MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI METODE STEAM *(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS)* BERBASIS LOOSE PARTS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK MUSLIMAT NU KEBUMEN KEC. SUMBEREJO KAB. TANGGAMUS LAMPUNG

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
ROHIMATUL MISNI
NPM. 1811070075

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M

MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI METODE STEAM *(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS)* BERBASIS LOOSE PARTS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK MUSLIMAT NU KEBUMEN KEC. SUMBEREJO KAB. TANGGAMUS LAMPUNG

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
ROHIMATUL MISNI
NPM. 1811070075

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Sovia Mas Ayu, M.A
Pembimbing II: Kanada Komariyah, M.Pd.I

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Dengan adanya kreativitas seseorang akan memunculkan sebuah gagasan maupun produk baru, atau mencampurkan kedua hal tersebut yang nantinya akan melekat pada seseorang tersebut. Untuk mengembangkan kreativitas tersebut sudah seharusnya guru dapat menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan agar anak menjadi lebih tertarik dan merasa senang untuk mempelajarinya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah metode STEAM berbasis loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan Mc. Tanggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dianggap berhasil apabila 75% anak, tingkat kreativitasnya berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH). Teknik analisis datanya dianalisis secara kualitatif, pemeriksaan datanya dapat dilakukan dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus didapatkan adanya peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui metode STEAM berbasis loose parts, dapat dibuktikan dari hasil pra penelitian peserta didik yang mencapai standar penilaian berkembang sangat baik (BSB) terdapat 0 anak atau (0%), kemudian pada Siklus I anak yang memiliki kreativitas berkembang sangat baik (BSB) belum mengalami penambahan yaitu 0 anak atau (0%), Siklus II bertambah menjadi 6 anak atau (37,5%), dan pada Siklus III bertambah lagi menjadi 12 anak atau (75%) yang berkembang sangat baik (BSB). Rekomendasi pada penelitian ini adalah bagi sekolah diharapkan dapat memfasilitasi media-media pembelajaran terutama media loose parts, mengadakan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Sedangkan bagi guru sebaiknya mengikuti pelatihan metode pembelajaran terutama metode STEAM dan merencanakan kegiatan yang lebih bervariasi untuk anak.

Dan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk menindaklanjuti penggunaan metode STEAM dan media loose parts dan mempersiapkan media loose parts yang lebih bervariasi agar kreativitas anak dapat berkembang optimal.

Kata Kunci : Kreativitas, STEAM, Loose Parts

ABSTRACT

Creativity is one of the most important skills to be developed from an early age. With the creativity of a person will bring up an idea or a new product, or mix the two things that will be attached to the person. To develop this creativity, teachers should be able to use interesting learning methods and learning media as a means to convey the learning material to be delivered so that children become more interested and feel happy to learn it. The purpose of this study was to determine whether the loose parts-based STEAM method could increase the creativity of children aged 4-5 years in TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung.

The research method used in this research is Classroom Action Research with Kemmis and Mc. Tanggart which includes four stages, namely planning, action, observation, and reflection. This study consisted of 3 cycles, each cycle consisting of 3 meetings. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. This research was considered successful if 75% of the children, their creativity level was in the criteria of very good development (BSB) and developing according to expectations (BSH). The data analysis technique is analyzed qualitatively, the data examination can be done by data reduction steps, data presentation, and drawing conclusions and verification.

The results of research that has been carried out at TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus found an increase in the creativity of children aged 4-5 years through the STEAM method based on loose parts, it can be proven from the results of the pre-study that students who achieved the assessment standard developed very well (BSB) there were 0 children or (0%), then in Cycle I children who have very well developed creativity (BSB) have not experienced an increase, namely 0 children or (0%), Cycle II increased to 6 children or (37.5%), and in Cycle III increased again to 12 children or (75%) who developed very well (BSB). The recommendation in this study is for schools to be able to facilitate learning media, especially loose parts media, to hold activities that can develop children's creativity. Meanwhile, teachers should attend training in learning

methods, especially the STEAM method and plan more varied activities for children. And recommendations for further researchers to follow up on the use of the STEAM method and loose parts media and prepare more varied loose parts media so that children's creativity can develop optimally.

Keywords: Creativity, STEAM, Loose Parts

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Rohimatul Misni
NPM	: 1811070075
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI METODE STEAM *(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS)* BERBASIS LOOSE PARTS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK MUSLIMAT NU KEBUMEN KEC. SUMBEREJO KAB. TANGGAMUS LAMPUNG"** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 23 Juni 2022

Penulis,

<u>Rohimatul Misni</u>

NPM. 1811070075

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Letkol H. EndroSuratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode STEAM *(Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics)* Berbasis Loose Parts Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung**
Nama : **Rohimatul Misni**
NPM : **1811070075**
Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sovia Mas Ayu, M.A	**Kanada Komariyah, M. Pd.I**
NIP. 197611302005012006	**NIP. 2010058502**

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Letkol H. EndroSuratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode STEAM *(Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics)* Berbasis Loose Parts Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung"** disusun oleh **Rohimatul Misni, NPM : 1811070075,** Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal : Kamis, Tanggal 16 Juni 2022 pukul 08.00-09.30 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

Tim Penguji

Ketua	**:Dr. Umi Hijriyah, M.Pd**	(.....)
Sekretaris	**:Karin Ariska, M.Pd**	(.....)
Penguji Utama	**:Dr. Oki Darmawan, M.Pd**	(.....)
Penguji I	**:Dr. Sovia Mas Ayu, M.A**	(.....)
Penguji II	**:Kanada Komariyah, M.Pd.I**	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَٱللَّهُ أَخۡرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمۡ لَا تَعۡلَمُونَ شَيۡـٔٗا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمۡعَ وَٱلۡأَبۡصَٰرَ وَٱلۡأَفۡـِٔدَةَ لَعَلَّكُمۡ تَشۡكُرُونَ ٧٨

"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani agar kamu bersyukur".
(QS. An-Nahl : 78)[1]

[1] Departement Agama RI, "Al-Qur'an Dan Terjemah" (CV Penerbit Diponegoro, n.d.), 275.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah berkat rahmat Allah yang maha kuasa, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya yang sederhana ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua Ayahanda (Alm) Muhaimin dan Ibunda Ratnawati yang telah mendidikku sejak kecil hingga dewasa dan telah mengasuh, menyayangi, membimbing, mengarahkan, mengawasi, memberikan materi, dan mendo'akan saya untuk meraih kesuksesan
2. Kakak-kakak ku Rodliatul Munawaroh dan Bayu Fajar Setio Wardoyo tersayang, yang selalu mendukung, membantu, memotivasi dan mendoakan untuk keberhasilanku
3. Sahabat-sahabat seperjuanganku Meliyanti dan Aghnia Nur Anisa yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran dalam penyusunan skripsi ini
4. Teman-teman kecilku Akbar, Wili, Ramijar, dan Agil tersayang, yang selalu memberikan semangat, segala bantuan, do'a-do'a baik, dan memberikan suasana hati yang baik kepada penulis
5. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Rohimatul Misni lahir di Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung, pada tanggal 18 November 2000. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak (Alm) Muhaimin dan Ibu Ratnawati.

Adapun jenjang pendidikan yang ditempuh penulis yaitu, di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus pada tahun 2004 sampai tahun 2006. Kemudian melanjutkan Sekolah Dasar (SD) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Riyadlotut Tholibin Kebumen Kab. Tanggamus pada tahun 2006 sampai tahun 2012, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Islam Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus pada tahun 2012 sampai tahun 2015. Kemudian pada tahun 2015 sampai tahun 2018 penulis memasuki jenjang pendidikan Menengah Atas (SMA) di SMA Islam Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus.

Pada tahun 2018 penulis meneruskan pendidikan S1 di Perguruan Tinggi UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) melalui jalur Seleksi SPAN-PTKIN. Pada tahun 2019 dua kali berturut-turut penulis sebagai mahasiswa PIAUD mewakili jurusan PIAUD untuk menampilkan sebuah tarian diacara Yudisium Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tarian yang dibawakan yaitu tari bedana kreasi dan tari muli siger. Kemudian penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Tegal Binangun Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus. Kemudian penulis melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Negeri 2 Bandar Lampung.

Bandar Lampung, 05 Juni 2022
Yang Membuat,

Rohimatul Misni
NPM. 1811070075

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT karena atas karunia rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul "Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode STEAM *(Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics)* Berbasis Loose Parts Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung".

Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya dan semua selaku umatnya yang selalu berusaha untuk menjalankan semua sunah-sunahnya hingga akhir zaman.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan baik
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan berbagai pengarahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Yulan Puspita Rini, M.A selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung
4. Dr. Sovia Mas Ayu, M.A selaku pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini
5. Ibu Kanada Komariyah, M.Pd.I selaku pembimbing ke II yang telah sabar memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisaan skripsi ini
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Raden Intan Lampung

7. Kepala TK Muslimat NU Kebumen, Dewan Guru, yang telah memberikan bantuan sehingga terselesaikannya skripsi ini
8. Orang tua dan keluarga penulis yang telah mendukung
9. Sahabat seperjuangan Sinta Nuria Ningsih, Ririn Oktavia, Meliyanti, Eti Ruziana dan Salsabilla Adelia yang telah membantu.
10. Teman-teman mahasiswa angkatan 2018 khususnya jurusan PIAUD kelas B, Terimakasih untuk kebersamaan dan kekompakannya.
11. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung

Semoga dukungan, bantuan dan konstribusi yang diberikan kepada penulis membuahkan karya yang bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya lagi semua pihak yang membacanya.

Bandar Lampung, 05 Juni 2022
Yang Membuat,

Rohimatul Misni
NPM. 1811070075

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
ABSTRAK ii
SURAT PERNYATAAN vi
PERSETUJUAN PEMBIMBING vii
PENGESAHAN viii
MOTTO ix
PERSEMBAHAN x
RIWAYAT HIDUP xi
KATA PENGANTAR xii
DAFTAR ISI xiv
DAFTAR TABEL xvii
DAFTAR GAMBAR xviii
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB I PENDAHULUAN
A. Penegasan Judul 1
B. Latar Belakang Masalah 3
C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian 11
D. Rumusan Masalah 11
E. Tujuan Penelitian 11
F. Manfaat Penelitian 11
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan 12
H. Sistematika Penulisan 15

BAB II LANDASAN TEORI
A. Kreativitas 17
1. Pengertian Kreativitas 17
2. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini 18
3. Tahap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun 22
4. Faktor Pendukung Kreativitas 27
5. Faktor Penghambat Kreativitas 29
6. Cara Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini 31
B. Metode STEAM 35

1. Pengertian Metode STEAM 35
2. Manfaat dan Tujuan Metode STEAM 43
3. Langkah-Langkah Metode STEAM 48
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode STEAM 53
C. Loose Parts 56
1. Pengertian Loose Parts 56
2. Manfaat Loose Parts 57
3. Jenis-Jenis Loose Parts 59
4. Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran 60
D. Model Tindakan 64
E. Hipotesis Tindakan 69

BAB III METODE PENELITIAN
A. Tempat dan Waktu Penelitian 71
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian 72
C. Subjek Penelitian 75
D. Peran dan Posisi Peneliti 75
E. Tahapan Intervensi Tindakan 76
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan 78
G. Instrumen Pengumpulan Data 78
1. Definisi Konseptual 78
2. Definisi Operasional 79
3. Kisi-Kisi Instrumen 80
4. Jenis Instrumen 81
5. Validasi Instrumen 82
H. Tehnik Pengumpulan Data 83
I. Keabsahan Data 85
1. Telaah Model Tindakan 85
2. Validasi Data 85
J. Analisis dan Interpretasi Data 86
K. Pengembangan Perencanaan Tindakan 87

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Lokasi Penelitian 89
B. Analisis Data 90

C. Pembahasan 115

BAB V PENUTUP
A. Simpulan..... 123
B. Rekomendasi 123
DAFTAR RUJUKAN
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Pra Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak 4-5 Tahun di TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus .. 5
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kreativitas Anak Usia Dini 4-5 Tahun 42
Tabel 3 Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Muslimat NU Kebumen 47
Tabel 4 Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Kelas A TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus Pada Tindakan Siklus I 51
Tabel 5 Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Kelas A TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus Pada Tindakan Siklus II 55
Tabel 6 Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Kelas A TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus Pada Tindakan Siklus III..... 59
Tabel 7 Persentase Perbandingan Perkembangan Kreativitas Anak Didik Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Dan Siklus III TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc Taggart.. 38
Gambar 2 Grafik Persentase peningkatan kemampuan kreativitas anak pada pra siklus I, Siklus II Dan Siklus III..... 63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus
Lampiran 2 Lembar Observasi Penerapan Metode STEAM Di TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus
Lampiran 3 Catatan Lapangan Proses Pembelajaran TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus
Lampiran 4 Hasil Observasi Penerapan Metode STEAM Di TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus
Lampiran 5 Rekapitulasi Penilaian Kreativitas Anak Pada Siklus I
Lampiran 6 Rekapitulasi Penilaian Kreativitas Anak Pada Siklus II
Lampiran 7 Rekapitulasi Penilaian Kreativitas Anak Pada Siklus III
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Lampiran 10 Profil Sekolah
Lampiran 11 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
Lampiran 12 Surat Balasan Penelitian
Lampiran 13 Surat Keterangan Bebas Plagiasi

BAB I
PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Skripsi yang ditulis ini berjudul "Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode STEAM *(Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics)* Berbasis Loose Parts Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung" untuk menghindari kesalahpahaman bagi pembaca, terlebih dahulu penulis menjelaskan istilah yang digunakan dalam judul proposal ini. Berikut uraiannya :

1. Peningkatan : peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas. Dapat juga berarti penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik dalam pencapaian proses, ukuran, sifat, hubungan dan sebagainya.[1] Dari pendapat tersebut dapat penulis pahami bahwa peningkatan adalah suatu cara yang dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan sesuatu menjadi lebih baik dari sebelumnya.
2. Kreativitas : Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.[2] Dari pendapat tersebut dapat penulis pahami bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap orang untuk menghasilkan sebuah karya untuk menyelesaikan suatu masalah.
3. Metode STEAM : STEAM merupakan metode pembelajaran yang menggunakan beberapa bidang studi diantaranya yaitu

---

[1] Elok Nuriyanto, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Pada Siswa SMP," *JURNAL SULUH EDUKASI* 01, no. 1 (2020): 103, https://doi.org/10.24036/011068660.

[2] Dina Purnama Sari, "Kreativitas Pendidikan Karakter Di Keluarga Pada Pandemi Covid-19," *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas* 1 (2020): 109.

sains, teknologi, teknik, seni dan juga matematika yang tergabung menjadi satu dalam pendekatan pembelajaran.[3] Dari pendapat tersebut dapat penulis pahami bahwa Metode STEAM adalah suatu metode pembelajaran yang menggabungkan lima ilmu pengetahuan diantaranya sains, teknologi, teknik, seni dan matematika yang saling berkolaborasi dalam satu kegiatan.

4. Loose Parts : Loose parts merupakan sebuah benda yang tidak dapat dipastikan hendak dijadikan apa namun bebas dimainkan.[4] Dari pendapat tersebut dapat penulis pahami bahwa Loose parts adalah suatu benda baik benda alam ataupun benda bekas yang dapat diubah dan digunakan menjadi benda yang lebih bermanfaat.
5. Pendidikan Anak Usia Dini : 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 serta rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.[5] Dari pendapat tersebut dapat penulis pahami bahwa suatu pendidikan yang bertujuan untuk memberikan rangsangan bagi anak usia 0-6 tahun untuk mempersiapkan pendidikan yang lebih lanjut.
6. Taman Kanak-Kanak (TK) Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung merupakan subjek penelitian.

Berdasarkan hasil penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam judul diatas, sehingga dapat penulis uraikan lagi bahwa maksud dari judul tersebut adalah melalui metode STEAM berbasis Loose Parts diharapkan mampu meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

---

[3] Iik Nurhikmayati, "Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika," *Didactical Mathematics* 1, no. 2 (2019): 42.

[4] Novita Eka Nurjanah, "Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Audi* 3359, no. 449 (2020): 24.

[5] Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 5.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya sadar untuk menumbuh kembangkan potensi yang dimiliki peserta didik sebagai sumber daya manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan proses pembelajaran mereka.[6] Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut merupakan masa keemasan *(golden age)*, yang berarti pada masa ini anak berada dimasa peka dimana anak akan sangat mudah dalam menerima stimulasi pengetahuan dan keterampilan yang sesuai tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.[7] Masa ini merupakan kesempatan yang luar biasa untuk mengembangkan semua potensi anak, selain itu anak-anak merupakan generasi penerus bangsa dan merupakan amanat dari Allah SWT yang harus dijaga dengan sebaik-baiknya, sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Anfal ayat 28 :

وَٱعۡلَمُوٓاْ أَنَّمَآ أَمۡوَٰلُكُمۡ وَأَوۡلَٰدُكُمۡ فِتۡنَةٞ وَأَنَّ ٱللَّهَ عِندَهُۥٓ أَجۡرٌ عَظِيمٞ ٢٨

Artinya : "Dan ketahuilah,bahwa hartamu dan anakmu itu adalah sebagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah lah pahala yang besar". (Q.S. Al-Anfal : 28)[8]

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pada Pasal 14 ayat 1 menyatakan 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 untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan

---

[6] Romlah, "MENINGKATKAN KREARIFITAS PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DENGAN BERMAIN," *Darul Ilmi*, 2015, 1.

[7] Masita, "MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)," *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2021): 85.

[8] Departement Agama RI, "Al-Qur'an Dan Terjemah," 180.

lebih lanjut.[9] Dalam Islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalam surah An-Nahl ayat 78 :

وَٱللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْـًٔا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمْعَ وَٱلْأَبْصَٰرَ وَٱلْأَفْـِٔدَةَ ۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya : "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani agar kamu bersyukur". (QS. An-Nahl : 78)[10]

Berdasarkan ayat diatas pada dasarnya setiap anak dilahirkan tidak mengetahui apapun namun Allah memberikan bekal berupa potensi (pendegaran, penglihatan, dan hati nurani) inilah bekal yang sangat potensial bagi tumbuh kembangnya pada usia-usia selanjutnya.

Masa usia dini adalah masa pembangunan fondasi, dimana masa yang paling tepat untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Anak usia dini sekarang ini adalah calon generasi muda masa depan sebagai angkatan muda yang harus bisa menjadi pemecah masalah dan penemu dalam berbagai bidang. Saat ini kita sedang berada pada jaman yang berubah sangat cepat. Anak-anak kita perlu dipersiapkan masa depannya untuk dunia yang tidak dapat diprediksi.[11] Salah satu kemampuan yang penting dimiliki anak usia dini di abad 21 adalah kreativitas.[12]

James J. Gallagher mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan seseorang untuk

---

[9] Depdiknas, "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," 2003.

[10] Departement Agama RI, "Al-Qur'an Dan Terjemah," 275.

[11] Yuliati Siantajani, *Konsep Dan Praktek STE(A)M Di PAUD*, 1st ed. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 5–7.

[12] Nurjanah, "Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," 20.

memunculkan sebuah gagasan maupun produk baru, atau mencampurkan kedua hal tersebut yang nantinya akan melekat pada seseorang tersebut.[13] Menurut Yamamoto dalam Palaniappan mengatakan bahwa sangat penting dalam mengembangkan kreativitas karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Sehingga jika seseorang memiliki prestasi akademik yang tinggi maka tinggi pula kreativitasnya.[14] Dalam Islam terdapat ayat Al-qur'an yang menerangkan tentang perintah kreativitas secara tersirat dalam surah Al-Baqarah ayat 219. Allah SWT berfirman :

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ٢١٩

Artinya : "Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat-Nya, agar kamu berpikir" (QS. Al-Baqarah : 219)[15]

Berdasarkan ayat diatas dijelaskan bahwa Islam memberikan kebebasan dalam hal kreativitas pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup didalamnya sehingga umat manusia sangat didorong untuk berpikir kreatif.

Setiap orang pada dasarnya, memiliki kemampuan untuk menjadi kreatif, hanya saja berbeda pada derajat dan juga bidang yang diekspresikannya. Ada yang berpotensi besar dan ada pula yang berpotensi biasa saja. Dalam agama Islam terdapat sebuah catatan yang patut mendapatkan perhatian, yaitu potensi yang besar ternyata menuntut tanggung jawab yang besar pula dijelaskan dalam surah Al-Isra' ayat 21 :

اُنْظُرْ كَيْفَ فَضَّلْنَا بَعْضَهُمْ عَلَى بَعْضٍ ۗ وَلَلْاٰخِرَةُ اَكْبَرُ دَرَجٰتٍ وَّاَكْبَرُ تَفْضِيْلًا ٢١

Artinya : "Perhatikanlah bagaimana kami lebihkan sebagian dari mereka atas sebagian (yang lain), Dan pasti kehidupan akhirat

---

[13] Yeni Rachmawati and Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2010), 13.

[14] Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* 4, no. 2 (2016): 193.

[15] Departement Agama RI, "Al-Qur'an Dan Terjemah," 34.

lebih tinggi tingkatnya dan lebih besar keutamaannya". (QS. Al-Isra' : 21)[16]

Maxim mengungkapkan bahwa setiap anak pasti memiliki kreativitas tidak ada yang tidak memilikinya sama sekali, namun pada anak tertentu ada yang dapat menampilkan kreativitasnya lebih tinggi dari anak yang lain. Oleh karena itu, seorang guru tidak perlu khawatir karena setiap anak pasti semuanya kreatif, tinggal bagaimana lingkungannya yang dapat merangsang adanya kreativitas pada anak. Begitu pula dengan agama Islam yang sangat mengapresiasi bahwa kreativitas seseorang (anak) sangat perlu diberikan stimulus agar dapat berkembang secara optimal. Dimana dijelaskan dalam sabda Rasulullah SAW :

قَلَ رَسُوْلُ اللهِ صلى الله عليه و سلم : كُلُّ مَوْلُودٍ يُولَدُ عَلىَ الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْيُنَصِّرَانِهِ أَوْيُمَجِّسَانِهِ

Artinya: "Setiap anak dilahirkan dalam kondisi fitrah, dan kedua orangtuanyalah yang mengembangkan kreativitas anak tersebut (dengan memilih Yahudi, Nasrani dan Islam)" (HR.Muslim).[17]

Berdasarkan hadist diatas dijelaskan bahwa orang-orang yang berada dilingkungan anak terutama kedua orang tua, guru, sangat menentukan perkembangan potensi-potensi kreativitasnya. Berdasarkan teori Bloom menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas penting diberikan pada pendidikan anak usia dini.[18] Kreativitas anak usia dini ditandai dengan adanya kemampuan imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya. Selain itu juga anak yang kreatif memiliki keasyikan dalam menjalankan aktivitasnya.

---

[16] Ibid., 284.

[17] Sutipyo Ru'iya, "Kreativitas, Pemacu Dan Penghambatnya Dalam Kehidupan Manusia," *Al-Misbah (Jurnal Islamic Studies)* 2, no. 2 (2014): 216, https://doi.org/10.26555/almisbah.v2i2.103.

[18] Siti Wahyuningsih et al., "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 295–96, https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305.

Menurut Isenberg dan Jalongo menyatakan bahwa anak usia dini juga memiliki fantasi, imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata.[19]

Munculnya kreativitas pada anak karena adanya motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu, serta imajinasi. Anak yang memiliki kreativitas adalah anak yang kreatif yang akan selalu mencari dan menemukan jawaban juga senang memecahkan suatu masalah. Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak.[20]

Adapun indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia dini berdasarkan teori Guilford adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru
2. Gagasan atau produk baru
3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada
4. Idealis dalam berkarya tidak sama dengan teman-temannya.[21]

Namun berdasarkan pra penelitian pada 16 Desember 2021 di TK Muslimat NU Kebumen kreativitas anak belum berkembang sangat baik, Metode pembelajaran yang diterapkan dikelas belum sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak dimana guru melakukan kegiatan yang monoton seperti mewarnai, menggambar, menempel. Selain itu, anak hanya mengikuti arahan guru kemudian mencontoh apa yang dibuat oleh guru baik bahan maupun alat yang digunakan pun sama seperti yang guru gunakan. Hal ini hanya dapat membentuk anak menjadi pribadi yang peniru bukan penemu ataupun pencipta. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Leni Listiana, S.Pd.AUD yang merupakan

---

[19] Dian Miranda, "Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kota Pontianak," *Jurnal Pembelajaran Prospektif 1* 1, no. 1 (2016): 61.

[20] Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 92.

[21] Siti Zulaikhah, Nur Kholis, and Rina Wulandari, "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu IV Labuhan Ratu," *Azzahra* 1, no. 1 (2019): 71.

guru di kelas A usia 4-5 tahun dan berdasarkan data dokumentasi penilaian tentang kreativitas anak di TK Muslimat NU Kebumen dikemukakan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1

Hasil Pra Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak 4-5 Tahun di TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus

No.	NAMA	Tingkat Pencapaian Kreativitas Anak			
		1	2	3	KET
1.	Ma'ruf	BSH	BSH	MB	BSH
2.	Rasyid	MB	MB	MB	MB
3.	Noval	MB	MB	MB	MB
4.	Hafis	MB	BSH	BSH	BSH
5.	Algani	BSH	MB	BSH	BSH
6.	Zajuli	MB	BSH	BSH	BSH
7.	Farhan	MB	MB	BSH	MB
8.	Fira	MB	MB	MB	MB
9.	Erlita	BSH	MB	BSH	BSH
10.	Amira	BSH	BSH	BSH	BSH
11.	Sarah	BSH	MB	BSH	BSH
12.	Nuha	MB	BSH	MB	MB
13.	Kholis	MB	BSH	MB	MB
14.	Keysa	MB	BB	BB	BB
15.	Zira	BSH	MB	BSH	BSH
16.	Arka	BSH	MB	MB	MB

Sumber: Hasil Dokumentasi Penilaian Harian Kelompok A TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus Lampung.[22]

Keterangan Angka :

1. Anak mampu membuat karya dan aktifitas seni dengan berbagai media
2. Anak mampu membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya

[22] Dokumentasi Penilaian Harian Kelompok A TK Muslimat Nu Kebumen Tanggamus, 16 Desember 2021

3. Anak mampu menciptakan sesuatu dari hasil pemikirannya sendiri

Keterangan Huruf :

1. BB : Belum Berkembang
2. MB : Mulai Berkembang
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil pra penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia dini usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus belum berkembang sangat baik. Data tersebut dapat dilihat dari jumlah anak didalam kelas yaitu 16 anak, dengan kriteria anak belum berkembang (BB) terdapat 1 anak (6,25%), mulai berkembang (MB) 7 anak (43,75%), berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 8 anak (50%), dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 0 (0%). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 4-5 tahun belum berkembang sangat baik disebabkan karena metode pembelajaran yang diterapkan dikelas belum sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak.

Mengatasi permasalahan di atas, maka solusi yang tepat yaitu menerapkan metode STEAM dengan berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, dimana pada metode STEAM menerapkan pembelajaran yang memadukan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dalam satu kegiatan.

Pembelajaran STEAM dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad 21.[23] Keterampilan pada abad 21 ini meliputi kreativitas, berpikir kritis, komunikasi dan kerjasama dimana hasil dari pembelajaran lebih mengfokuskan terhadap kemampuan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman[24] dan merupakan pembelajaran kreatif yang berpusat pada peserta didik.[25]

---

[23] Wahyuningsih et al., "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun," 296.

[24] Siti Zubaidah, "STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) : Pembelajaran Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad Ke-21," *In*

STEAM adalah kepanjangan dari *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics.* Menurut Bybee, metode STEAM merupakan suatu ilmu mengenai sains, teknik, seni, dan matematika yang digabungkan secara menyeluruh sebagai pola pemecahan suatu masalah.[26] Guyotte, Sochacka, Costantino, Walther, & Kellam dalam Siti Wahyuningsih menjelaskan bahwa pembelajaran STEAM dapat mengajarkan anak untuk belajar berproses berupa kegiatan mengamati, bermain, mengenali pola dan berlatih keterampilan berfikir kreatif serta keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar anak yang lainnya dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru maupun fasilitator, hal tersebut yang menjadikan alasan bahwa pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak.[27] Perlu adanya media pembelajaran dalam penerapan STEAM, media yang dipilih harus sesuai, dimana salah satunya merupakan media loose parts. Siantajani mendefinisikan loose parts sebagai barang-barang yang mudah ditemukan dilingkungan sehari-hari. Menurut Natalie Houser, loose parts dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk meningkatkan kreativitas, perilaku kolaboratif mereka, dan fungsi kognitif.[28]

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru di TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus yaitu ibu Leni Listiana, S.Pd.AUD, belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode STEAM dikarenakan kurangnya pemahaman tentang penggunaan metode STEAM sehingga metode ini belum pernah digunakan disekolah.

Seminar Nasional Matematika Dan Sains, no. September (2019): 3–4, https://doi.org/10.4135/9781506307633.n706.

[25] Titania Widya Prameswari and Anik Lestariningrum, "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years," *Efektor* 7, no. 1 (2020): 27.

[26] Rahmah Rizkia Nurfadillah and Anita Rakhman, "Implementasi Metode STEAM Berbasis Media Film Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Pada Pendidikan Aanak Usia Dini," *Jurnal Ceria* 3, no. 3 (2020): 268.

[27] Wahyuningsih et al., "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun," 299.

[28] Siti Nur Azizah, Muniroh Munawar, and Anita Chandra Ds, "Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang," *PAUDIA* 9, no. 1 (2020): 67.

Dengan demikian, berdasarkan paparan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian yaitu Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode STEAM *(Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics)* Berbasis Loose Parts Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung.

C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, penulis telah menetapkan beberapa identifikasi area dan fokus penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus belum berkembang sangat baik
2. Metode dan media pembelajaran pada pembelajaran yang digunakan belum optimal sehingga kreativitas anak kurang berkembang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis dapat merumuskan sebagai berikut : Apakah metode STEAM berbasis loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : untuk mengetahui apakah metode STEAM berbasis loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai penerapan metode STEAM berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

   Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat :

   a. Bagi peserta didik : diharapkan dapat menambah pengalaman belajar dan mendapatkan media yang tepat untuk meningkatkan kreativitas kepada anak usia dini.
   b. Bagi guru : memberikan masukan bagi guru dalam meningkatkan kreativitas menggunakan metode STEAM berbasis loose parts sebagai salah satu metode pembelajaran.
   c. Bagi sekolah : memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan kreativitas anak didik.
   d. Bagi penulis : dapat menambah pengetahuan, wawasan berfikir penulis dan mendapatkan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kreativitas anak, khususnya melalui metode STEAM berbasis loose parts.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang peneliti lakukan ini tidak lepas dari penelitian-penelitian yang terdahulu, adapun penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu :

1. Siti Wahyuningsih, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, Muhammad Munif, Syamsuddin, Upik Elok Endang Rasmani dan Novita Eka Nurjanah telah melakukan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan responden berjumlah 25 anak. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa metode STEAM dapat memberikan efek dalam peningkatan kreativitas pada anak dimana anak

dapat memecahkan masalah atau persoalan yang dihadapinya menjadi lebih efektif.[29]

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti kreativitas anak usia dini menggunakan metode STEAM. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah metode penelitiannya berbeda, jumlah subjek penelitian berbeda, tingkat usia anak yang diteliti berbeda dan penelitian siti wahyuningsih tidak menggunakan loose parts dalam penelitiannya.

2. Titania Widya Prameswari dan Anik Lestariningrum telah melakukan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian berjumlah 13 anak duduk di kelompok A usia 4-5 tahun TK Pertiwi Bodor. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media Loose Parts secara efektif meningkatkan kemampuan 4c anak usia 4-5 tahun sehingga direkomendasikan pembelajaran ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk melihat capaian kemampuan di aspek yang lainnya.[30]

   Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti anak usia dini 4-5 tahun menggunakan STEAM dan Loose Parts. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu metode penelitian yang dilakukan berbeda, jumlah subjek penelitiannya berbeda, dan penelitian Titania Widya Prameswari tidak hanya meneliti kreativitas saja namun meneliti 4c *(creativity, communication, collaboration, critical thingking).*

3. Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati telah melakukan penelitian. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart dan subjek penelitiannya berjumlah 12 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat

---

[29] Wahyuningsih et al., "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun," 295.

[30] Prameswari and Lestariningrum, "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years," 24.

peningkatan kreativitas berkarya pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan pembelajaran STEAM yang bermedia loose parts, yang dibuktikan dengan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 31%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 sebesar 56,50% dan siklus 2 sebesar 83,70% sehingga metode STEAM dan Loose Parts dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun pada pembelajaran jarak jauh.[31]

Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti kreativitas anak usia dini melalui metode STEAM dan media Loose Parts. Metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Anita Damayanti dilakukan untuk anak usia 5-6 tahun dengan cara jarak jauh, subjek yang digunakan berjumlah 12 anak.

4. Nipriansyah, Rambat Nur Sasongko, Muhammad Kristiawan, Edy Susanto, Putri Fatmawati dan Arinal Hasanah telah melakukan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian berjumlah 12 anak pada keompok B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM dengan media loose parts dapat meingkatkan kreativitas dan imajinasi anak, hal ini terlihat dari observasi yang dilakukan sebanyak 4 kali, semua anak mengalami perkembangan yang baik saat belajar dengan media loose parts. Pembelajaran STEAM dengan loose parts dapat diaplikasikan pada PAUD baik dikelompok bermain maupun Taman kanak-kanak.[32]

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran STEAM

---

[31] Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, and Lia Rahmawati, "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts," *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (2020): 74.

[32] Nipriansyah et al., "Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 77, https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8598.

dengan media loose parts. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Nipriansyah menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, subjek yang diteliti menggunakan anak usia 5-6 tahun pada kelompok B, selain itu penelitian Nipriansyah tidak hanya meneliti kreativitas saja namun meneliti imajinasi anak juga.

5. Dewi Agustina, Ronny Mugara, dan Rohmalina telah melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berupaya mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas oleh peneliti. Hasil penelitian akan menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran STEAM tentang pembuatan instalasi penjernihan air sederhana serta dapat mengaktivasi kreativitas anak dimana integrasi pembelajaran STEAM dengan pengembangan kreativitas di PAUD dapat membentuk pribadi anak yang kreatif dan menjadi bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan dasar.[33]

   Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEAM. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan berbeda, dimana pada penelitian Dewi Agustina menggunakan metode penelitian kualitatif dan kreativitas yang dihasilkan hanya berfokus pada pembuatan instalasi penjernihan air sederhana.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis membagi ke dalam beberapa bab dan masing-masing bab mencakup beberapa sub bab yang berisi sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari : penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi area dan fokus penelitian, batasan

[33] Dewi Agustina, Ronny Mugara, and Rohmalina, "Pembelajaran STEAM Pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Ceria* 3, no. 4 (2020): 327.

penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan teori yang terdiri dari : Teori yang digunakan, model tindakan dan hipotesis tindakan.

BAB III : Metode Penelitian yang terdiri dari : tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi peneliti, tahapan intervensi tindakan, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data, keabsahan data, analisis dan interpretasi data dan pengembangan perencanaan tindakan.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari : deskripsi data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan.

BAB V : Penutup yang terdiri dari : Simpulan dan rekomendasi.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Hurlock kreativitas adalah suatu keterampilan dan cara berpikir seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, belum pernah ada sebelumnya ataupun memperbaharui sesuatu yang telah ada yang berupa gagasan, ide, hasil karya, serta tindakan dari keadaan yang tidak terduga.[34]

Santrock mendefinisikan kreativitas yaitu kemampuan dalam berfikir merumuskan ide-ide baru dan menggabungkannya dengan ide-ide lama kemudian mengkombinasikannya sehingga terbentuknya sebuah pemahaman.[35]

Guilford menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang menandakan bahwa seorang yang kreatif. Menurut NACCE *(National Advisory Committee on Creative and Cultural Education)*, kreativitas adalah imajinasi seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru juga bernilai.[36]

Clarkl Monstakis mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas seseorang berbentuk

---

[34] Tri Rosana Yulianti, "PERANAN ORANG TUA DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI (Studi Kasus Pada Pos PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah)," *Jurnal EMPOWERMENT* 4, no. 2252 (2014): 17.

[35] Nurjanah, "Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," 20.

[36] Ihsan Maulana and Farida Mayar, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 5 (2019): 1143.

terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.[37]

Menurut Barron, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.[38]

Munandar menerangkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang sehingga dapat memberikan ide gagasan yang belum pernah ada kemudian dapat menerapkannya dalam pemecahan suatu masalah. Kreativitas anak usia dini adalah memberikan kebebasan kepada anak mengenai penyampaian dan penuangan isi pikirannya.

Menurut Conny R. Semiawan kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membawa sesuatu yang baru dalam kehidupannya. Menciptakan suatu proses belajar mengajar yang baru juga dapat disebut hasil dan kreativitas.[39]

Berdasarkan Teori-teori diatas dapat kita pahami bahwasannya kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide dan gagasannya menjadi sesuatu yang bermanfaat dan bernilai. Oleh sebab itu maka kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini.

2. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Memahami ciri-ciri kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam kreativitas. Dengan memahami ciri-ciri kreativitas akan membantu untuk mengoptimalkan potensi anak. Sehingga memudahkan untuk kita mengetahui sejauh mana pencapaian perkembangan

---

[37] Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, 13.

[38] Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," 194.

[39] Veryawan, Siti Habsari Pratiwi, and Ubaidillah, "Kegiatan Usab Abur Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Al-Athfaal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2020): 114.

kreativitas pada anak. Memahmi ciri-ciri kreativitas pada anak merupakan suatu upaya dalam mewujudkan suatu kegiatan yang kondusif untuk perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu ciri-ciri kemampuan kreatif dan lingkungan yang turut mempengaruhinya. Adapun ciri-ciri yang menandakan anak kreatif adalah sebagai berikut :

a. Anak antusias terhadap sesuatu
b. Anak memiliki banyak akal
c. Anak berpikiran terbuka
d. Anak bersikap spontan
e. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
f. Cakap
g. Dinamis
h. Giat dan rajin
i. Idealis
j. Kritis.[40]

Paul Torrance, menyebutkan ciri-ciri anak prasekolah yang kreatif, yaitu :

a. Belajar dengan cara-cara yang kreatif
b. Memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal membutuhkan usaha kreatif
c. Memiliki suatu kemampuan mengorganisasikan yang menajubkan
d. Dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda
e. Belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya

[40] Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, 16–17.

f. Menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.[41]

Guilford mengemukakan ciri-ciri kreativitas yang terbagi menjadi dua ciri diantaranya ciri-ciri aptitude dan non-aptitude. Ciri-ciri aptitude merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, diantaranya sebagai berikut :

a. *Fluency*

Yaitu kesigapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.

b. *Flexibility*

Yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berfikir lama dan menggantikannya dengan cara berfikir yang baru.

c. *Originality*

Yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.

---

[41] Ratih Permata Sari, "Kreativitas Bermain Anak Usia Dini," *Jurnal Pusaka* 1, no. 9 (2017): 39, https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.499.

d. *Elaborasi*

Adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Selanjutnya ciri-ciri kreativitas non-aptitude menurut Guilford yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu.

Menurut Permendikbud RI No 137 tahun 2014 ciri-ciri kreativitas anak usia 4-5 tahun sebagai berikut :

a. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media
b. Menggambar objek disekitarnya
c. Mengetahui cara memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas secara kreatif
d. Mengenal benda-benda disekitarnya yaitu : bentuk, ukuran, warna, dan transportasi
e. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok dll)
f. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis : dengan plastisin, tanah liat)

Ciri-ciri kreativitas menurut Desmita antara lain :

a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
b. Senang mencari pengalaman baru
c. Memiliki inisiatif
d. Mempunyai minat yang luas
e. Selalu ingin tahu
f. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
h. Mempunyai rasa humor
i. Penuh semangat

j. Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.[42]

Utami Munandar juga menyebutkan ciri-ciri kreativitas diantaranya sebagai berikut :

a. Rasa ingin tahu yang luas
b. Memiliki rasa keindahan yang mendalam
c. Menonjol dalam salah satu bidang seni
d. Mempunyai daya imajinasi dan orisinal (hasil pemikiran sendiri).[43]

Berdasarkan beberapa teori para pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa cirri-ciri kreativitas anak usia dini sangatlah beragam diantaranya memiliki rasa ingin tahu yang besar, kepercayaan diri yang kuat, memiliki imajinasi yang kuat, senang mencari pengalaman baru, dan penuh semangat kepribadian tersebut memiliki sisi positif dan negatif sehingga penting adanya seorang pendidik sebagai pembimbing yang dapat membantu anak untuk dapat menyeimbangkan kepribadiannya, sehingga anak kreatif dapat berkembang secara optimal.

3. Tahap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan kreativitas juga merupakan perkembangan proses kognitif, maka kreativitas dapat ditinjau melalui proses perkembangan kognitif Jean Piaget, menurutnya terdapat empat tahap perkembangan diantaranya sebagai berikut :

a. Tahap Sensori-Motori

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun, menurut Piaget pada tahap ini interaksi anak dengan lingkungannya, termasuk orang tuanya,

[42] Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," 195–96.

[43] Muzdhalifah, "Pengembangan Kreativitas Melalui Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini," *EDUCREATIVE: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak* 4, no. 3 (2019): 517–18.

terutama dilakukan melalui perasaan dan otot-ototnya. Dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, termasuk juga dengan orangtuanya anak mengembangkan kemampuan untuk mempersepsi, melakukan sentuhan-sentuhan, melakukan berbagai gerakan, dan secara perlahan-lahan belajar mengordinasikan tindakannya. Mengenai kreativitasnya Jean Piaget, pada tahap ini belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitasnya, sebab pada tahap ini tindakan anak masih menggunakan tindakan fisik yang bersifat refleksi, pandangan terhadap objek masih belum permanen, belum memiliki konsep ruang dan waktu, belum memiliki konsep sebab-akibat, bentuk permainannya masih pengulangan refleks-refleks, dan belum memiliki kemampuan berbahasa.

b. Tahap Pra-Operasional

Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun. Tahap ini disebut juga tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif. Artinya semua pemikiran rasionalnya tidak didukung pemikiran tetapi oleh unsur perasaan, kecenderungan alamiah, sikap-sikap yang diperoleh dari orang-orang bermakna, dan lingkungan sekitarnya.

Menurut Jean piaget, pada tahap ini anak sangat bersifat egosentris sehingga seringkali mengalami masalah dalam interaksi lingkungannya, termasuk orang tuanya. Pada akhir tahap ini menurut jean piaget kemampuan mengembangkan kreativitasnya sudah tumbuh karena anak sudah mulai mengembangkan memori dan telah memiliki kemampuan untuk

memikirkan masa lalu dan masa mendatang, meskipun dalam jangka pendek. Disamping itu, anak-anak memiliki kemampuan untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam di lingkungannya secara animistik dan antropomorfik. Penjelasan animistic adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan hewan, adapun antropomorfik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan manusia.

c. Tahap Operasional Konkret

Tahap ini berlangsung pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini menurut Jean Piaget kreativitasnya semakin berkembang. Faktor-faktor memungkinkan semakin berkembangnya kreativitas itu adalah : anak sudah mampu menampilkan operasi-operasi mental, anak mulai berpikir logis dalam bentuk sederhana, anak mulai berkembang kemampuannya untuk memelihara identitas diri, konsep tentang ruang sudah semakin meluas, anak sudah amat menyadari akan adanya masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, anak sudah mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun biasanya memerlukan bantuan-bantuan objek konkret.

Peran lingkungan, termasuk orang tua sangat berpengaruh pada perkembangan kreativitas anak, karena anak harus memerlukan bantuan-bantuan benda konkret untuk meningkatkan imajinasi anak tersebut.

d. Tahap Operasional Formal

Tahap ini dialami oleh anak pada usia 11 tahun keatas. Perkembangan kreativitas remaja pada posisi seiring dengan tahapan operasional-

formal. Artinya, perkembangan kreativitas menurut Jean Piaget sedang berada pada tahap yang amat potensial bagi perkembangan kreativitas. Faktor yang mendukung berkembangnya potensi kreativitas, antara lain : remaja sudah mampu melakukan kombinasi tindakan secara proporsional berdasarkan pemikiran logis, remaja sudah mampu melakukan kombinasi objek-objek secara proporsional berdasarkan pemikiran logis, remaja sudah memiliki pemahaman tentang ruang relatif, remaja sudah mampu melakukan pemisahan dan pengendalian variabel-variabel dalam menghadapi masalah yang kompleks remaja sudah memiliki diri ideal, remaja sudah menguasai bahasa abstrak.[44]

Jadi, dapat dikatakan bahwa perkembangan kreativitas terjadi pada tahap ini, karena seluruh syarat potensial untuk mengembangkan kreativitas ada tahap ini.

Wallas mengemukakan empat tahap proses kreatif, dimana potensi berkembang melalui beberapa tahap diantaranya sebagai berikut :

a. Tahap persiapan, dimana peserta didik berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi sehingga menjadi tindakan kreatif. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, peserta didik berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu yang bersifat kreatif itu.

[44] Yandi Hafizallah, "Tahap Dan Perkembangan Kreativitas Anak," *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2017): 52–54, https://doi.org/10.14421/jga.2017.21-05.

b. Tahap inkubasi, dimana anak seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam artian tidak memikirkannya secara sadar melainkan menghadapinya dalam alam sadar.
c. Iluminasi, yaitu dimana anak didik mulai membangun proses psikologis untuk mempersiapkan diri bagi transformasi tindakan kreatif atau gagasan baru yang dimilikinya.
d. Verifikasi, yaitu dimana gagasan yang muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas.[45]

Selanjutnya tahap perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun menurut Rachmawati dan Kurniati sudah memasuki tahap praoperasional, yang dimana anak sudah mampu untuk berfikir secara intuitif, yaitu suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, dalam tahap perkembangan kreativitas yang dimana anak sudah mampu menciptakan sesuatu yang baru ataupun berbeda dari sebelumnya sesuai dengan ide/gagasan anak.[46]

Einon juga mengemukakan tahapan perkembangan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun pada kegiatan menggambar yaitu :gambar yang dibuat anak menjadi lebih rumit, anak membuat sesuatu yang baru jika anak menambahkan detail baru dalam gambarannya akan digambarkan besar dan tidak dihitung berapa banyak detail yang harus ada di sana, anak akan menggunakan lingkaran bukan titik untuk mata dan menggambarkan rambut, leher, kancing, dan lutut.

Berdasarkan teori para pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa tahap perkembangan kreativitas anak

---

[45] Srimani, "Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur," 2019, 13.

[46] Putri Fatmawati Arinal Hasanah, Een Yayah Haenilah, and Riswandi, "Perkembangan Kreativitas Melalui Bermain Fun Cooking," *Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 1 (2017).

usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional dimana pada tahap ini anak sudah tumbuh sehingga anak sudah mampu membuat sesuatu yang baru berdasarkan idenya sendiri.

4. Faktor Pendukung Kreativitas

a. Manajemen Waktu

Menurut Hurlock, agar menjadikan anak kreatif jangan membatasi kegiatan anak didik. Jika kegiatan anak kita atur mereka hanya memiliki sedikit waktu bebas untuk bermain sesuai dengan gagasan, konsep dan mencoba dalam bentuk baru orsinal. Untuk mendukung perkembangan kreativitas pada anak perlu memanajemen waktu yang baik dalam proses pembelajaran. Manajemen waktu tersebut dapat berupa waktu untuk anak belajar, waktu anak bermain dan waktu anak istirahat.

b. Kondisi Lingkungan

Lembaga pendidikan formal yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar adalah lingkungan sekolah. Oleh karena itu, kemampuan anak dalam berkreativitas akan mudah didapat di sekolah maupun di luar sekolah. Lain halnya dengan keberhasilan belajar anak didik yang banyak didapat di lingkungan sekolah. Sehingga, perubahan tingkah laku dan juga kematangan anak didik banyak dilakukan disekolah.

c. Sarana dan Prasarana

Dalam konteks pendidikan adanya sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat penting. Apalagi dalam konteks PAUD yang identik dengan permainan sebagai instrumen pembelajaran. Penyelenggara PAUD perlu

menyadari hal ini karena dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai maka akan diminati oleh masyarakat. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai, pembelajaran dapat dilakukan secara variatif dan juga kreatif, tidak monoton satu tempat, satu pendekatan, dan satu permainan. Melalui sarana dan prasarana anak akan menikmati proses belajar mengajar yang diberikan.

d. Rangsangan Mental

Dengan adanya rangsangan mental yang mendukung untuk anak dapat muncul suatu karya kreatif. Sehingga sebagai seorang pendidik harus siap dalam menerima apapun karya dan juga sangat diperlukan mental bagi anak didik. Anak akan merasa dihargai dan diterima keberadaannya jika kita memberikan dukungan mental bagi anak sehingga mereka dapat berkarya dan memiliki kemampuan untuk memperlihatkan kemampuannya. Namun lain halnya jika anak tidak diberikan dukungan mental yang positif maka kreativitas anak tidak akan terbentuk.

e. Dorongan Internal Dalam Diri Anak

Menurut Hurlock, dorongan internal dalam diri anak tidak terlepas dari beberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritikan pada anak yang kurang kreatif. Dapat terbentuk tidaknya kreativitas tergantung pada pribadi anak sendiri. Motivasi dan dorongan dalam diri anak didik dapat menimbulkan daya imajinasi sesuai apa yang diinginkan oleh anak didik. Dorongan tersebut berupa keinginan dalam belajar di sekolah. Anak didik akan senang dalam belajar ataupun tidak

semua tergantung internal dalam diri anak itu sendiri.

f. Peran Guru

Menurut Yeni Rachmawati, terdapat beberapa yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah : percaya diri, berani mencoba hal baru, memberi contoh, menyadari keberagaman kreativitas anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan positif tingking. Seorang guru yang kreatif akan menggunakan pendekatan-pendekatan untuk proses pembelajaran dan juga untuk membimbing para siswanya. Guru juga sebagai figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya, yang akan membawa dampak positif untuk anak didiknya. Namun lain halnya dengan guru yang tidak kreatif dalam proses pembelajaran akan sangat mempengaruhi bahkan dapat mematikan kreativitas pada anak didik.[47]

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor pendukung kreativitas diantaranya manajemen waktu, kondisi lingkungan, sarana dan prasarana, rangsangan mental,dorongan internal dalam diri anak, dan peran guru hal-hal tersebut dapat mengembangkan kreativitas jika diterapkan dengan baik.

5. Faktor Penghambat Kreativitas

a. Peran Keluarga

Keluarga merupakan ujung tombak kesuksesan anak dimana peran keluarga menjadi

[47] Sartika M. Taher and Erni Munastiwi, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta," *GOLDEN AGE : Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2019): 44–46.

sangat penting dalam menggali kreativitas yang tidak didapat melalui pendidikan di sekolah. Keluarga memiliki peran penting untuk membentuk watak, kebiasaan, serta perilaku anak di lingkungan keluarga. Sehingga keluarga menjadi tolak ukur dalam menumbuhkan kreativitas anak. Namun akan menjadi masalah jika tidak sesuainya antara pengembangan kreativitas dirumah dengan di sekolah.

b. Rasa Emosional Anak yang Berlebihan

Emosi merupakan perasaan seseorang, baik berupa perasaan yang positif maupun perasaan yang negatif sebagai respon terhadap suatu keadaan yang meliputinya akibat adanya hubungan antara dirinya dan orang lain atau kelompok. Oleh karena itu kreativitas anak didik akan terhambat dengan susasana emosional yang mencerminkan rasa marah atau kecewa kepada teman-temannya. Emosional tersebut dapat terlihat saat proses pembelajaran berlangsung.

c. Pengawasan Guru yang Terlalu Ketat dalam Proses Pembelajaran Anak

Pengawasan merupakan usaha yang dilakukan oleh guru untuk memperhatikan, mengamati segala aktivitas anak didik. Jika seorang guru terlalu ketat dalam mengawasi proses pembelajaran anak didik, maka akan berdampak buruk untuk anak dimana akan menghambat anak didik untuk berimajinasi. Sehingga menyampaikan kepada anak didik agar dapat menyelesaikan tugas dengan cepat justru akan menghambat imajinasi anak didik, karena anak akan merasa terburu-buru dalam mengerjakannya.[48]

[48] Ibid., 46–47.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor penghambat kreativitas diantaranya peran keluarga yang mendukung kreativitas anak, rasa emosional anak yang berlebihan dan pengawasan guru yang terlalu ketat dalam proses pembelajaran anak.

6. Cara Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Masing-masing anak mempunyai bakat dan kreativitas yang berbeda-beda, oleh sebab itu orang tua dan guru TK dapat menghargai dan mengembangkan pribadi masing-masing anak. Dengan adanya keragaman dan kreativitas anak, orang tua dan guru harus menyadari dengan hal tersebut. Menurut Suratno bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Dengan demikian, cara mendidik dan mengasuh anak pun harus memperhatikan dengan pribadi masing-masing anak. Proses pembelajaran yang diberikan pun juga harus menarik dan kreatif sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal. Selain itu, anak menemukan hal yang baru di lingkungannya yang dapat meningkatkan kreativitasnya melalui hal yang sederhana.

Dengan demikian, tugas guru atau pendidik yaitu untuk menciptakan suasana yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif serta menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Ahmad susanto mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran antara lain :

a. Pembelajaran yang menyenangkan, agar anak mudah mencapai tujuan dan membentuk standar kompetensi dasar. Proses belajar yang menyenangkan akan sangat berarti bagi anak usia dini dan bermanfaat hingga dewasa.

b. Belajar sambil bermain, dunia bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa di sadari dan tanpa merasa terbebani. Oleh karena itu, para pendidik anak usia dini harus mampu memilihkan jenis permainan yang paling tepat untuk setiap anak sebagai sarana pembelajaran.

c. Interaktif, dalam proses pengembangan kreativitas anak usia dini, perlu dipikirkan pendekatan pembelajaran yang paling tepat bagi anak. Dalam hal ini perlu perubahan pola pikir, baik pola pikir guru maupun peserta didik sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif, yang dapat melibatkan anak seoptimal mungkin dalam pembelajaran, yang lebih menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran.

d. Memadukan pembelajaran dengan perkembangan, berbicara kreativitas sebenarnya bukan hanya satu sisi saja yang menjadi fokus dalam pembelajaran anak usia dini, sebab mereka memiliki berbagai aspek perkembangan seperti perkembangan fisik, kognitif, bahasa, emosi, kepribadian dan sosial. Aspek-aspek perkembangan tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh hingga pembelajaran yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini merupakan satu kesatuan, yakni memadukan semua komponen pembelajaran dan perkembangan anak. Yang akan memudahkan bagi pendidik untuk memberikan layanan yang tepat hingga mereka bisa menyajikan pendidikan yang efektif, efisien, produktif, dan akuntabel.

e. Belajar dalam konteks nyata, sangat penting bagi anak usia dini karena mereka masih berada pada perkembangan kognitif pra operasional dan operasional konkret. Eksplorasi terhadap objek

secara langsung dapat membantu proses belajar, selain menyenangkan juga dapat lebih mengaktifkan multisensoris anak, mulai dari mata, telinga, hidung, lidah dan kulit sehingga akan mudah diingat dan dimengerti. Berbeda dengan penjelasan guru yang abstrak hanya melalui kata-kata saja tanpa dibarengi dengan media, maka yang mendapat rangsangan hanya satu sensoris saja yaitu telinga.[49]

Pada umumnya anak usia dini sering memperhatikan, membicarakan dan menanyakan segala sesuatu yang dilihat, didengar dan dirasakannya. Hal ini sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak usia dini. Menurut Mulyasa meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui :

a. Karya Nyata

Melalui suatu karya nyata, setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Disini anak diberikan kesempatan untuk menciptakan benda sendiri yang belum pernah ditemuinya.

b. Imajinasi

Melalui imajinasi anak dapat mengembangkan kemampuan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari, anak bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya.

c. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan suatu kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat atau lingkungan untuk mempelajari sesuatu.

[49] Rina Noviana, "Tingkat Kreativitas Anak Di Paud Taam Qurrata a'Yun Batusangkar," 2018, 34–35.

Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka.

d. Eksperimen

Melakukan eksperimen sederhana dimana melalui eksperimen ini anak dapat menemukan hal-hal atau ide baru yang dapat membantu meningkatkan kreativitasnya.

e. Proyek

Memberikan pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok.

f. Musik

Dengan bermain musik dapat melatih kepekaan rasa dan emosi anak, melatih mental, dan kecintaan terhadap musik.[50]

g. Bahasa

Dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak lainnya. Dengan berbahasa juga dapat dikembangkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah diperdengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama atau mengarang cerita dan puisi. Dalam kegiatan-kegiatan tersebut dapat mengembangkan kreativitasnya.[51]

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak cara untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini sehingga baik

---

[50] Musdalifah, Muhammad Anas, and Sadaruddin, "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Discovery Pada Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario," *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2020): 45, https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14438.

[51] Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 116.

orang tua ataupun guru di sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk pengembangan kreativitasnya, perlunya pemilihan pendekatan, metode pembelajaran yang tepat bagi anak, dan memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya.

B. Metode STEAM

1. Pengertian Metode STEAM

Pengertian metode dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan, aktifitas, sehingga mencapai sesuatu yang ingin dicapai.[52] Menurut Poedjiaji, metode merupakan seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis).[53] Dr. Winarno yang dikutip Eliyyil Akbar mendeskripsikan bahwa metode adalah cara pelaksanaan dari suatu proses pembelajaran atau yang berhubungan dengan teknis dalam penyampaian materi kepada peserta didik.[54] Menurut T.Y.S. Anwar dalam Ika khoirun nisa mendefinisikan metode sebagai suatu cara dan trik penyampaian bahan pelajaran tertentu dari suatu mata pelajaran agar siswa dapat mengetahui, memahami, dan mempergunakan dengan kata lain menguasai bahan pelajaran tersebut untuk mencapai hasil efektif dan efisien.[55]

---

[52] Siti Makhmudah, "Penanaman Nilai Keagamaan Anak Melalui Metode Bercerita," *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2020): 75, https://doi.org/10.18860/jpai.v6i2.9189.

[53] Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (2016): 166, https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023.

[54] Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2020), 13.

[55] Ika Khoirun Nisa, Novita Rahmi, and Wal Fajri, "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di Mts Ma'Arif Nu 07 Purbolinggo," *Arabia* 12, no. 2 (2020): 46, https://doi.org/10.21043/arabia.v12i2.7878.

STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang ilmu pengetahuan yaitu sains *(science)*, teknologi *(technology)*, teknik *(engineering)*, seni/keindahan *(art)*, matematika *(mathematics)*.[56]

STEAM merupakan pengembangan dari metode STEM dengan menambahkan unsur seni *(Art)* dalam kegiatan pembelajarannya. Menurut Tritiyatma pembelajaran dengan metode STEAM merupakan pembelajaran kontekstual, dimana siswa akan diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi yang dekat dengan dirinya.[57]

Menurut Yakman, metode STEAM adalah metode edukasi holistic untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam menyimpulkan fakta-fakta ilmiah dengan cara meningkatkan ketertarikan mereka dalam menghubungkan pelajaran di sekolah dengan kehidupan sehari-hari.[58]

Menurut Winarni Zubaedah dan Koes Pembelajaran STEAM adalah suatu pembelajaran secara terintegrasi antara sains, teknologi, dan matematika untuk mengembangkan kreativitas siswa.[59]

Pembelajaran STEAM memiliki standar isi, yang terdiri dari :

---

[56] Dianti Yunia Sari and Aldilla Rahma, "Meningkatkan Pemahaman Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Dengan Pendekatan STEAM Melalui Program Home Visit," *Jurnal Tunas Siliwangi* 5, no. 2 (2019): 94.

[57] Zakiyatul Imamah and Muqowim, "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part," *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak* 15, no. 2 (2020): 270.

[58] Nurul Retno Nurwulan, "Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3," *Madaniya* 1, no. 3 (2020): 140.

[59] Agustina, Mugara, and Rohmalina, "Pembelajaran STEAM Pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini," 324.

a. *Science*

Sains adalah pengetahuan atau pembelajaran tentang alam berdasarkan pada fakta-faktayang dipelajari melalui percobaan dan pengamatan.[60] Sedangkan sains pada anak usia dini dapat diartikan sebagai hal-hal yang menstimulus anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu, minat dan pemecahan masalah, sehingga memunculkan pemikiran dan perbuatan seperti mengamati, berpikir, dan mengaitkan antar konsep atau peristiwa.[61] Secara umum, ada 3 area sains, yaitu :

1) Sains Fisik *(physical science)*

Sains fisik meliputi sifat fisik berbagai bahan, perubahan benda, dan kekuatan yang mempengaruhi bahan seperti magnet, gravitasi. Dalam PAUD lebih mengenalkan karakteristik benda seperti warna, bentuk, ukuran, tekstur, berat atau temperatur. Selain itu mengenai konsep yang berkaitan dengan gerakan seperti menarik, mendorong, meniup, tenggelam, terapung dan lain-lain.

Sains fisik memiliki indikator diantaranya sebagai berikut :

a) Anak terlibat dalam pengalaman sensorial
b) Memilah benda-benda berdasarkan berbagai property
c) Terlibat dalan pengalaman yang memiliki atribut fisik dan mengenali

[60] Siantajani, *Konsep Dan Praktek STE(A)M Di PAUD*, 16.

[61] Pria Gunawan et al., *Model Pembelajaran Steam (Science , Technology , Engineering , Art , Mathematics) Dengan Pendekatan Saintifik*, 2019, 9.

bagaimana kekuatan mempengaruhinya.

2) Sains Kehidupan *(life science)*

Sains kehidupan berhubungan dengan makhluk hidup seperti kehidupan manusia, binatang dan tanaman, termasuk siklus, habitat, jenis dan kebutuhan hidup.

Sains kehidupan memiliki indikator diantaranya sebagai berikut :

a) Mengenal perubahan-perubahan yang terjadi tentang pertumbuhan manusia, tanaman, dan juga hewan
b) Menunjukkan sikap menghargai kepada tumbuhan dan hewan
c) Membedakan makhluk hidup dan benda mati
d) Menambah pemahaman tentang hal yang dibutuhkan tanaman maupun hewan.

3) Sains Bumi dan Antariksa *(earth and space science)*

Pembelajaran tentang komponen bumi meliputi pola perubahan sepanjang waktu. Pembelajaran yang dilakukan berhubungan dengan batu, tanah, kerang, perubahan lingkungan (cuaca, musim, dan erosi).

Sedangkan untuk ruang angkasa pada pembelajarannya berhubungan dengan siang dan malam, fenomena gelap dan terang seperti bayangan dan refleksi. Selain itu dapat melibatkan pengamatan terhadap benda-benda ruang angkasa diantaranya matahari, bulan, dan bintang.

Sains bumi dan antariksa memiliki indikator diantaranya sebagai berikut :

a) Mengetahui properti bumi
b) Menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan siang dan malam
c) Eksplorasi tentang aktivitas manusia yang menyebabkan perubahan pada material
d) Pengamatan tentang cuaca.[62]

b. *Technology*

Secara umum teknologi didefinisikan sebagai suatu ilmu yang berkaitan dengan alat atau mesin yang dibuat untuk membantu dan mempermudah manusia dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan yang terdapat di dunia.[63] Teknologi berkaitan dengan sains dan juga matematika, terkhusus dengan alat-alat yang digunakan anak untuk melakukan observasi, eksperimen, dan pengukuran. Alat-alat sederhana yang perlu dikenalkan pada anak seperti barang-barang yang ada di dapur seperti cobek, pengupas buah, gilingan dll. Anak juga dapat menggunakan pisau, plastik, pipet, jepit, corong, palu, dll. Peralatan apapun yang dapat digunakan sesuai usia dan kemampuan anak, untuk memudahkan pekerjaan anak merupakan produk teknologi. Termasuk mesin sederhana seperti gunting, obeng, sekop, roda, katrol, merupakan teknologi yang dapat digunakan anak. Terdapat fungsi dari teknologi diantaranya sebagai berikut :

---

[62] Siantajani, *Konsep Dan Praktek STE(A)M Di PAUD*, 41–42.

[63] Gunawan et al., *Model Pembelajaran Steam (Science , Technology , Engineering , Art , Mathematics) Dengan Pendekatan Saintifik*, 10.

1) Meningkatnya pembelajaran saintifik dengan memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen.
2) Meningkatnya pengetahuan tentang sains dengan mempelajari teknologi.[64]

c. *Engineering*

Engineering adalah upaya merancang dan menciptakan sistem atau produk-produk baru menggunakan metodologi saintifik.[65] Engineering merujuk pada bagaimana cara kerja sutau benda atau alat dimana memiliki proses untuk menghasilkan sesuatu (design) yang lebih efektif. Engineering penting untuk diperkenalkan di PAUD. Engineering sesumgguhnya sudah melekat pada anak usia dini, karena secara alami anak selalu ingin mencari jalan keluar dalam menghadapi berbagai kesulitan yang dihadapinya. Cohen dan Stupiansky membagi model engineer menjadi 3 bentuk diantaranya :

1) Explore (bereksplorasi)

Anak mempelajari masalah yang ada kemudian memecahkannya dengan mengeksplorasi berbagai cara yang memungkinkan. Anak diajak bertukar pendapat agar dapat memecahkan suatu masalah.

2) Create (berkreasi)

Mencoba ide baru yaitu dengan cara anak bekerja secara kelompok kecil untuk mewujudkan rencananya. Kemudian di uji coba apakah yang dibuat sudah sesuai apa belum.

---

[64] Siantajani, *Konsep Dan Praktek STE(A)M Di PAUD*, 47–49.
[65] Ibid., 16.

3) Improve (berubah lebih baik)

Anak melakukan perubahan-perubahan untuk memperbaiki dan mengembangkan design yang dibuatnya.[66]

d. *Art*

Secara umum seni adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan dirinya sendiri maupun orang lain.[67] Pembelajarannya bertujuan agar suasana belajar menjadi menarik, antusias, bermakna dan membuat anak penuh dengan kegembiraan sehingga membuat anak jauh dari kelelahan.

e. *Mathematic*

Matematika adalah sains tentang bilangan dan operasi bilangan, hubungan, kombinasi, generalisasi dan strukturnya, pengukuran dan transformasi. Konsep matematika di PAUD adalah kegiatan belajar melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Pembelajaran matematika bagi anak perlu dihubungkan dengan hal yang nyata, dan terkait langsung dengan aktivitas manusia. Hal nyata tersebut berbentuk situasi kehidupan sehari-hari seperti alam sekitar tempat anak-anak bermain dan belajar.[68]

Menurut Chesloff karakteristik yang ada di dalam pembelajaran STEM adalah rasa ingin tahu, kreativitas, berpikir kritis, dan kerjasama. Sejalan dengan pendapat Campbell, Speldewinde, Howitt, & MacDonald dalam

---

[66] Ibid., 50–51.

[67] Gunawan et al., *Model Pembelajaran Steam (Science , Technology , Engineering , Art , Mathematics) Dengan Pendekatan Saintifik*, 11.

[68] Ibid., 12.

Novita eka nurjanah bahwa pembelajaran STEM dapat meningkatkan kreativitas karena melibatkan dalam eksplorasi lebih banyak dari lingkungan sekitarnya. Anak-anak akan menghabiskan waktu lebih lama melakukan penyelidikan mereka sendiri untuk menemukan jawaban atas pertanyaan mereka sendiri.[69]

Kim dan Park mengatakan bahwa aspek seni dalam STEAM sering disebut sebagai "kreativitas" didalam pendidikan dan ditekankan bahwa pendidikan STEAM mengembangkan kreativitas.[70] Sejalan dengan pendapat tersebut, Yuliati Siantajani berpendapat bahwa dengan mengintegrasikan *arts* dalam pembelajaran STEAM akan meningkatkan motivasi anak, terlibat aktif, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan kreativitas, dan mengurangi stress.[71]

Selain itu, Guyotte, Sochacka, Costantino, Walther, & Kellam dalam Siti Wahyuningsih menjelaskan bahwa pembelajaran STEAM dapat mengajarkan anak untuk belajar berproses berupa kegiatan mengamati, bermain, mengenali pola dan berlatih keterampilan berfikir kreatif serta keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar anak yang lainnya dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru maupun fasilitator, hal tersebut yang menjadikan alasan bahwa pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak.[72] Kreativitas anak dapat terstimulasi melalui metode STEAM. Sesuai dengan

---

[69] Nurjanah, "Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," 29.

[70] Gulbin Ozkan and Unsal Umdu Topsakal, "Exploring the Effectiveness of STEAM Design Processes on Middle School Students' Creativity," *International Journal of Technology and Design Education* 31, no. 1 (2021): 97, https://doi.org/10.1007/s10798-019-09547-z.

[71] Ph.D Ikaningtyas Purnamasaria, Dr. SS. Dewanti Handayania, Ali Formen., M. Pd, "Stimulasi Keterampilan HOTs Dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM," *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES* 3, no. 1 (2020): 511, https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/614/533.

[72] Wahyuningsih et al., "Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun," 299.

pendapat Helista, bahwa pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, cocok untuk diberikan pendekatan STEAM yang bertujuan untuk mendorong anak membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki sehingga mampu meningkatkan kreativitas anak dalam berpikir.[73]

Berdasarkan teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa Metode STEAM adalah suatu metode pembelajaran yang kegiatannya mencakup tentang sains, teknologi, teknik, matematika dan seni bersatu membentuk kekuatan baru yang ada dikehidupan sehari-hari anak sehingga dapat meningkatkan kreativitas.

2. Manfaat dan Tujuan Metode STEAM

a. Manfaat Metode STEAM

Menurut Morrison manfaat STEAM yaitu membuat siswa menjadi pemecah masalah, penemu, innovator, mampu mandiri, pemikir yang logis, melek teknologi, mampu menghubungkan budaya dan sejarah dengan pendidikan dan mampu menghubungkan pendidikan STEAM dengan dunia kerja.[74]

Menurut Sri wahyuni manfaat metode STEAM yaitu dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih aktif dan meningkatkan motivasi siswa.[75] Sedangkan menurut Zubaidah manfaat pendekatan

---

[73] Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, and Nani Nurjanah, "Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 5, no. 02 (2021): 277.

[74] Rifqah Humairah Amir, "Efektivitas Model Pembelajaran Steam(Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Dalam Pembelajaran IPA Konsep Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV SD Pertiwi Makassar," *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*, 2019, 1–202, https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/7854-Full_Text.pdf.

[75] Sri Wahyuni, Reswita, and Mar'atul Afidah, "Pengembangan Model Pembelajaran Sains , Technology , Art , Engineering And Mathemathic Pada Kurikulum PAUD," *Jurnal Golden Age* 04, no. 2 (2020): 306.

STEAM yaitu mengarahkan siswa untuk memiliki keterampilan, yaitu keterampilan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi.

Aprilia dkk menjelaskan bahwa STEAM dapat bermanfaat untuk menstimulus keingintahuan dan motivasi peserta didik mengenai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemecahan masalah, kerja sama, pembelajaran mandiri, pembelajaran proyek, pembelajaran berbasis tantangan, dan penelitian. Manfaat pembelajaran STEAM adalah dapat mengembangkan *soft skill* peserta didik seperti kerjasama, berpikir kritis, peduli lingkungan, tanggung jawab, kemampuan beradaptasi, dan berpikir kreatif.[76]

Manfaat model pembelajaran STEAM bisa diketahui dari kegunaannya untuk menjawab tantangan zaman yang serba cepat. Karena apabila pembelajaran ini diimplementasikan, siswa kedepannya akan lebih mudah untuk beradaptasi dengan zaman. Karena dengan dasar sains dan matematika siswa bisa mengejar ilmu atau keterampilan yang nantinya ingin mereka capai atau inginkan. Dengan ilmu atau keterampilan yang mereka raih maka mendapatkan pekerjaan atau memproduksi sesuatu akan jauh lebih mudah. Tentu terdapat pula *skill* lain yang perlu diasah pada zaman sekarang, yakni *critical thinking*, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah dan literasi digital.

Selain itu, dengan memanfaatkan pembelajaran STEAM, guru atau lembaga pendidikan akan membantu kemajuan sistem pendidikan Indonesia. Karena dengan penerapan pembelajaran

[76] Yupita Anita, "Pengembangan Buku Panduan Berbasis Steam Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar," 2021, 16.

STEAM, kita akan meninggalkan pembelajaran LOTS yang lebih cenderung untuk menghafal, dan lebih mengutamakan pembelajaran HOTS yang lebih berpusat pada pemecahan masalah. Hal ini juga didukung oleh penemuan Backer dan Park bahwa dengan memanfaatkan pembelajaran STEAM, maka siswa akan lebih terlatih dari segi psikomotorik, kognitif, dan afektif.

Selanjutnya Musayyadah menjelaskan bahwa metode STEAM sangat bermanfaat bagi anak usia dini karena dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi alamiah dari proses pengalaman langsung dan menambah pengetahuan anak serta akan lebih kreatif.[77] Selain itu, anak menjadi termotivasi untuk memecahkan masalah dan mampu menjelaskan solusi-solusi pemecahan masalah secara logis[78] dan dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih aktif dan meningkatkan motivasi siswa.[79]

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat metode STEAM adalah suatu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan, menumbuhkan *soft skill*, meningkatkan motivasi seseorang agar memiliki keterampilan-keterampilan dalam memecahkan suatu masalah.

---

[77] Musayyadah, Dewi Pusparini, and Denok Dwi Anggra, "Penerapan Metode Bermuatan STEAM (Science , Technology , Engineering , Art , Mathematic) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini," *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE), "Mewujudkan Generasi Unggul Dan Berdaya Saing Di Era Revolusi Industri 4.0"* 2, no. 1 (2019): 99.

[78] Nurwulan, "Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3," 141.

[79] Wahyuni, Reswita, and Afidah, "Pengembangan Model Pembelajaran Sains , Technology , Art , Engineering And Mathemathic Pada Kurikulum PAUD," 306.

b. Tujuan Metode STEAM

Menurut Kim & Chae, metode STEAM bertujuan untuk meningkatkan minat, kreativitas, berpikir kritis, dan komunikasi peserta didik dalam bidang ilmu sains dan matematika dengan cara lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan teknologi, teknik dan seni.

Menurut Ika Septiani dkk tujuan dari penerapan metode bermuatan STEAM adalah menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan mengembangkan daya nalar serta kemandirian anak melalui kegiatan proses pembelajaran.[80]

Dalam konteks pendidikan dasar dan menengah, menurut Bybee pendidikan STEM bertujuan mengembangkan peserta didik yang STEM literate, dengan rincian sebagai berikut :

1) Memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk mengidentifikasi pertanyaan dan masalah dalam situasi kehidupannya, menjelaskan fenomena alam, mendesain, serta menarik kesimpulan berdasar bukti mengenai isu-isu terkait STEM
2) Memahami karakteristik khusus disiplin STEM sebagai bentuk-bentuk pengetahuan, penyelidikan, dan desain yang digagas manusia.
3) Memiliki kesadaran bagaimana disiplin STEM membentuk lingkungan material, intelektual dan kultural.

[80] Ika Septiani and Delina Kasih, "Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Alpha Omega School," *Jurnal Jendela Pendidikan* 01, no. 04 (2021): 192, https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6.

4) Memiliki keinginan untuk terlibat dalam kajian isu-isu terkait STEAM (misalnya efisiensi energi, kualitas lingkungan, keterbatasan sumberdaya alam) sebagai warga Negara yang konstruktif, peduli, serta reflektif dengan menggunakan gagasan-gagasan sains, teknologi, rekayasa, dan matematika.

Adapun menurut Winarni dkk tujuan pendidikan STEAM bagi siswa yaitu di harapkan dapat menghantarkan peserta didik memenuhi kemampuan abad 21 antara lain yaitu keterampilan belajar dan berinovasi, berfikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah, kreatif, inovatif, serta mampu berkomunikasi dan berkolaborasi, keterampilan untuk menggunakan media, teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) dan kemampuan untuk menjalani kehidupan karir, meliputi : kemampuan beradaptasi, luwes, berinisiatif, mampu mengembangkan diri, memiliki kemampuan sosial dan budaya, produktif, dapat dipercaya, memiliki jiwa kepemimpinan, dan tanggung jawab.[81]

Metode ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuan yang dimiliki dan minat di bidang sains dan matematika, memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap STEAM yang diintegrasikan, serta memelihara kreativitas dan bakat konvergen yang diperlukan dalam memecahkan masalah di dunia nyata.

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode STEAM adalah menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan guna meningkatkan perilaku kreatif,

[81] Amir, "Efektivitas Model Pembelajaran Steam(Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Dalam Pembelajaran IPA Konsep Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV SD Pertiwi Makassar."

berfikir kritis, mandiri dan bertanggung jawab melalui penggunaan teknologi, teknik dan seni.

3. Langkah-Langkah Metode STEAM

Pembelajaran berbasis STEAM ini sangat dibutuhkan oleh siswa-siswi di Indonesia sebagai upaya untuk melatih kemampuan dan bakat mereka menghadapi masalah abad 21. Di abad 21 ini menuntut kemampuan dari berbagai bidang, sehingga pembelajaran STEAM dapat menjadi persiapan dan latihan dalam menghadapi tantangan diabad 21. Desain, kreativitas, dan inovasi merupakan unsur *art* sehingga penambahan unsur *art* yang dipadukan dari STEM *(Science, Technology, Engineering, and Mathematics)* menjadi STEAM.

Menurut Syukri, Halim & Meerah, terdapat langkah-langkah dalam pendekatan pembelajaran STEM adalah sebagai berikut :

a. Langkah Pengamatan *(Observe)*

Pada langkah pengamatan ini, anak diminta untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai fenomena yang terdapat dalam lingkungan kehidupan mereka dalam sehari-hari yang berkaitan dengan konsep STEM. Yang kemudian diproses menjadi sebuah informasi yang dibenarkan dengan berbagai sumber yang relevan, seperti internet, buku, guru, dan sumber informasi lainnya.

b. Langkah ide baru *(New Idea)*

Setelah anak melakukan pengamatan, anak diharapkan mampu memunculkan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya. Pada saat ini, anak diberi kesempatan mengamati dan menemukan sesuatu yang beda dari kegiatan tersebut.

c. Langkah Inovasi *(Inovation)*

Pada langkah inovasi ini, anak diminta menjabarkan hal-hal apa saja yang harus dilakukan agar ide yang mereka dapatkan pada ide baru yang sebelumnya dapat diaplikasikan. Untuk menghasilkan inovasi ini, sebaiknya anak melakukannya secara berdiskusi dan memaparkan semua ide di dalam kelompok di dalam kelompok masing-masing agar menghasilkan inovasi yang lebih bermakna.

d. Langkah Kreasi *(Creativity)*

Menurut Syukri, Halim, & Meerah terkait langkah kreasi sebagai berikut :

"Langkah ini merupakan pelaksanaan semua saran dan pandangan hasil diskusi mengenai ide sesuatu produk baru yang ingin diaplikasikan. Tentu pengaplikasian oleh pelajar ini tidak dalam bentuk produk sebenarnya, melainkan dalam bentuk sketsa dan gambar. Salah seorang dari anggota kelompok yang pandai dalam menggambar dipilih untuk menterjemahkan semua ide-ide yang bernilai inovasi yang telah didiskusikan sebelumnya menjadi sebuah gambar produk sains. Pelajar dapat mengaplikasikannya dalam bentuk miniatur atau sketsa dan gambar. Kreasi gambar atau sketsa yang dihasilkan sebaiknya digambarkan secara keseluruhan dari berbagai posisi, terutamanya pada bagian yang terdapat ide inovasinya, baik itu tampak depan, samping, maupun atas."

Langkah kreasi adalah pelaksanaan semua saran dan pendapat dari hasil diskusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan yang kemudian akan diaplikasikan yang kemudian diharapkan dapat diterapkan guru pada anak.

e. Langkah Nilai *(Society)*

Pada langkah ini guru menjelaskan dan membantu pelajar mengenai tata cara bagaimana melakukan survey yang baik dan benar. Pelajar diarahkan untuk memilih sekurang-kurangnya lima orang koresponden, boleh terdiri dari teman kelas lain, para guru. Pada langkah ini guru juga berperan dalam menyediakan beberapa pertanyaan mengenai produk yang dihasilkan oleh pelajar untuk digunakan pada waktu survey. Setelah survey dijalankan, guru mengarahkan pelajar melakukan analisis presentase sederhana dan melaporkannya di depan kelas bersama dengan produk mereka.[82]

Sedangkan menurut Muniroh Munawar dkk, pembelajaran STEAM dapat dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut :

a. *Eksploration*

Memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan berbagai indera, sehingga mendorong rasa ingin tahu anak, dan mendorong anak untuk bertanya. Untuk mendukung eksplorasi yang akan dilakukan anak, guru sebagai fasilitator melakukan invitasi. Invitasi merupakan penataan benda-benda yang dipilih dan di tata (dipajang) di kelas yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran.

b. *Extend*

Guru mengajak anak untuk melakukan investigasi dan tantangan. Tantangan yang terbuka agar anak memecahkan masalah dengan

[82] Novia Anjarsari, "Kesiapan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, MATHEMATICS)" (Universitas Negeri Semarang, 2019), 55–57.

material yang ada. Anak bisa ditantang secara individu dan juga kelompok. Bidang-bidang STEAM dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan anak tentang lingkungan atau dunia sekitarnya.

c. *Engage*

Guru mengajak anak untuk terlibat dalam pengalaman belajar, mengaitkan minat anak dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, sehingga tampak anak-anak konsentrasi, tekun, energik dan kreatif dalam kegiatan main.

d. *Evaluate*

Dalam kegiatan penutup, guru menyediakan waktu untuk refleksi, baik refleksi untuk anak maupun untuk guru. Guru juga berbagi pengalaman dengan guru lain, dan hasil observasi digunakan untuk perencanaan selanjutnya.[83]

Adapun langkah-langkah pembelajaran STEAM yaitu *Ask, Imagine, Try, Try Again* yang dikemukakan oleh Perdue dkk, diantaranya sebagai berikut :

a. *Ask* (Menanya)

Pada tahap ini anak mengamati terhadap berbagai fenomena yang terdapat dalam lingkungan kehidupan mereka dalam sehari-hari, lalu guru menjelaskan dan anak diberi kesempatan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat mengenai materi yang sedang dibahas. Kemudian guru membagikan LKA mengenai tema yang dibahas kepada anak, kemudian anak mengamati penjelasan guru saat memberikan petunjuk mengenai penggunaan LKA tersebut.

---

[83] Muniroh Munawar, Fenny Roshayanti, and Sugiyanti Sugiyanti, "IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 5 (2019): 282–83, https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285.

b. *Imagine* (Membayangkan)

Pada tahap membayangkan guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat suatu karya, setelah itu menunjukkan bagaimana cara pembuatan karya tersebut. Kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya saat guru memperlihatkan cara membuat dan bermain media, anak diberi kesempatan membayangkan bagaimana karya tersebut dapat digunakan.

c. *Try* (Mencoba)

Pada kegiatan mencoba anak dibagi menjadi beberapa kelompok, setelah itu guru memberikan alat dan bahan media kepada anak untuk membuat karya. Kemudian anak membuat karya sesuai kreativitas anak. Setelah itu anak mencoba bermain menggunakan karya yang telah dibuat.

d. *Try Again* (Mencoba lagi)

Pada kegiatan ini anak mengulangi kembali permainan yang telah dilakukan. Kemudian anak melakukan kegiatan yang ber unsur matematika seperti mengklasifikasi benda, memilih benda sesuai ukuran dan lain sebagainya menggunakan alat yang digunakan selama permainan. Setelah kegiatan, anak melakukan Tanya jawab terkait kegiatan dan guru memberi penguatan kepada anak mengenai tema yang dibahas.[84]

Berdasarkan pendapat para pakar diatas mengenai langkah-langkah metode STEAM dapat penulis simpulkan bahwa terdapat banyak langkah-langkah dalam penerapan metode STEAM namun, peneliti

[84] Yuniar Fauziaturromah, Taopik Rahman, and Edi Hendri Mulyana, "Pengembangan Rencana Pembelajaran Model Pembelajaran STEM Untuk Kelompok B SUb Tema Benda-Benda Alam," *Jurnal Paud Agapedia* 5, no. 2 (2021): 180–81, https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39691.

memilih menggunakan langkah-langkah metode STEAM dari pendapat perdue dkk antara lain *Ask* (menanya), *Imagine* (membayangkan), *Try* (mencoba), *Try Again* (mencoba lagi) karena dianggap mudah diterapkan untuk anak usia dini.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode STEAM

a. Kelebihan Metode STEAM

Kelebihan dari pembelajaran STEAM secara umum adalah sebagai berikut :

1) Bisa membuat siswa lebih bisa mengandalkan cara berpikir
2) Wawasan siswa menjadi luas
3) Siswa lebih mudah menyelesaikan berbagai masalah
4) Siswa mampu berpikir kritis yang mana merupakan dasar dari bekal untuk menghadapi abad 21
5) Kolaborasi atau kerjasama bisa membuat siswa bisa lebih efektif.

Menurut Hadinugrahaningsih pendekatan STEAM memiliki kelebihan dalam memunculkan kreativitas siswa serta merangsang munculnya *soft skills* siswa seperti kerjasama dan kolaborasi dalam kelompok dan mengkritisi fenomena sekitar.[85]

Sri margorini berpendapat bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam pendekatan STEAM terdapat keterampilan berpikir kritis, memiliki pengaruh signifikan terhadap melatihkan *casual reasoning* siswa terhadap berpikir kreatif peserta

[85] Anis Fitriyah and Shefa Dwijayanti Ramadani, "Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Berpikir Kritis," *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 10, no. 1 (2021): 215.

didik, peningkatan hasil belajar peserta didik, dan terhadap kemampuan literasi sains.[86]

Menurut Tritiyatma Hadinugrahaningsih pendekatan STEAM menunjukkan hasil positif dalam pengetahuan *science* anak, mengajarkan siswa untuk berpikir menyelesaikan masalah secara aktif, kreatif dan inovatif, melalui teknologi terkini pendekatan STEAM dapat menjembatani konsep yang abstrak secara matematis kedalam sains, teknologi, inkuiri dan seni, terintegrasinya seni/art kedalam STEAM akan memupuk kreativitas siswa dalam menciptakan alat belajar yang menyenangkan, siswa dapat mengaplikasikan hasil pembelajaran yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari.[87]

Adapun kelebihan dari metode STEAM bagi anak usia dini antara lain sebagai berikut :

1) Anak dapat belajar dengan menggunakan media yang ada di lingkungan kesehariannya atau mudah ditemukan
2) Dapat mengurangi pengeluaran biaya
3) Semua anak aktif karena merasa diri bermain
4) Anak membuat karya
5) Menumbuhkan kolaborasi, motivasi, kreativitas, mencari solusi, mengambil keputusan yang cepat dan tepat, serta inovasi, yang diharapkan dapat melahirkan ilmuwan cilik menuju generasi emas.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari metode STEAM adalah dapat meningkatkan kreativitas, menambah wawasan, merangsang *soft skill* yang di dapatkan

---

[86] Lire Pratiwi, "Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu," 2021, 6.

[87] Ibid., 54.

melalui lingkungan keseharian anak agar melahirkan generasi emas.

b. Kekurangan Metode STEAM

Pembelajaran STEM pendidikan memiliki beberapa kelemahan berdasarkan pengajaran dan pembelajaran antara lain :

1) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
2) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok
3) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.[88]

Meskipun kekurangan merupakan pandangan subjektif tapi dengan adanya pembelajaran STEAM, dapat membuat siswa cenderung kurang menghargai mata pelajaran lain seperti seni music, sastra, bahasa, tulisan dll. Hal tersebut berlaku jika elemen *Art* tidak dimasukan oleh guru.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa kekurangan metode STEAM adalah pada peserta didik yang memiliki kelemahan akan mengalami kesulitan dalam pengumpulan informasi, kurang aktif dalam kelompok, kurang memahami topik secara keseluruhan, selain itu ketika guru tidak menerapkan elemen *art* siswa akan kurang memahami pembelajaran yang berunsur seni.

---

[88] Lia Maghfira Izzani, "Pengaruh Model Pembelajaran STEM Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Di SMA Negeri 1 Baitussalam Aceh Besar," *Repository Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 2019, 13, https://doi.org/10.31764/civicus.v6i2.679.

C. Loose Parts

1. Pengertian Loose Parts

Menurut Daly & Beloglovsky, loose parts adalah peralatan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan bahkan disatukan kembali dengan berbagai cara.[89] Pada sejarahnya loose parts dikemukakan oleh seorang arsitek Simon Nicholson yang memberi ruang anak untuk dapat bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan menggunakan peralatan yang dapat diubah, dimanipulasi dan diciptakan kembali.[90]

Nicholson dalam Gibson, Cornell dan Gill mendefinisikan loose parts sebagai bahan dan peralatan yang dapat dipindahkan ke ruang bermain anak-anak yang akan memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam permainan sesuai minatnya dan mendapatkan arahan dari guru maupun tidak.[91]

Menurut Helista bahwa Loose parts sendiri dianggap sebagai obyek atau bahan pembelajaran yang bersifat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka, dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dapat dijajarkan dan dipindah, fleksibel karena bisa digabungkan dengan bahan-bahna lain, dan dapat berupa benda alam atau benda sintetik.[92]

Menurut Siantajani, loose parts adalah barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan kehidupan sehari-

---

[89] Mastuinda, Zulkifli, and Febrialismanto, "Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di PAUD Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020): 91.

[90] Imamah and Muqowim, "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part," 271–72.

[91] Azizah, Munawar, and Ds, "Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang," 61.

[92] Annisa Qonita Auliyalloh and Anita Rakhman, "Media Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B TK Kasih Ibu," *Jurnal Ceria* 3, no. 6 (2020): 554.

hari.[93] Loose parts adalah unsur yang penting dari pembelajaran berbasis STEAM. Loose parts merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah di temukan di lingkungan sehari-hari.[94]

Menurut Natalie Houser, loose parts dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk meningkatkan kreativitas, perilaku kolaboratif mereka, dan fungsi kognitif.[95]

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Loose parts adalah suatu bahan yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar anak baik berupa bahan alam maupun sintetis sebagai media untuk menuangkan minat dan kreativitas anak.

2. Manfaat Loose Parts

Handyman, Benson, Ullah dan Telford mengemukakan manfaat bermain menggunakan loose parts dalam proses pembelajaran diantaranya sebagi berikut :

a. Dapat meningkatkan level permainan kreatif dan imajinatif
b. Anak dapat bermain secara suportif dan juga mampu bersosialisasi
c. Secara fisik anak akan lebih aktif
d. Komunikasi anak dapat meningkat.[96]

Selain itu, Caser dan Robinson (dalam Prameswari & Lestariningrum) menguatkan sebuah manfaat saat anak

[93] Prameswari and Lestariningrum, "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years," 26.
[94] Nurjanah, "Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," 21.
[95] Azizah, Munawar, and Ds, "Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang," 67.
[96] Prameswari and Lestariningrum, "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years," 27.

bermain loose parts salah satunya akan membuat anak menjadi kreatif dan imajinatif sebagai kebutuhan keterampilan abad 21 sebagai indikator kemampuan memecahkan masalah.[97]

Menurut Anita Damayanti dkk manfaat dari media loose parts adalah meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, anak menjadi lebih aktif secara fisik, mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka.[98]

Menurut Siti Rohmatun dkk manfaat dari media loose parts yaitu meningkatkan tingkat kreativitas dan imajinatif anak, meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, anak lebih aktif secara fisik, mendorong kemampuan komunikasi anak.[99]

Yuliati siantajani menjelaskan empat manfaat utama dari penggunaan loose parts yaitu mengembangkan keterampilan inkuiri yang diperlukan oleh anak untuk dapat memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan, dapat mengajarkan anak untuk bertanya, mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas yang tak terbatas.[100]

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat penulis simpulkan bahwa manfaat loose parts adalah dapat meningkatkan keterampilan-keterampilan anak yang

---

[97] Anik Lestariningrum and Intan Prastihastari Wijaya, "Penerapan Bermain Loose Parts Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun," *PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 106.

[98] Damayanti, Rachmatunnisa, and Rahmawati, "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts," 78.

[99] Siti Rohmatun et al., "Penerapan Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah," *Journal of Education and Teaching (JET)* 2, no. 2 (2021): 130, https://doi.org/10.51454/jet.v2i2.114.

[100] Azky Farida, "Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur Jawa Barat," 2020, 33.

diperlukan untuk menghadapi abad 21 diantaranya kreativitas, menambah imajinasi, aktif, dan mudah bersosialisasi.

3. Jenis-Jenis Loose Parts

Nicholson dalam Haughey dan Hill membagi loose parts menjadi tujuh jenis antara lain berbasis alam, kayu dan bambu, plastik, metal atau logam, keramik atau kaca, kain atau pita, dan bahan kemasan.[101] Ketujuh jenis loose parts tersebut antara lain :

a. Bahan alam

Yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Seperti batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dan lain sebagainya.

b. Bahan plastik

Yaitu barang-barang yang terbuat dari plastik. Seperti sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, dan lain sebagainya.

c. Bahan logam

Yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, seperti kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu alumunium, plat mobil, kunci dan lain sebaginya.

d. Kayu dan bambu

Yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Seperti seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, dan lain sebagainya.

e. Benang dan kain

[101] Azizah, Munawar, and Ds, "Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang," 61.

Yaitu barang-barang yang terbuat dari serat. Seperti kapas, kain perca tali, pita, karet dan lain sebagainya.

f. Kaca dan kramik

Yaitu barang-barang yang terbuat dari kaca dan kramik. Seperti botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin kramik, kaca mata dan lain sebagainya.

g. Bekas kemasan

Yaitu barang-barang atau wadah yang sudah tidak digunakan. Seperti kardus, gulungan tisu, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan lain sebagainya.[102]

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat penulis simpulkan bahwa terdapat banyak jenis-jenis loose parts yang dapat digunakan untuk pembelajaran diantaranya menggunakan bahan alam, bahan plastik, bahan logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan kramik, dan bekas kemasan.

4. Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran

Penggunaan media loose parts melewati beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap. Tahapannya sebagai berikut :

a. Tahap eksplorasi

Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Yulianti Siantajani memaparkan bahwa tahap eksplorasi

[102] Damayanti, Rachmatunnisa, and Rahmawati, "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts," 78–79.

adalah tahap dimana anak mulai berkenalan dengan loose parts, sehingga untuk memenuhi rasa ingun tahunya, anak menjelajah benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.

b. Tahap eksperimen

Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya atau tahap eksperimen. Pada tahap ini guru berperan melakukan invitasi dan provokasi atau disebut tahap ekspansi. Yulianti Siantajani memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Sehingga imajinasi anak berkembang dalam tahap ini. Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan loose parts dan memberikan invitasi serta provokasi.

c. Tahap kreatif

Tahap ketiga yaitu tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru sampai paada tahap perkembangan, yaitu tahap guru dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang anak lakukan.

d. Tahap membangun makna dan tujuan bermain

Tahap terakhir adalah membangun makna dan tujuan bermain yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia disekelilingnya melalui permainan. Tahap ini merupakan tahap kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, dimana anak

dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai yang artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai.[103]

Yuliati Siantajani menjelaskan beberapa alasan penggunaan loose parts sebagai pembelajaran anak seperti loose parts kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka.[104]

Tujuan pembelajaran dengan media loose parts adalah anak-anak akan menjadi lebih kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan loose parts yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda disekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan dan mereka dapat memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan bisa berkreativitas dengan merakitnya menjadi barang yang dapat berguna.

Loose parts dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan anak, tersedianya beragam loose parts dikelas memungkinkan anak dapat menggunakan benda-benda sesuai dengan kebutuannya dan idenya. Loose parts dapat

---

[103] Farida, "Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur Jawa Barat," 33–35.

[104] Ibid., 31.

diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara, tersedianya loose parts yang beragam memungkinkan anak memainkannya dengan berbagai cara. Bisa jadi anak menemukan batu, lalu ia membuatnya berjajar, bersusun, atau melingkar. Benda-benda itu dapat dieksplor oleh anak untuk mengenali benda-benda yang ada.

Loose parts mendorong kreativitas dan imajinasi, memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan material lepasan itu sesuai dengan ide yang muncul pada anak. Hanya dengan merangkai sejumlah batu-batu berjajar lurus, anak bisa mengatakan karyanya itu sebagai kereta api.

Loose parts mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik, mendorong naluri anak untuk memegang, mengeskplorasi dan mencipta sesuatu sesuai minat dan ide anak. Sehingga banyak kesempatan yang sangat terbuka untuk membuat karya yang terbuka sangat dimungkinkan dialami anak.

Penerapan bermain loose parts yang akan dimainkan anak sebenarnya tidak memerlukan instruksi secara khusus. Ketika guru sudah menyiapkan alat bahan secara bebas secara alamiah insting anak rasa ingin tahu anak akan memainkannya sesuai dengan ide imajinasi yang terpikirkan di otaknya anak. Anak akan menemukan benda-benda yang menarik minatnya dengan cepat untuk mewakili yang ada dipikirannya, bahkan dengan cepat mengatakan seharusnya bukan itu idenya karena tidak sesuai dengan alat bahan yang ditemukan anak dapat secara fleksibel merubah idenya.

Metode bermain menggunakan permainan loose parts sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Sebab, anak usia dini belajar menggunakan seluruh panca inderanya. Jadi dengan menggunakan media loose parts, anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk

menciptakan suatu karya dengan berbagai media. Dengan bermain loose parts anak usia dini dapat lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada disekitarnya, memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru. Melalui media permainan loose parts ini, anak akan merasa tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai media yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.[105]

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media loose parts dalam pembelajaran sangatlah penting karena melalui loose parts anak dapat belajar menggunakan seluruh panca inderanya selain itu dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak. loose parts dalam penggunaannya terdapat tahap-tahapnya diantaranya tahap eksplorasi, tahap eksperimen, tahap kreatif dan tahap membangun makna dan tujuan bermain ketika tahap tersebut diterapkan dalam pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan anak seperti mendorong kreativitas anak dan mengembangkan imajinasi anak.

D. Model Tindakan

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas, atau disebut juga CAR (*Classroom Action Research*). Menurut Kemmis penelitian tindakan adalah bentuk penelitian yang bersifat refleksi oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan itu dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi tempat praktik

[105] Yulianti Fransiska and Roza Yenita, "Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 8 (2021): 5456.

pembelajaran itu dilakukan.[106] Ada beberapa macam model PTK yaitu :

1. Model Kurt Lewin

   Konsep PTK Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan *(planning)*, tindakan *(acting)*, pengamatan *(observing)*, dan refleksi *(reflecting)*. Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai suatu siklus.

2. Model Kemmis & Mc. Taggart

   Merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Dalam model ini komponen *acting* (tindakan) dan *observing* (pengamatan) dijadikan satu kesatuan. Dua kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Keempat komponen dari model ini dipandang sebagai suatu siklus, dalam hal ini merupakan suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakann observasi dan refleksi. Berdasarkan refleksi kemudian disusun rencana (perbaikan), tindakan dan observasi serta refleksi, demikian seterusnya. Banyaknya siklus tergantung pada permasalahan yang dipecahkan. Keempat komponen *planning, actuating, observing, reflecting* dalam suatu sistem spiral yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya.

3. Model Ebbut

   Model Ebbut terdiri atas tiga siklus. Pada siklus pertama, ide awal dikembangkan menjadi langkah tindakan satu. Kemudian tindakan pertama dimonitar implementasi pengaruhnya terhadap subyek yang diteliti. Semua pengaruh dicatat secara sistematis, termasuk keberhasilan dan kegagalan yang terjadi. Catatan monitor tersebut digunakan sebagai

[106] Zainal Aqib and M Chotibuddin, *Teori Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 10.

bahan acuan dalam melakukan revisi rencana umum tahap kedua.

Pada siklus kedua, atas dasar bahan acuan siklus pertama, rencana umum hasil revisi dibuat, dan langkah tindakan dilaksanakan, serta dimonitor efek tindakan yang terjadi pada subyek yang diteliti. Selanjutnya didokumentasikan efek tindakan tersebut secara detail, untuk digunakan sebagai acuan masuk siklus akhir.

Pada siklus tiga, dilakukan tindakan seperti siklus sebelumnya, dokumentasi efek tindakan, kemudian kembali ke tujuan umum penelitian tindakan, guna mengetahui apakah permasalahan yang telah dirumuskan terpecahkan dan tujuan dapat tercapai.

4. Model Elliot

Model ini dikembangkan oleh Elliot dan Edelman. Mereka mengembangkan dari model Kemmis yang dibuat lebih rinci pada setiap siklusnya. Pengembangan secara rinci ini mempunyai tujuan utama, agar lebih memudahkan para peneliti dalam melakukan tindakan penelitian. Proses yang telah dilaksanakan dalam semua tingkatan tersebut, kemudian digunakan untuk menyusun laporan penelitian.

5. Model Mc Kernan

Pada model ini, ide umum telah dibuat lebih rinci, dengan diidentifikasikannya permasalahan, pembetasan masalah, tujuan, penilaian kebutuhan subyek dan dinyatakannya hipotesis atau jawaban sementara terhadap masalah dlam setiap tingkatan atau daur atau siklus. Dalam model ini setiap siklus tindakan yang ada selalu dievaluasi guna melihat hasil tindakan, apakah tujuan dapat dicapai dan permasalahan penelitian dapat dipecahkan. Jika pada

siklus kedua ternyata tindakan yang diberikan sudah dapat memecahkan masalah, maka penelitian dapat diakhiri. Sebaliknya jika penelitian belum dapat mencapai tujuan dan memecahkan masalah penelitian maka peneliti masuk pada siklus berikutnya.[107]

Penelitian ini menggunakan model PTK yang diciptakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, karena model penelitian ini dianggap mudah dalam prosedur tahapannya. PTK mempunyai tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas dan perilaku siswa dikelas. Peneliti mengambil metode pembelajaran ini karena peneliti melihat adanya masalah yang terdapat di sekolah TK Muslimat NU Kebumen yaitu kurangnya kreativitas anak disebabkan karena metode dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang untuk mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

Model penelitian yang dipergunakan berbentuk siklus model Kemmis dan McTaggrat. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan. Model penelitian ini adalah perencanaan, struktur dan strategi penelitian dalam rangka mengendalikan penyimpangan yang mungkin terjadi dan menjawab pertanyaan yang mungkin terjadi. Alur penelitian tindakan ini terdiri dari empat langkah dan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Rencana (*Planing*)

   Perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Rencana PTK hendaknya cukup fleksibel untuk dapat diadaptasikan dengan pengaruh yang tidak dapat diduga dan kendala yang belum kelihatan. Rencana PTK hendaknya disusun berdasarkan kepada hasil pengamatan awal yang

[107] Zetty Azizatun Ni'mah, "Urgensi Penelitian Kelas Bagi Peningkatan Profesionalitas Guru Antara Cita Dan Fakta," *Realita* 15, no. 2 (2017): 7–10.

reflektif. Peneliti hendaknya melakukan pengamatan awal terhadap situasi kelas dalam konteks situasi sekolah secara umum. Dari sini peneliti akan mendapatkan gambaran umum tentang masalah yang ada. Kemudian bersama kolaborator atau mitra peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas, dengan perhatian yang dicurahkan pada perilaku guru yang terkait dengan upaya membantu siswa belajar dan perilaku siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan awal terhadap proses yang terjadi dalam situasi yang ingin diperbaiki dituangkan dalam bentuk catatan-catatan lapangan lengkap yang menggambarkan dengan jelas cuplikan atau episode proses pembelajaran dalam situasi yang akan ditingkatkan atau diperbaiki. Kemudian catatan-catatan lapangan tersebut dicermati bersama untuk melihat masalah-masalah yang ada dan aspek-aspek apa yang perlu ditingkatkan untuk memcahkan masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

2. Tindakan (*Acting*)

Tindakan yang dimaksud di sini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Praktik diakui sebagai gagasan dalam tindakan dan tindakan itu digunakan sebagai pijakan bagi pengembangan tindakan-tindakan berikutnya, yaitu tindakan yang disertai niat untuk memperbaiki keadaan. PTK didasarkan atas pertimbangan teoritis dan empiris agar hasil yang diperoleh berupa peningkatan proses belajar mengajar optimal.

3. Observasi (*Observing*)

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait. Observasi perlu direncanakan dan juga didasarkan

dengan keterbukaan pandangan dan pikiran serta bersifat responsif. Objek observasi adalah seluruh proses tindakan terkait, pengaruhnya (yang disengaja dan tidak disengaja), keadaan dan kendala tindakan direncanakan dan pengaruhnya, serta persoalan lain yang timbul dalam konteks terkait. Observasi dalam PTK adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa proses kinerja PBM.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis. Refleksi biasanya dibantu oleh diskusi di antara peneliti dan kolaborator. Melalui diskusi, refleksi memberikan dasar perbaikan rencana. Refleksi (perenungan) merupakan kegiatan analisis, interpretasi dan eksplanasi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari observasi atas pelaksanaan tindakan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian dalam landasan teori, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut : dengan menggunakan metode STEAM berbasis Loose Parts kreativitas anak usia dini 4-5 tahun di TK Muslimat NU Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus Lampung dapat meningkat mencapai skor minimal 75% setelah dilakukan tindaka

DAFTAR RUJUKAN

Agustina, Dewi, Ronny Mugara, and Rohmalina. "Pembelajaran STEAM Pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Ceria* 3, no. 4 (2020): 323–28.

Akbar, Eliyyil. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2020.

Amir, Rifqah Humairah. "Efektivitas Model Pembelajaran Steam(Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Dalam Pembelajaran IPA Konsep Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV SD Pertiwi Makassar." *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*, 2019, 1–202. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/7854-Full_Text.pdf.

Anita, Yupita. "Pengembangan Buku Panduan Berbasis Steam Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar," 2021.

Anjarsari, Novia. "Kesiapan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, MATHEMATICS)." Universitas Negeri Semarang, 2019.

Aqib, Zainal, and M Chotibuddin. *Teori Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2017.

———. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.

———. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 14th ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

Auliyalloh, Annisa Qonita, and Anita Rakhman. "Media Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B TK Kasih Ibu." *Jurnal Ceria* 3, no. 6 (2020): 553–58.

Azizah, Siti Nur, Muniroh Munawar, and Anita Chandra Ds. "Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia

Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang." *PAUDIA* 9, no. 1 (2020): 57–71.

Damayanti, Anita, Sriyanti Rachmatunnisa, and Lia Rahmawati. "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts." *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (2020): 74–90.

Departement Agama RI. "Al-Qur'an Dan Terjemah." CV Penerbit Diponegoro, n.d.

Depdiknas. "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," 2003.

Fakhriyani, Diana Vidya. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* 4, no. 2 (2016): 193–200.

Farida, Azky. "Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur Jawa Barat," 2020.

Fauziaturromah, Yuniar, Taopik Rahman, and Edi Hendri Mulyana. "Pengembangan Rencana Pembelajaran Model Pembelajaran STEM Untuk Kelompok B SUb Tema Benda-Benda Alam." *Jurnal Paud Agapedia* 5, no. 2 (2021): 176–83. https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39691.

Fitriyah, Anis, and Shefa Dwijayanti Ramadani. "Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Berpikir Kritis." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 10, no. 1 (2021): 209–26.

Fransiska, Yulianti, and Roza Yenita. "Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 8 (2021): 5454–62.

Gunawan, Pria, Agustina Ernawati, Hasnawati, Fitriani Amrullah, and Syaiful Asmar. *Model Pembelajaran Steam (Science , Technology , Engineering , Art , Mathematics) Dengan Pendekatan Saintifik*, 2019.

Hafizallah, Yandi. “Tahap Dan Perkembangan Kreativitas Anak.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2017): 49–58. https://doi.org/10.14421/jga.2017.21-05.

Hasanah, Aas, Ajeng Sri Hikmayani, and Nani Nurjanah. “Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 5, no. 02 (2021): 275–81.

Hasanah, Putri Fatmawati Arinal, Een Yayah Haenilah, and Riswandi. “Perkembangan Kreativitas Melalui Bermain Fun Cooking.” *Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 1 (2017).

Ikaningtyas Purnamasaria, Dr. SS. Dewanti Handayania, Ali Formen., M. Pd, Ph.D. “Stimulasi Keterampilan HOTs Dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM.” *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES* 3, no. 1 (2020): 507–16. https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/614/533.

Imamah, Zakiyatul, and Muqowim. “Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part.” *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak* 15, no. 2 (2020): 263–77.

Izzani, Lia Maghfira. “Pengaruh Model Pembelajaran STEM Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Di SMA Negeri 1 Baitussalam Aceh Besar.” *Repository Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 2019. https://doi.org/10.31764/civicus.v6i2.679.

Kunandar. *Langkah-Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajagrarindo Persada, 2012.

Lestariningrum, Anik, and Intan Prastihastari Wijaya. “Penerapan Bermain Loose Parts Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun.” *PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 104–15.

M. Taher, Sartika, and Erni Munastiwi. “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al- Muthi’in Yogyakarta.” *GOLDEN AGE :*

Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini 4, no. 2 (2019): 35–50.

Makhmudah, Siti. "Penanaman Nilai Keagamaan Anak Melalui Metode Bercerita." *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2020): 68–79. https://doi.org/10.18860/jpai.v6i2.9189.

Mardhiyana, Dewi, and Endah Octaningrum Wahani Sejati. "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 1, no. 1 (2016): 672–88.

Masita. "MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)." *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2021): 81–105.

Mastuinda, Zulkifli, and Febrialismanto. "Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di PAUD Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020): 90–96.

Maulana, Ihsan, and Farida Mayar. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 5 (2019): 1141–49.

Miranda, Dian. "Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kota Pontianak." *Jurnal Pembelajaran Prospektif 1* 1, no. 1 (2016): 60–67.

Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.

Munawar, Muniroh, Fenny Roshayanti, and Sugiyanti Sugiyanti. "IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 5 (2019): 276–85. https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285.

Musayyadah, Dewi Pusparini, and Denok Dwi Anggra. “Penerapan Metode Bermuatan STEAM (Science , Technology , Engineering , Art , Mathematic) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini.” *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE), “Mewujudkan Generasi Unggul Dan Berdaya Saing Di Era Revolusi Industri 4.0”* 2, no. 1 (2019): 99–104.

Musdalifah, Muhammad Anas, and Sadaruddin. “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Discovery Pada Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario.” *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2020): 42–52. https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14438.

Muzdhalifah. “Pengembangan Kreativitas Melalui Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini.” *EDUCREATIVE: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak* 4, no. 3 (2019): 514–23.

N.A, Wiyani. *Mengelola Dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial Dan Emosi Anak Usia Dini : Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik PAUD*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media, n.d.

Ni’mah, Zetty Azizatun. “Urgensi Penelitian Kelas Bagi Peningkatan Profesionalitas Guru Antara Cita Dan Fakta.” *Realita* 15, no. 2 (2017): 1–22.

Nipriansyah, Rambat Nur Sasongko, Muhammad Kristiawan, Edy Susanto, and Putri Fatmawati Arinal Hasanah. “Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media.” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 77–89. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8598.

Nisa, Ika Khoirun, Novita Rahmi, and Wal Fajri. “Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di Mts Ma’Arif Nu 07 Purbolinggo.” *Arabia* 12, no. 2 (2020): 43–60. https://doi.org/10.21043/arabia.v12i2.7878.

Noviana, Rina. “Tingkat Kreativitas Anak Di Paud Taam Qurrata

a'Yun Batusangkar," 2018.

Nurfadillah, Rahmah Rizkia, and Anita Rakhman. "Implementasi Metode STEAM Berbasis Media Film Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Pada Pendidikan Aanak Usia Dini." *Jurnal Ceria* 3, no. 3 (2020): 266–74.

Nurhikmayati, Iik. "Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika." *Didactical Mathematics* 1, no. 2 (2019): 41–50.

Nuriyanto, Elok. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Pada Siswa SMP." *JURNAL SULUH EDUKASI* 01, no. 1 (2020): 101–19. https://doi.org/10.24036/011068660.

Nurjanah, Novita Eka. "Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Audi* 3359, no. 449 (2020): 19–31.

Nurwulan, Nurul Retno. "Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3." *Madaniya* 1, no. 3 (2020): 140–46.

Ozkan, Gulbin, and Unsal Umdu Topsakal. "Exploring the Effectiveness of STEAM Design Processes on Middle School Students' Creativity." *International Journal of Technology and Design Education* 31, no. 1 (2021): 95–116. https://doi.org/10.1007/s10798-019-09547-z.

Prameswari, Titania Widya, and Anik Lestariningrum. "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years." *Efektor* 7, no. 1 (2020): 24–34.

Pratiwi, Lire. "Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu," 2021, 1–71.

Rachmawati, Yeni, and Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2010.

Rohmatun, Siti, Erika Setiyani, Fulka Rohfirsta, Dewi Fitamaya, Rohmatun Nisa, and Muhammad Nofan Zulfahmi. “Penerapan Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah.” *Journal of Education and Teaching (JET)* 2, no. 2 (2021): 129–36. https://doi.org/10.51454/jet.v2i2.114.

Romlah. “MENINGKATKAN KREARIFITAS PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DENGAN BERMAIN.” *Darul Ilmi*, 2015, 1–15.

Ru’iya, Sutipyo. “Kreativitas, Pemacu Dan Penghambatnya Dalam Kehidupan Manusia.” *Al-Misbah (Jurnal Islamic Studies)* 2, no. 2 (2014): 203–18. https://doi.org/10.26555/almisbah.v2i2.103.

Sari, Dianti Yunia, and Aldilla Rahma. “Meningkatkan Pemahaman Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Dengan Pendekatan STEAM Melalui Program Home Visit.” *Jurnal Tunas Siliwangi* 5, no. 2 (2019): 93–105.

Sari, Dina Purnama. “Kreativitas Pendidikan Karakter Di Keluarga Pada Pandemi Covid-19.” *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas* 1 (2020): 107–14.

Sari, Ratih Permata. “Kreativitas Bermain Anak Usia Dini.” *Jurnal Pusaka* 1, no. 9 (2017): 1–27. https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.499.

Septiani, Ika, and Delina Kasih. “Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Alpha Omega School.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 01, no. 04 (2021): 192–99. https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6.

Siantajani, Yuliati. *Konsep Dan Praktek STE(A)M Di PAUD*. 1st ed. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020.

Srimani. “Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur,” 2019.

Tohirin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rajawali, 2011.

Veryawan, Siti Habsari Pratiwi, and Ubaidillah. “Kegiatan Usab Abur Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Al-Athfaal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2020): 112–25.

Wahyuni, Sri, Reswita, and Mar’atul Afidah. “Pengembangan Model Pembelajaran Sains , Technology , Art , Engineering And Mathemathic Pada Kurikulum PAUD.” *Jurnal Golden Age* 04, no. 2 (2020): 297–309.

Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, and Muhammad Munif. “Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 295–301. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305.

Yulianti, Tri Rosana. “PERANAN ORANG TUA DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI (Studi Kasus Pada Pos PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah).” *Jurnal EMPOWERMENT* 4, no. 2252 (2014): 11–24.

Yusuf Aditya, Dedy. “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (2016): 165–74. https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023.

Zubaidah, Siti. “STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) : Pembelajaran Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad Ke-21.” *In Seminar Nasional Matematika Dan Sains*, no. September (2019): 1–18. https://doi.org/10.4135/9781506307633.n706.

Zulaikhah, Siti, Nur Kholis, and Rina Wulandari. “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu IV Labuhan Ratu.” *Azzahra* 1, no. 1 (2019): 69–84.