

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Kajian Teori

#### 1. Kreativitas Pada Anak

##### a. Pengertian Kreativitas Pada Anak

Menurut Santrock dalam Masganti kreativitas merupakan suatu potensi dalam memikirkan hal baru melalui cara-cara yang berbeda dan tidak biasa sehingga menghasilkan sebuah hasil yang unik terhadap masalah-masalah yang sedang dihadapi.<sup>9</sup> Sementara itu menurut Supriyadi menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan sesuatu hal yang berupa ide-ide maupun karya yang nyata, dan cenderung berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya.<sup>10</sup> Drevdal dalam Novan menyatakan bahwa kreativitas yaitu sebuah kegiatan imajinatif yang akan menghasilkan terbentuknya perpaduan dari informasi yang telah didapat berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal-hal baru, berarti, dan memiliki kegunaan.<sup>11</sup>

Kreativitas menurut Munandar dalam Diana diartikan sebagai hasil dari interaksi antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Lingkungan dalam hal ini adalah lingkungan keluarga, sekolah atau masyarakat yang mampu membuat perpaduan baru yang didasarkan pada data, informasi ataupun unsur yang telah ada sebelumnya yang diperoleh seseorang melalui pengalaman maupun pengetahuan di masa hidupnya.<sup>12</sup> NACCCE (*National Advisory Committee On Creative and Cultural Education*) menyatakan bahwa kreativitas adalah kegiatan yang bersifat imajinatif yang akan menghasilkan hasil baru dan

---

<sup>9</sup> Masganti Sit et al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik*, Perdana Publishing, 2016, 1.

<sup>10</sup> Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Jurnal Ilmiah Guru COPE*, no 02 (2014):44, diakses pada tanggal 10 desember 2022

<sup>11</sup> Novan Ardy Wiyani, *Format PAUD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 99.

<sup>12</sup> Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Wacana Didaktika* 4, no. 2 (2016): 195, <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.

memiliki nilai.<sup>13</sup> Semiawan dalam Masganti menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu potensi yang dimiliki seseorang dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasan-gagasan baru kemudian menerapkannya kepada upaya pemecahan masalah.<sup>14</sup> Mayesky dalam Yulianti juga menerangkan bahwa kreativitas adalah cara seseorang dalam berpikir dan bertindak atau dalam menghasilkan sesuatu yang bersifat asli, dan memiliki manfaat bagi orang tersebut maupun orang lain.<sup>15</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian kreativitas, dapat peneliti simpulkan bahwa kreativitas yaitu kemampuan yang ada pada diri individu dalam melahirkan ide maupun karya terbaru atau asli dan bernilai guna dimana hasil dari ide atau karya tersebut didapatkan dengan cara aktivitas berfikir imajinatif sehingga menghasilkan pola baru serta kolaborasi informasi yang telah didapatkan dari pengalaman sebelumnya.

#### **b. Ciri-Ciri Kreativitas Pada Anak**

Anak merupakan manusia yang bersifat unik yang memiliki perbedaan dengan orang dewasa, tak terkecuali dalam hal kreativitas yang mereka miliki. Kreativitas yang ada pada diri manusia sangat bermacam-macam dan tidak sama antara manusia yang satu dengan manusia lainnya. Suyanto dalam Masganti menyebutkan beberapa ciri-ciri perilaku ilmiah anak yang mencerminkan kreativitas adalah :

- 1) Anak senang mengenal lingkungannya.
- 2) Anak gemar bereksplorasi yaitu mengamati hal-hal yang ada di sekelilingnya.
- 3) Anak memiliki rasa keingintahuan yang besar kepada suatu hal yang belum ia ketahui atau hal-hal yang baru ditemuinya.
- 4) Spontan dalam menyatakan perasaan yang dialami ataupun pikiran yang sedang dirasakannya.

---

<sup>13</sup> Ihsan Maulana, Farida Mayar, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0", *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no 5 (2019), 1143, diakses pada 11 Desember 2022

<sup>14</sup> Sit et al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik*, 1.

<sup>15</sup> Yuliani Nurani, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020), 2.

- 5) Senang berpetualang yaitu anak gemar sekali mendapatkan pengalaman-pengalaman yang baru.
- 6) Gemar melakukan percobaan atau bereksperimen.
- 7) Jarang memiliki rasa jenuh dan bosan. Anak cenderung selalu ingin beraktivitas.
- 8) Senang berkhayal sehingga mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Guildford dalam Ahmad Susanto menyatakan bahwa ada 5 ciri-ciri anak mampu berfikir kreatif yaitu:

- 1) keluwesan (*flexibility*), yaitu adalah kemampuan seorang anak dalam memecahkan berbagai macam permasalahan atau pendekatan-pendekatan terhadap masalah.
- 2) kelancaran (*Fluency*), Kemampuan yang dimiliki anak untuk menghasilkan banyak gagasan atau ide-ide.
- 3) Elaborasi (*Elaboration*), Kemampuan anak untuk mengutarakan sesuatu secara rinci, jelas panjang dan lebar.
- 4) Keaslian (*Originality*) yaitu, kemampuan seorang anak dalam menyelesaikan masalah dengan cara-cara yang asli atau tidak klise.
- 5) Perumusan kembali (*Redifinition*) yaitu kemampuan anak dalam meninjau suatu hal dengan menggunakan perspektif yang berbeda.

Susanto dalam Yolanda secara singkat menuturkan beberapa ciri anak kreatif adalah:

- 1) Besarnya rasa keingintahuan pada diri anak
- 2) Kepercayaan diri anak sangat baik
- 3) Anak mempunyai sifat mandiri dan berani mengemukakan pendapatnya
- 4) Anak berani untuk mengambil resiko.<sup>16</sup>

### c. Standar Tingkat Pencapaian Pada Anak (STPPA) Mengenai Kreativitas

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun, standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang berhubungan dengan kreativitas adalah sebagai berikut:

---

<sup>16</sup> Yolanda M.Fitri,” Eksistensi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK,” 1231

**Tabel 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak**

No	Aspek perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
1	Kognitif	<p>Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, dengan cara fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru, serta menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).</p> <p>Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat.</p> <p>Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.</p>
2	Seni	Tertarik dengan kegiatan seni, mencakup kemampuan membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan. <sup>17</sup>

**d. Meningkatkan Kreativitas Pada Anak**

Menurut Sari dalam Sri Mulyati meningkatkan kreativitas penting untuk ditingkatkan pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan adanya pengembangan kreativitas akan menjadikan seseorang lebih produktif dalam hidupnya. Selain itu pengembangan kreativitas dapat meningkatkan

<sup>17</sup> Kementerian Pendidikan Nasional RI, “Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014,” Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia § (2014).

kualitas hidup dan memudahkan seseorang dalam hal mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Upaya untuk meningkatkan kreativitas bagi anak memiliki pengaruh yang besar terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini. apabila kreativitas anak tidak dilatih sejak usia dini hal tersebut akan mengakibatkan tingkat kecerdasan dan kelancaran berfikir anak menjadi tidak berkembang pula. Ini disebabkan dalam menghasilkan suatu produk atau karya yang berkualitas tinggi diperlukan kecerdasan serta bakat kreativitas yang tinggi.<sup>18</sup>

Menurut Munandar dalam Diana upaya meningkatkan kreativitas pada anak sama halnya dengan tujuan pengembangan kreativitas yaitu untuk meningkatkan kecerdasan dan kemampuan anak untuk dapat menuangkan dan menciptakan sesuatu karya atau hal baru. Meningkatkan kreativitas pada anak dapat diupayakan melalui bermacam-macam cara seperti kegiatan: mendongeng, menggambar, berolahraga, bermain alat musik sederhana, bermain *playdough*, bermain peran, dan lain sebagainya. Melalui kegiatan-kegiatan yang menarik akan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak, sehingga mampu meningkatkan kreativitas pada diri anak.<sup>19</sup>

Dalam upaya meningkatkan kreativitas pada anak terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambatnya. Faktor pendukung pengembangan kreativitas pada anak adalah adanya waktu, dorongan, kesempatan menyendiri, sarana dan yang memadai, lingkungan yang mendukung, serta adanya kesempatan untuk memperoleh pengetahuan pada diri anak. Faktor lain yang dapat memupuk kreativitas pada anak adalah dengan merangsang kelancaran berfikir anak, menumbuhkan sikap dan ketertarikan anak untuk menyibukkan diri melalui kegiatan-kegiatan kreatif,serta memfasilitasi media yang akan mendukung anak dalam menghasilkan ketrampilan karya yang kreatif.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Sri Mulyati dan Amalia Aqmarina Sukmawijaya, “Meningkatkan Kreativitas pada Anak,” *Inovasi dan Kewirausahaan* 2, no. 2 (2013): 125.

<sup>19</sup> Fakhriyani, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.”, 195

<sup>20</sup> Ihsan Maulana, Farida Mayar, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0”, *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no 5 (2019),1143, diakses pada 11 Desember 2022



Menurut Campbel beberapa faktor yang menyebabkan kreativitas anak menjadi rendah adalah karena adanya rasa takut gagal, sibuk dengan peraturan yang ada, tidak melihat kemampuan yang ada pada diri, tidak mau mencoba, malas untuk bermain-main, dan terlalu mengharap imbalan. Leeper, Skipper, dan Whittersponn dalam Amir juga menyatakan bahwa beberapa hal yang akan menghambat kreativitas seorang anak yaitu ketika anak mendapat tekanan dari teman sebaya maupun orangtua atau orang disekitarnya. Selain itu adanya tekanan terhadap eksplorasi yang dilakukan oleh anak. Juga terbiasanya perilaku mendengar dan mengikuti petunjuk, serta budaya berorientasi sukses sehingga hal tersebut menjadikan anak takut untuk mengambil resiko dengan mencoba hal-hal yang baru.<sup>21</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa meningkatkan kreativitas penting bagi anak usia dini. Hal tersebut karena kreativitas berdampak yang sangat baik bagi anak dalam hal kualitas hidupnya dimasa yang akan datang. Apabila kreativitas anak telah dilatih sejak dini, maka kecerdasan berfikir anak akan tumbuh sehingga anak mampu untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya.

**e. Manfaat Kreativitas Pada Anak**

Kreativitas berguna untuk kehidupan anak pada masa depannya. Menurut Masganti dengan adanya kreativitas akan memberikan manfaat bagi anak, diantaranya adalah:

- 1) Melalui kreativitas anak akan memperoleh kesenangan dan rasa puas terhadap hal-hal yang berpengaruh pada perkembangan kepribadiannya.
- 2) Kreativitas akan menambah variasi dalam kehidupan permainan mereka, dimana bermain adalah pusat kegiatan hidup mereka.
- 3) Kreativitas akan membantu mereka dalam meraih prestasi, sehingga anak akan mencapai keberhasilan sesuai dengan bidang keahliannya. Hal tersebut akan dinilai lebih oleh yang berarti baginya dan akan memberikan rasa puas pada dirinya.

---

<sup>21</sup> Amir Ghufroon, "Pengembangan Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak," *Tarbawi* 15, no. 1 (2018): 19.

- 4) Kreativitas akan memungkinkan anak meningkatkan kesejahteraan hidupnya dimasa depan, khususnya di era pembangunan ini kesejahteraan masyarakat sangat bergantung pada penemuan-penemuan kreatif, yaitu berupa ide-ide atau gagasan-gagasan baru dan teknologi baru.<sup>22</sup>

Menurut Yasinta kreativitas bermanfaat bagi anak yaitu untuk mengoptimalkan semua potensi atau kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak dalam mengekspresikan perasaan serta untuk mendapatkan sesuatu hal baru yang berhubungan dengan proses belajarnya. Ia juga menambahkan bahwa melalui kreativitas anak akan mempunyai ketrampilan khusus yang bermanfaat untuk dirinya sendiri ataupun orang lain, baik saat itu maupun bagi masa depannya.<sup>23</sup>

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas maka peneliti simpulkan bahwa melalui kreativitas seorang anak akan mampu mengaktualisasikan dirinya, yang mana wujud aktualisasi adalah kebutuhan pokok yang paling tinggi dalam hidup manusia. Selain itu melalui kreativitas anak akan lebih mudah mencapai prestasi sesuai dengan bidang yang disenangi sehingga hal tersebut akan dianggap baik oleh orang-orang yang berarti bagi dirinya dan pada akhirnya hal itu mampu memberikan kepuasan bagi diri anak tersebut.

## 2. Pendidikan Anak Usia Dini

### a. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam Undang-Undang RI Nomor 32 tahun 2002 Bab I pasal 1 tentang perlindungan terhadap anak disebutkan bahwa anak merupakan seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yg masih dalam kandungan.<sup>24</sup> Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 28 Tahun 2008 Pasal 28 Ayat 1, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentangan usia 0-6 tahun. Hal ini disebutkan dalam

---

<sup>22</sup> Sit et al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik*, 25.

<sup>23</sup> Yasinta Maria Fono dan Efrida Ita, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanuz," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 9291.

<sup>24</sup> Undang-Undang RI,"32 Tahun 2002, Perlindungan Anak", 22 Oktober 2002

pernyataan: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Luluk menyebutkan secara singkat mengenai definisi anak usia dini yaitu seseorang yang tengah mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan penting bagi kehidupan selanjutnya.<sup>25</sup> Hasan dalam Novan juga menyebutkan bahwa anak usia dini adalah manusia yang masih kecil yaitu yang berumur kurang dari 6 tahun.

Dadan mendefinisikan anak usia dini sebagai sosok manusia yang tengah mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Menurutnya masa ini dimulai dengan berbagai periode penting yang mendasar dalam kehidupan anak sampai dengan masa periode akhir perkembangannya. Secara singkatnya ia menuturkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang berada pada masa keemasan terkait dengan pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>26</sup>

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Maka pada masa ini diperlukan stimulus yang sesuai untuk mengoptimalkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah sosok individu yang unik dan berbeda dari orang dewasa. Menurut Husnuzziadatul anak usia dini memiliki beberapa ciri- ciri diantaranya yaitu :

- 1) Memiliki rasa keingintahuan yang kuat kepada sesuatu hal yang baru. Anak beranggapan jika dunia ini berisi akan hal-hal yang sifatnya menarik dan menakutkan.

---

<sup>25</sup> Luluk Iffatur Rocmah, "Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2012): 173–88, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.40>.

<sup>26</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktek Pembelajaran)* (Padang: UNP Press, 2013), 25.



- 2) Unik, artinya anak memiliki sifat yang tidak sama dan tidak dapat disamakan antara satu anak dengan anak yang lainnya. Keunikan pada diri anak berasal dari bawaan, minat, latar belakang keluarga, latar belakang budaya, dan lain sebagainya.
- 3) Egosentris, yaitu anak hanya dapat memahami suatu hal berdasarkan sudut pandangnya sendiri. Hal itu dapat diamati ketika anak menginginkan sesuatu maka ia akan berusaha agar keinginannya terpenuhi dan jika tidak terpenuhi biasanya anak anak marah ataupun menangis.
- 4) Aktif, yaitu anak senang melakukan aktivitas, terutama pada hal-hal baru dan menantang.
- 5) Eksploratif dan memiliki jiwa petualang, yaitu anak senang menjelajah, dan mencoba hal-hal baru.
- 6) Spontan, yaitu perilaku anak adalah asli dari apa yang dipikirkan dan dirasakan.
- 7) Imajinatif, yaitu anak senang dalam berfantasi dan menyukai cerita-cerita yang bersifat khayal. Untuk itu upaya memperkaya imajinasi anak dapat dilakukan dengan pemberian pengalaman-pengalaman untuk merangsang kemampuannya.
- 8) Mudah frustrasi dan putus asa. Anak mudah kecewa jika menghadapi sesuatu yang tidak sejalan dengan keinginannya.
- 9) Anak belum matang saat mempertimbangkan sesuatu, termasuk juga sesuatu yang dapat membahayakan dirinya sendiri.
- 10) Tingkat perhatian anak relatif pendek apabila hal-hal yang dilaluinya dirasa tidak menarik. Anak juga memiliki tingkat konsentrasi yang relative pendek sehingga anak cepat sekali merasa bosan.
- 11) Senang belajar dari pengalaman. Anak senang melakukan kegiatan-kegiatan yang mampu mengubah tingkah laku pada dirinya.
- 12) Anak mulai tertarik terhadap teman, yaitu anak mulai bekerja sama dan berinteraksi dengan teman-temannya.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Husnuziadatul Khairi, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun," Jurnal Warna 2, no.2 (2018): 18-19

### c. Pendidikan Anak Usia Dini

Secara institusional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya penyediaan pendidikan yang memfokuskan pada kemampuan fundamental pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Suyadi mendefinisikan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dilaksanakan dengan maksud untuk menyediakan tempat untuk tumbuh dan berkembang anak secara menyeluruh pada aspek perkembangan anak.<sup>28</sup> Novan mendefinisikan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya yang telah direncanakan untuk menciptakan lingkup belajar anak menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan supaya anak mempunyai kecerdasan emosional, spiritual, serta kecerdasan intelektual yang akan bermanfaat bagi masa depannya.<sup>29</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan hal utama dari pendidikan sepanjang hayat. Seperti yang dikemukakan oleh Worth dalam Novi yang menyatakan bahwa pendidikan sebaiknya dilakukan pada awal usia anak. Pada usia awal (*early education*) pendidikan mempunyai tiga tujuan utama yaitu: perlengkapan stimulasi, membantu pemahaman identitas, serta menciptakan pengalaman sosialisasi yang tepat.<sup>30</sup> Selanjutnya Partini mengartikan bahwa pendidikan anak usia dini yaitu upaya pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan yang fundamental mengenai pertumbuhan dan perkembangan fisik yaitu koordinasi antara motorik halus dan motorik kasar, kecerdasan yaitu daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional, serta kecerdasan spiritual, social emosional yang mencakup sikap, perilaku, serta agama, dan bahasa maupun komunikasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan yang dilalui anak usia dini.<sup>31</sup>

Dadan menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang dilaksanakan sebelum anak memasuki pendidikan dasar yang diselenggarakan

---

<sup>28</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013).

<sup>29</sup> Wiyani, *Format PAUD 1*.

<sup>30</sup> Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), 13.

<sup>31</sup> Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2010), 6.

melewati jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Lembaga pendidikan formal berupa Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), ataupun lembaga lainnya yang sederajat. Sedangkan lembaga pendidikan nonformal berupa Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan lain-lain. Jalur pendidikan informal berasal dari pendidikan yang diberikan keluarga ataupun lingkungan.<sup>32</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang direncanakan dalam rangka memfasilitasi anak agar mampu mengoptimalkan aspek kepribadian dan potensi yang dimiliki anak secara maksimal. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini juga harus dipadukan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini itu sendiri.<sup>33</sup>

#### **d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Solehuddin dalam Suyadi mendefinisikan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki tujuan yaitu untuk menyediakan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku.<sup>34</sup> Suyanto dalam Suyadi menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengoptimalkan semua kemampuan yang melekat dalam diri anak agar dimasa mendatang anak dapat menjalankan fungsinya sebagai individu di dalam masyarakatnya. Mardyawati juga menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki tujuan untuk menyediakan berbagai pengalaman belajar layaknya orang dewasa. Selain itu pendidikan bagi anak juga merupakan upaya untuk mengoptimalkan potensi kecerdasan dan kemampuan yang dimiliki anak.<sup>35</sup>

Partini menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan anak usia dini adalah untuk menjadikan anak Indonesia berkualitas. Kualitas yang dimaksud dalam hal ini yaitu

---

<sup>32</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori, dan Praktek Pembelajaran)* (Padang: UNP Press, 2013), 48

<sup>33</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 17

<sup>34</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, 19

<sup>35</sup> Mardyawati Yunus, *Paud Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Orbit Publishing, 2016), 8

tumbuh kembang akan terjadi sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga anak mempunyai kesiapan yang baik pada saat memasuki jenjang pendidikan dasar serta berguna bagi kehidupan dimasa depannya. Tujuan lainnya adalah membantu anak dalam rangka mempersiapkan proses belajar (akademik) di sekolah.<sup>36</sup> A.J. Cropley dalam Novi menyebutkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai fase awal atau pertama dalam sistem pendidikan seumur hidup yang di dalamnya harus mengandung:

- 1) Pengembangan ketrampilan untuk mendayagunakan informasi dan simbol-simbol
- 2) Upaya mengembangkan berbagai macam model ekspresi diri.
- 3) Upaya menumbuhkembangkan minat dan kemampuan berpikir pada anak
- 4) Upaya menumbuhkan keyakinan pada setiap diri anak tentang kemampuan yang dimilikinya dalam hal belajar.
- 5) Upaya membantu perasaan harga diri
- 6) Peningkatan kemampuan untuk berinteraksi bersama orang lain.<sup>37</sup>

Berdasarkan dari beberapa pernyataan di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk menyediakan pendidikan secara aktif dan menyenangkan pada masa awal usia anak guna untuk mengoptimalkan aspek-aspek pengembangan pada diri anak sehingga anak memiliki kemampuan serta ketrampilan yang dibutuhkan untuk masa depannya.

### 3. Metode *STEAM*

#### a. Pengertian Metode *STEAM*

Terdapat berbagai macam metode pendidikan yang diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Salah satunya adalah metode pembelajaran berbasis *STEAM*. Seperti yang telah dikemukakan oleh Anisa dalam Aas menyatakan bahwa *STEAM* adalah suatu metode pembelajaran yang menuntut anak untuk dapat

<sup>36</sup> Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.

<sup>37</sup> Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), 13

menghasilkan suatu karya atau produk melalui kegiatan pembelajaran, dimana anak akan diberikan rangsangan dengan pemberian kebebasan untuk mengungkapkan pemikirannya dalam menciptakan suatu karya melalui cara memanfaatkan lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran akan terstruktur dan anak dapat berekspresi bebas.<sup>38</sup> Putri dalam Dwi menyebutkan bahwa *STEAM* adalah metode pembelajaran yang merupakan hasil perpaduan dari beberapa disiplin ilmu seperti ilmu sains (*science*), teknologi (*tehnology*), teknik (*engineering*), seni (*art*), dan matematika (*Math*).<sup>39</sup>

Muniroh dalam Siti mendefinisikan *STEAM* adalah inovasi baru yang dianggap sebagai suatu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan rasa keingintahuan pada diri anak, sehingga anak akan mengajukan pertanyaan tentang dunianya. Metode ini juga diharapkan mampu mendorong anak untuk mampu bereksplorasi, mengamati, dan menyelidiki bagaimana sesuatu hal dapat terjadi.<sup>40</sup> Menurut Laela *STEAM* adalah suatu metode pembelajaran yang merupakan perpaduan dari beberapa disiplin ilmu yang di dalamnya memuat hal-hal berikut ini :

1) *Science* (Sains)

Pembelajaran sains yaitu semua ketrampilan yang akan dibutuhkan untuk mendapatkan, meningkatkan serta mengaplikasikan berbagai macam konsep, prinsip, hukum, dan teori sains baik ketrampilan fisik, mental maupun sosial.

2) *Technology* (Teknologi)

Istilah teknologi di dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini merujuk pada pemakaian peralatan dan upayanya dalam mengoptimalkan motorik halus dan motorik kasar. Peralatan yang digunakan akan mampu mendorong anak untuk

---

<sup>38</sup> Aas Hasanah, Ajeng S. Hikmayani, dan Nani Nurjannah, “ Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Golden Age* 5, no.2 (2021):276

<sup>39</sup> Dwi A.N, Fitri,dan Suryana, “Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 12546.

<sup>40</sup> Betty Yulia, *STEAM Kreatif* (Lamongan: Academia Publication, 2021).



meningkatkan kerjasama antara tangan dan mata, dan juga melatih otot tangan dan otot-otot jari.

3) *Engineering* (rekayasa terhadap teknologi)

*Engineering* adalah aktivitas yang dimulai dengan upaya mengidentifikasi suatu permasalahan, kemudian mencari solusi atau cara yang nilai paling sesuai untuk menyelesaikan masalah.

4) *Art* (Seni)

Kegiatan yang berkaitan dengan seni pada anak usia dini biasanya lebih diminati karena kegiatannya yang menyenangkan. Seni akan mampu menstimulasi perkembangan berbagai kemampuan seperti emosional, fisik motorik, kognitif, serta sosial pada diri anak.

5) *Mathematic* (Matematika)

Pembelajaran matematika yang biasanya dipakai oleh guru pada pendidikan anak usia dini yaitu:

- a) Merancang kegiatan matematika dengan tujuan untuk menstimulus perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak.
- b) Mendesain aktivitas matematika dengan memperhatikan porsi setiap anak.
- c) Memberikan kegiatan bermuatan matematika ke dalam semua kajian kurikulum.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa metode *STEAM* merupakan suatu disiplin ilmu yang mengkolaborasikan unsur sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika menjadi sebuah pendekatan yang diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.

**b. Tujuan Metode *STEAM***

Bratanoto dalam Dwi menyebutkan bahwa metode *STEAM* bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di abad ke 21, yang mana anak diharapkan mempunyai kemampuan berfikir yang analitis, kreatif, komunikatif, dan mampu berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan ini bertujuan agar anak dapat menghadapi permasalahannya sendiri di masa depan dengan baik.<sup>41</sup> Siti

---

<sup>41</sup> Dwi A.N. Fitri, dan Dadan Suryana, "Pembelajaran *STEAM* Dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no.2 (2022):12546

Muliya menjelaskan bahwa metode pembelajaran *STEAM* bertujuan untuk mendorong anak belajar lebih banyak mengenai ketrampilan sosial, kolaboratif, kerjasama antar tim, dan juga melatih jiwa kepemimpinan pada anak. Selain itu penggunaan metode *STEAM* juga memiliki tujuan agar anak mampu melakukan eksplorasi secara terbuka, penyelidikan langsung, serta pembelajaran alami.<sup>42</sup>

Sejalan dengan pengertian di atas Chyntia mendefinisikan *STEAM* bertujuan untuk menstimulus motivasi dan keinginan anak yang berkenaan dengan keterampilan berfikir, pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, kerjasama, serta pembelajaran berbasis eksplorasi.<sup>43</sup> Selain itu menurut Yulianti dalam Ikaningtyas tujuan metode *STEAM* adalah:

- 1) Menstimulasi rasa keingintahuan anak dalam menjelajah dunianya.
- 2) Merangsang anak untuk memiliki ketrampilan bertanya.
- 3) Menstimulus anak untuk mencari tahu bagaimana sesuatu bisa terjadi atau bisa bekerja.
- 4) Memberikan ruang kepada anak untuk bermain dan berlatih.
- 5) Memberikan ruang kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen atau melakukan percobaan, serta kegiatan-kegiatan yang bersifat menguji.<sup>44</sup>

Berdasarkan pernyataan dari di atas dapat penulis disimpulkan bahwa tujuan dari penggunaan metode *STEAM* adalah untuk memfasilitasi anak dalam upaya menyediakan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi serta mencoba sesuatu yang baru melalui kegiatan-kegiatan berkelanjutan sehingga anak akan mempunyai rasa keingintahuan, dan memiliki kemampuan untuk berpikir tingkat tinggi seperti kemampuan dalam memecahkan masalah.

---

<sup>42</sup> Maya Safhida Siti Muliya Rizka, Dara Rosita, “Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini,” *Bahasa dan Sastra* 15, no. 2 (2021): 67.

<sup>43</sup> Chintya Maharani dan Zulminiati Zulminiati, “Implementasi Metode Steam Di Taman Kanak-kanak,” *Jurnal Family Education* 1, no. 3 (2021): 2, <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i3.12>.

<sup>44</sup> Ikaningtyas Purnamasari, Dewanti Handayani, dan Aki Fprmen, “Stimulasi Ketrampilan HOTS dalam PAUD melalui Pembelajaran STEAM”, Seminar Nasional Pascasarjana (2020): 512

### c. Pembelajaran *STEAM* di PAUD

Seorang pendidik di lembaga PAUD memiliki tugas yang lebih kompleks dibandingkan dengan pendidik di lembaga tingkat atasnya. Hal ini dikarenakan pendidik PAUD dituntut untuk dapat merancang suatu kegiatan pembelajaran yang membuat anak tertarik dan menyenangkan. Selain itu pendidik harus selalu mengamati dan mencatat proses anak dalam pembelajaran. Chyntia menyebutkan bahwa harapannya dengan adanya pendidikan anak usia dini maka kemampuan yang ada pada diri anak bisa ditingkatkan melalui penggunaan proses belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.<sup>45</sup>

*STEAM* di PAUD harus memperhatikan prinsip serta cara pengembangan yang berpusat pada minat dan kesukaan anak. Pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan pemberian kegiatan yang mengandung muatan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematik secara terpadu yang akan melibatkan anak dalam proses pemecahan suatu masalah atau menghasilkan kesimpulan tersendiri dari apa yang telah anak pelajari.<sup>46</sup> Menurut Sharapan dalam Kartika *STEAM* bagi pembelajaran anak usia dini yaitu meliputi:

- 1) Sains (*science*). Hal yang dikembangkan adalah berupaya menumbuhkan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan disekitarnya.
- 2) Teknologi (*tehnology*). Istilah lain dari teknologi adalah alat. Dalam hal ini diharapkan anak mampu memahami bahwa alat adalah untuk membuat sesuatu atau untuk menyelesaikan suatu masalah.
- 3) Teknik (*engineering*). Teknik berguna bagi anak untuk mengidentifikasi sebuah persoalan dalam upaya menciptakan sesuatu yang berdaya guna.
- 4) Seni (*art*). Diupayakan agar anak mampu mengekspresikan pikiran atau ide untuk menciptakan suatu sesuai dengan daya imajinasinya.

---

<sup>45</sup> Maharani dan Zulminiati, "Implementasi Metode Steam Di Taman Kanak-kanak.", 3

<sup>46</sup>Kartika Metafisika dan Ratna Pangastuti, "Steam learning development in the 2013 curriculum for early childhood education" 6 (2021): 20, <https://doi.org/10.32698/icftk393>.

- 5) Matematik (*mathematic*). Dimaksudkan agar anak mampu membuat pola, memilih, membandingkan, dan mengidentifikasi suatu bentuk.

Berdasarkan pendapat dari pendapat-pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis metode *STEAM* di pendidikan anak usia dini harus menitikberatkan pada prinsip dan cara-cara pengembangan yang tertuju pada minat dan kegemaran anak. Pembelajaran juga harus dipadukan melalui kegiatan yang di dalamnya mengandung muatan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematik.

#### 4. Loose parts

##### a. Definisi *Loose Parts*

Untuk menunjang pembelajaran agar mampu tersampaikan dengan baik maka diperlukan adanya media dalam proses pembelajaran. Ada bermacam-macam media yang dapat dipakai sebagai alat untuk mengajar, diantaranya adalah memakai media *loose parts*. *Loose parts* adalah bahan-bahan yang wujudnya terpisah atau bahan-bahan lepasan yang sangat mudah dijumpai disekitar kita yang mampu dijadikan sebagai media atau alat yang akan membantu proses pembelajaran anak usia dini. Penggunaan *loose parts* akan meminimalkan biaya yang dikeluarkan. Menurut Betty *loose parts* merupakan bahan-bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dipisahkan, dirancang ulang, dan disatukan kembali dengan melalui berbagai cara.<sup>47</sup> Kiewra dan Vaselek dalam Siti menjelaskan bahwa *loose parts* merupakan sebuah benda yang berupa potongan bebas dan dapat dimainkan tetapi tidak dapat diperkirakan akan menjadi apa.<sup>48</sup>

Sally Haughey dalam Nurul menyebutkan bahwa *loose parts* merupakan komponen-komponen yang mempunyai sifat terbuka yang dapat dipisah, digabung, dijabarkan, dan bisa digunakan terpisah maupun digabung dengan benda-benda yang lainnya. *Loose parts* dapat

---

<sup>47</sup> Betty Yulia, *STEAM Kreatif* (Lamongan: Academia Publication, 2021), 4.

<sup>48</sup> Siti Wahyuningsih et al., "Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019): 2, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>.

berasal dari benda alam ataupun benda sintetis.<sup>49</sup> Bahan-bahan *loose parts* telah tersedia di alam sekitar kita sehingga mudah didapat dan sering dijumpai. Sejalan dengan pengertian di atas Siskawati menyatakan bahwa media *loose parts* merupakan benda-benda lepasan yang dapat dikombinasikan, disusun, dirancang, maupun dirakit sehingga menjadi sebuah bentuk sesuai dengan keinginan anak yang memainkannya.<sup>50</sup> Muzayyanah juga mendefinisikan bahwa *loose parts* adalah bagian atau lepasan atau kepingan yang dapat dilepaskan, disatukan, digunakan sendiri, dikolaborasikan dengan benda lain, baik itu yang berasal dari alam seperti: batu, air, tanah, ranting, dan lain sebagainya, maupun bahan sintetis seperti plastik logam, bekas kemasan dan lain sebagainya.<sup>51</sup>

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas maka peneliti simpulkan bahwa media *loose parts* adalah media yang berupa bahan-bahan lepasan yang ada di alam sekitar kita. Bahan tersebut dapat dipisah, digabung, disatukan, dirancang, dan disusun dengan berbagai cara sehingga mampu menghasilkan suatu bentuk baru yang diinginkan oleh anak.

#### b. **Komponen *Loose Parts***

Beragam bentuk dari media *loose parts* dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Media *loose parts* memiliki beberapa komponen. Anita menyebutkan komponen *loose parts* terbagi menjadi 7 macam yang dapat dimainkan anak dengan bentuk, tekstur, warna, serta ukuran yang berbeda-beda. 7 komponen tersebut adalah :

- 1) Bahan alam, yaitu komponen yang mudah dijumpai di alam sekitar kita. Bahan tersebut diantaranya : batu, kerikil, air, pasir, tanah, kerang, cangkang, lumpur, biji-bijian, ranting, buah, bunga, dan sebagainya.

---

<sup>49</sup> Nurul Yusri, “Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts,” *Jurnal Adzkiya* ISSN 5, no. 2 (2021): 30.

<sup>50</sup> Nurul Anam Muzayyanah, “Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah,” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 15, no. 1 (2021): 41, <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>.

<sup>51</sup> M Muzayyanah dan N Anam, “Kontribusi Media dari Bahan Alam, Bekas dan Sintetis (*Loose Parts*) pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini di RA Mamba’ul Hikmah Jember,” *PROCEEDING: The Annual ...* 5 (2021): 42.



- 2) Bahan plastik, diantaranya adalah : pipa, selang, pralon, tutup botol, corong, ember, keranjang, bola, baskom dan lain-lain.
- 3) Logam, meliputi benda yang berasal dari logam, seperti : kaleng, mur, baut, uang koin, sendok, kunci, perkakas dapur, garpu, dan lain sebagainya.
- 4) Kayu dan bambu, contohnya : balok kayu, kepingan *puzzle*, potongan kayu, bilah bambu, dan lain-lain.
- 5) Benang dan kain, antara lain : pita, kain perca, karet, tali, kapas dan sebagainya.
- 6) Kaca dan keramik, misalnya : gelas kaca, botol kaca, cermin, ubin keramik, kelereng, dan lain-lain.
- 7) Bekas kemasan, yaitu barang-barang atau wadah yang sudah tidak terpakai antara lain : bungkus makanan, kardus, gulungan tissue, gulungan benang, karton telur dan lain sebagainya.<sup>52</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti simpulkan bahwa ketujuh komponen-komponen *loose parts* tersebut umumnya sangat mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita. Biasanya bahan-bahan *Loose Parts* merupakan barang-barang bekas pakai atau barang yang sudah tidak terpakai.

#### c. **Manfaat *Loose Parts***

*Loose parts* mempunyai kegunaan yang beragam pada proses pembelajaran anak usia dini. Adapun manfaat-manfaat dari penggunaan *loose parts* antara lain seperti yang dikemukakan oleh Betty yaitu melalui media *loose parts* pembelajaran menjadi beragam dan cenderung tidak ada habisnya. *Loose parts* dapat digunakan dalam berbagai aspek perkembangan anak yaitu: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (*science*), pengembangan bahasa (literasi), logika berpikir matematika (*math*), teknik (*engineering*), dan teknologi (*technology*).<sup>53</sup> Menurut Srinahyanti menyebutkan bahwa penggunaan media *loose parts* mempunyai peran dalam

---

<sup>52</sup>Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan 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):79

<sup>53</sup>Yulia, *STEAM Kreatif*, 4.

perkembangan kemampuan yang dimiliki anak, yang disajikan melalui kegiatan bermain yang eksploratif.<sup>54</sup>

Mulyati dalam Yasinta menyebutkan manfaat yang didapatkan anak dalam mengaplikasikan media *loose parts* yaitu mampu meningkatkan kemampuan bermain pembangunan anak, serta memberikan kenyamanan pada anak dalam menuangkan imajinasinya saat bermain menggunakan *loose parts*. Hal ini terjadi karena dalam penggunaan media *loose parts* tidak dikenal benar atau salah. Selain itu media ini sangat mudah untuk dibongkar dan dipasang kembali sesuai dengan keinginan anak.<sup>55</sup> Nurul juga menyebutkan beberapa manfaat *loose parts* antara lain:

- 1) *Loose parts* mengandung nutrisi sensorial. Benda-benda *loose parts* kaya akan input sensorial, yaitu dalam hal bentuk, warna, tekstur, bunyi, dan lain-lain, sehingga anak akan lebih mengenali lingkungannya. Hal tersebut termasuk ke dalam input sensorial bagi otak anak.
- 2) *Loose parts* dapat dipakai sesuai dengan keinginan anak. Media *loose parts* akan memungkinkan anak menggunakannya sesuai dengan ide atau imajinasi mereka. Dan kemudian anak akan menuangkan ide-idenya ke dalam permainan berbahan *loose parts*.
- 3) *Loose parts* dapat digunakan dan dimanipulasi dalam berbagai cara. Anak akan menjadi senang bereksperimen menggunakan *loose parts* sesuai dengan keinginannya.
- 4) *Loose parts* memungkinkan pembelajaran terbuka. Karena *loose parts* adalah bahan yang sifatnya terbuka, sehingga anak mampu untuk menggabungkan berbagai bahan secara bersinergi.<sup>56</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media *loose parts* akan menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak ada habisnya. *Loose parts* memungkinkan anak untuk

---

<sup>54</sup> Srinahyanti, "Pemanfaatan Loose Parts Pada Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Guru Kita* 6, no. 3 (2022): 189

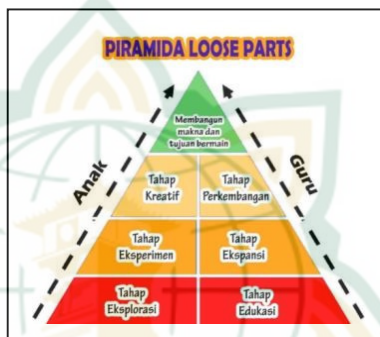
<sup>55</sup> Fono dan Ita, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua."

<sup>56</sup> Nurul Yusri, "Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts.", 31

dapat menuangkan ide-ide baru sesuai dengan keinginannya. Hal tersebut yang akan memunculkan gagasan-gagasan baru dalam diri anak yang berkaitan dengan kreativitas yang mulai tumbuh dalam dirinya.

**d. Strategi Penggunaan Media *Loose Parts***

Pemakaian media *loose parts* dilakukan melalui tahapan-tahapan baik oleh anak maupun melalui peran penting dari guru. Tahapan-tahapan tersebut terdapat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 2.1 Piramida Loose Parts**

Pada tahapan yang awal adalah tahap eksplorasi. Tahapan ini anak akan mulai menjelajah benda-benda (*loose parts*) yang telah disediakan. Anak akan mulai mengenal tekstur, warna, bentuk, dan ukuran benda. Saat anak sedang berada pada tahap eksplorasi guru menjalankan tahapan edukasi. Pada tahapan edukasi ini guru mulai memperkenalkan strategi bermain *loose parts* yaitu: bermain, beres-beres, dan menyimpan barang. Tahapan selanjutnya yaitu anak mulai melakukan uji coba yaitu dengan membuat bentuk dari media *loose parts* sesuai dengan yang diinginkannya. Tahapan ini disebut sebagai tahap eksperimen. Saat anak sedang berada pada tahapan ini guru menjalankan invitasi dan provokasi. Tahapan ini dinamakan dengan tahap ekspansi.

Tahapan selanjutnya adalah tahap kreatif. Pada<sup>57</sup> tahapan ini anak akan menyusun atau memuat produk atau karya kreatif. Sedangkan peran guru sampai pada tahap

<sup>57</sup> Azky Farida, “Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat” (2020).

pengembangan yaitu guru dapat memberikan penilaian atau sekedar mengambil dokumentasi dari kegiatan yang telah dilakukan oleh anak. Tahapan terakhir pada piramida *loose parts* yaitu membangun makna dan tujuan bermain. Hal ini dimaksudkan sebagai tercapainya guru dalam menyediakan anak dalam mengenal lingkungan di sekitarnya melalui bermain. Pada tahapan ini guru dapat menyaksikan perkembangan anak . tujuan bermain dikatakan telah tercapai apabila fasilitas yang disediakan oleh guru dapat dimanfaatkan oleh anak secara maksimal.<sup>58</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti simpulkan bahwa terdapat beberapa tahapan dalam penggunaan media *loose parts*. adapun strategi dalam menggunakan *loose parts* adalah melalui bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Apabila semua tahapan dapat dilalui dengan baik maka akan tercapai tujuan bermain media *loose parts*.

##### 5. Hubungan *Loose Parts* dengan Metode *STEAM*

Siti menyebutkan bahwa *loose parts* dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis *STEAM*. Hal ini karena *loose parts* sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. *Loose parts* juga dapat diadaptasi dan dimanipulasi melalui berbagai cara, sehingga mendorong kreativitas dan imajinasi anak yang mampu mengembangkan ide-ide anak.<sup>59</sup> Najamudin juga menjelaskan bahwa metode *STEAM* dalam pembelajaran menggunakan media *loose parts* menjadi sarana untuk menstimulus rasa keingintahuan anak untuk mampu berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemecahan masalah (*problem solving*), kerjasama, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan pembelajaran berbasis penelitian.<sup>60</sup>

Sumarseh mengemukakan bahwa melalui pembelajaran menggunakan media *loose parts* anak akan disajikan dengan

---

<sup>58</sup> Farida.

<sup>59</sup> Wahyuningsih et al., “Efek Metode *STEAM* pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun.”, 2

<sup>60</sup> Najamuddin Najamuddin, Rohyana Fitriani, dan Mega Puspan dini, “Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (*STEAM*) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 956, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2097>.

media yang ada dan sesuai dengan keadaan lingkungannya. Hal ini akan memungkinkan anak untuk berpikir tingkat tinggi, berpikir secara logis, dan mempunyai pemahaman yang luas terhadap pembelajarannya. Kemampuan berpikir inilah yang termasuk ke dalam metode pembelajaran *STEAM*, dimana dalam metode pembelajaran berbasis *STEAM* kemampuan berpikir anak akan dikembangkan pada saat pemberian stimulus yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan *sains*, teknologi, *engineering*, seni, maupun matematik pada saat menggunakan media *loose parts*.<sup>61</sup>

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti simpulkan bahwa hubungan penggunaan media *loose parts* dengan metode pembelajaran berbasis *STEAM* adalah keterkaitan yang terjadi saat proses pembelajaran pada anak menggunakan *loose parts* yang di stimulus melalui kegiatan-kegiatan yang mengandung muatan *sains*, teknologi, *engineering*, seni, dan matematika, sehingga kemampuan berfikir anak akan berkembang.

## B. Penelitian Terdahulu

Teori-teori atau temuan-temuan yang merupakan hasil dari penelitian-penelitian yang sudah ada sehingga dapat dijadikan sebagai data pendukung. Penelitian terdahulu yang dijadikan acuan yaitu penelitian yang relevan dengan permasalahan yang dibahas pada penelitian ini. Fokus penelitian terdahulu yang diambil sebagai dasar adalah yang terkait dengan masalah meningkatkan kreativitas anak melalui metode *STEAM* dengan media *loose parts*. Sebagai bahan acuan dan perbandingan peneliti akan mengkaji konsep-konsep yang telah disepakati oleh beberapa peneliti sebelumnya yaitu:

Penelitian Armita Wibiati dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang Tahun Ajaran 2021/2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya menumbuhkan daya kreativitas anak melalui penerapan metode *STEAM* dengan media *loose parts* di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang. Pendekatan yang dipakai adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Kelas eksperimen dengan jumlah 10 anak. Teknik

---

<sup>61</sup> Sumarseh Sumarseh dan Delfi Eliza, “Penerapan media pembelajaran berbahan loose part in door untuk membangun merdeka belajar anak usia dini,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5 (2022): 66.



analisis data menggunakan analisis kualitatif yaitu data-data berupa informasi berbentuk kalimat berdasarkan gambaran yang terjadi pada anak di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok A pada kondisi awal masih sangat rendah. Peningkatan terjadi pada kriteria baik. Kemampuan Kreativitas anak mengalami peningkatan hingga 80%.<sup>62</sup>

Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai upaya mengembangkan kreativitas anak melalui metode *STEAM* dengan media *loose parts*. Perbedaannya adalah media *loose parts* yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan media *loose parts* barang bekas berbahan dasar plastik. Sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan 7 komponen *loose parts*.

Artikel yang ditulis oleh Imam Syafi'i dan Nur Da'iyah Dianah pada tahun 2021 yang berjudul "*Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini*" diperoleh kesimpulan bahwa metode *STEAM* dan media *loose parts* mampu melatih anak agar dapat berpikir secara kritis dan logis serta sistematis. Melalui metode pembelajaran *STEAM* yang dipadukan dengan media *loose parts* anak akan mengamati lingkungan sekitarnya, sehingga akan mendorong mereka untuk aktif bertanya, dan juga menyelidiki. Persamaan artikel ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membahas mengenai manfaat media *loose parts* dalam pembelajaran berbasis metode *STEAM*. Perbedaannya adalah pada kegiatan yang terdapat di dalam artikel adalah menggunakan bahan bekas (surat undangan) untuk dijadikan sebuah karya seni, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah lebih fokus pada semua komponen *loose parts* secara keseluruhan. Selain itu perbedaannya terdapat pada aspek yang dikaji. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti di atas adalah membahas mengenai manfaat metode *STEAM* yang dipadukan dengan media *loose parts* secara keseluruhan. Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti hanya fokus membahas mengenai aspek upaya meningkatkan kreativitas pada anak.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup>Armita Wibiati, *Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode STEAM Dengan Media Loose Parts di RA Walisongo Jerakah Tugu, Kota Semarang Tahun Ajaran 2020/2021*. (Semarang: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, 2021)

<sup>63</sup> Imam Syafi'i, dan Nur Da'iyah Dianah, "Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran *STEAM* Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Aulada* 3, no. 1 (2021):105

Artikel yang ditulis oleh Nurul Fauziah, Ichsan, dan Ariq Nurjannah Irbah pada tahun 2022 yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran STEAM berbasis Loose Parts Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini*”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis *STEAM* terhadap sikap kemandirian siswa TK Masyithoh II Sanansari. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *eksperimental research* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang kuat antara pembelajaran model *STEAM* berbasis *loose parts* terhadap sikap kemandirian anak. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas mengenai metode pembelajaran *STEAM* menggunakan media *loose parts*. Perbedaannya terletak pada aspek yang dikaji. Pada artikel ini aspek yang dikaji adalah untuk menumbuhkan aspek sikap kemandirian anak. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah mengkaji mengenai aspek peningkatan kreativitas pada anak.<sup>64</sup>

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lire Pratiwi yang berjudul “*Penggunaan pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu.*” Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan pendekatan *STEAM* pada kegiatan pendidikan anak usia dini untuk melatih kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu. Pendekatan yang dipakai adalah melalui metode penelitian kualitatif deskripsi. Teknik analisis data meliputi: tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mengajak anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkreasi, dan berinovasi. Guru juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan berbagai indra, serta memberikan pemahaman langsung terkait metode *STEAM* kepada anak.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Nurul Fauziah, Ichsan Ichsan, dan Ariq Nurjannah Irbah, “Pengaruh Model Pembelajaran Steam Berbasis Loose Part Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini,” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 9, no. 2 (2022): 18–27, <https://doi.org/10.21107/pgpauddtrunojoyo.v9i2.14746>.

<sup>65</sup> Lire Pratiwi, *Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu*, (Bengkulu: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2021)

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai penggunaan metode *STEAM* untuk melatih kreativitas anak usia dini. Perbedaannya adalah media yang digunakan dalam penelitian ini sangat beragam dan tidak memfokuskan pada *loose parts*. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih mengutamakan media *loose parts*.

Berikutnya adalah skripsi yang disusun oleh Azky Farida yang berjudul “Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Kecamatan Gunung Sindur Jawa Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak di PAUD Al-Musfiroh Kecamatan Gunung Sindur Jawa Barat. Pendekatan yang digunakan oleh penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Kelas eksperimen dengan 8 orang anak. Teknik analisis data menggunakan analisis Miles dan Huberman yaitu meliputi: pengumpulan data, reduksi data, kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* pada pembelajaran di PAUD Al-Mustafiroh dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas pada anak.<sup>66</sup>

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Perbedaannya adalah pada penelitian ini tidak melalui metode pembelajaran *STEAM* sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan metode pembelajaran berbasis *STEAM*.

Kesimpulan dari ketiga skripsi di atas adalah sama-sama membahas tentang upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode *STEAM* dengan media *loose parts*. Kajian peneliti terfokus pada upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode *STEAM* dengan media *loose parts*.

### C. Kerangka berpikir

Guru memegang peranan yang penting di dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk tidak hanya fokus pada pembelajaran *calistung* pada anak tetapi juga memperhatikan aspek perkembangan pada anak. Dengan seperti itu guru dapat

---

<sup>66</sup> Azky Farida, *Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur Jawa Barat*, (Jakarta: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020)

mempersiapkan metode serta media pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Salah satu metode dan media yang digunakan pendidik adalah metode *STEAM* dan media *loose parts*. Metode *STEAM* dengan media *loose parts* merupakan perpaduan yang selaras untuk pembelajaran anak usia dini. Melalui penggunaan metode *STEAM* dengan media *loose parts* anak akan belajar untuk dapat berpikir secara kreatif dan melakukan pemecahan masalah. Proses berfikir inilah yang diharapkan akan mampu memberikan stimulus terhadap kemampuan kreativitas pada anak, sehingga kreativitas anak akan mengalami peningkatan. Berikut ini adalah skema kerangka berfikir yang peneliti lakukan di TK Pertiwi Jepang Pakis Kecamatan Jati Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2022/2023.

