siklus sebesar 33% atau baru 5 anak dari total 15 anak sudah mampu mencapai tingkat pencapaian perkembangan minimal yaitu 73. Kemudian mengalami peningkatan kreativitas pada siklus I yaitu sebesar 60%, dimana 9 anak dari total 15 anak sudah mampu mencapai tingkat pencapaian perkembangannya. Kemudian pada tindakan siklus II ketuntasan mencapai 86% atau 13 anak dari total 15 anak sudah mencapai tingkat pencapaian perkembangan minimal 73.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, di dapatkan hasil bahwa pembelajaran STEAM dengan menggunakan media loose part dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Pertiwi Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2020/2021.

## **SARAN**

Merujuk pada simpulan hasil penelitian yang diperoleh tersebut di atas, selanjutnya dapat ditemukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru perlu menyiapkan media yang beragam agar anak mampu menciptakan berbagai karya dengan menggunakan media loose part.
2. Guru disarankan untuk lebih memotivasi anak untuk mengikuti pembelajaran agar anak selalu semangat dalam mengikuti setiap pembelajaran, sehingga hasil belajar juga meningkat.
3. Selalu meningkatkan kerjasama dengan rekan guru untuk menemukan kelemahan dan kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran.
4. Pihak sekolah di sarankan agar mendorong para guru melakukan inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

Edition. USA : Wadsworth Cengage Learning.

Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). *Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part*. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15 (2), 263-278.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>. Diakses 22 Juni 2021

Irfani, Ayu Widya. (2020). *Bermain Asyik Menggunakan Media Loose Part Di Taman Kanak-Kanak*. TK Aisyiyah 01 Sroyo Jateng Karanganyar.

Jackman, H.L.(2009). *Early Education Curriculum A Child's Connection to the World Fourth*.

Kroght, S.L & Slentz, K.L. (2008). *Early Childhood Curriculum* , The New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc

Mills, G.E. (2003). *Action Research : A Guide for The Teacher Researcher*. USA : Pearson Education.

Munandar, U.(2016) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.

Munawar., M., Roshayanti. F.,& Sugiyanti. (2019). *Implemntasi Of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematich) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*. *Jurnal Ceria*;ISSN : 2614-6347, Vol. 2, No. 5 September 2019.

Nurjanah, Novita Eka. (2020), *Pembelajaran Stem Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD* Volume. 1 Tahun 2020.

Siantajani,Y. 2020. *Loose Parts. Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang; PT sarang Seratus Aksara.

TKPLB, Data dan Informasi. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Berbagai Permainan*. Bandung. Artikel TK.

Trimuliana, Ifina. (2020). *Muatan STEAM pada Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta. Ruang Guru Paud

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 tentang Pendidikan Anak usia Dini.