

ABSTRAK

Laras Nova Anggie Anggraeni (1910410069) Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode STEAM dengan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis Kecamatan Jati Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2022/2023, Fakultas Tarbiyah (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) IAIN Kudus.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) untuk mengetahui penggunaan metode *STEAM* dengan media *loose parts* pada anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis, 2) untuk mengetahui kreativitas anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis menggunakan metode *STEAM* dengan media *loose parts*; 3) untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dari penggunaan metode *STEAM* dengan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah kepala sekolah TK Pertiwi Jepang Pakis, guru kelas kelompok B, dan anak-anak peserta didik kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis tahun pelajaran 2022/2023. Sumber data pada penelitian ini adalah sumber data primer yang meliputi wawancara kepada kepala sekolah, dan guru kelas kelompok B. Instrumen atau alat dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Uji Keabsahan data pada penelitian ini adalah melalui uji *credibility*, uji *transferability*, uji *dependability*, dan uji *confirmability*. Analisis data menggunakan teknik analisis data interaktif Miles and Huberman yang meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan atau verifikasi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan metode *STEAM* dengan media *loose parts* pada anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis dilakukan menggunakan beberapa tahapan, yaitu tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Evaluasi, dan Tahap Penutup. Pada tahap persiapan guru mempersiapkan tema, sub tema, dan media *loose parts*. Pada tahap pelaksanaan guru menjelaskan tema, memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi, menyisipkan muatan berhitung, dan menjelaskan aturan main yaitu membuat bentuk rumah dari *loose parts*. Pada tahap evaluasi guru melakukan penilaian kepada anak berupa catatan selama pembelajaran, dan juga penilaian terhadap hasil karya anak. Pada tahapan penutup guru meminta anak untuk membereskan media *loose parts* dan melakukan *recalling*. (2) Kreativitas anak kelompok B mengalami peningkatan yang cukup baik yang terbukti anak mampu menjawab dengan baik pertanyaan guru yang berkaitan dengan lingkungan serta kegunaan suatu alat. Anak juga mampu membuat bentuk rumah yang beraneka ragam. Beberapa anak telah memiliki kreativitas yang cukup baik karena dapat membuat bentuk rumah secara lengkap. Selain itu anak juga mampu berhitung menggunakan media *loose parts*. (3) Dalam upaya meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Pertiwi Jepang Pakis melalui metode *STEAM* dengan media *loose parts* terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambatnya. Adapun faktor pendukungnya adalah ketertarikan anak pada media *loose parts*, tingkat imajinasi pada diri anak, kemudahan dalam memperoleh media *loose parts*, serta kerjasama yang baik antara guru dengan anak. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu keterbatasan tempat dan waktu, keterbatasan media *loose parts*, serta keterbatasan ide anak.

Kata Kunci: *Kreativitas Anak Usia Dini, Metode STEAM, Media Loose Parts*