

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran STEAM

1. Pengertian Metode Pembelajaran STEAM

Pengertian metode menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode merupakan suatu alat dalam mencapai tujuan. Guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran dengan memanfaatkan metode secara tepat dan akurat.¹

Sedangkan STEAM merupakan sebuah singkatan dari *Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic*. STEAM merupakan sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih luas tentang sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dalam kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi.² Dengan kata lain, peserta didik dituntut untuk mampu menganalisa dan berpikir kritis dalam mengolah data dan menyelesaikan suatu masalah di kehidupan sehari-hari.

- a. Dalam bidang *Science* (Sains), peserta didik dituntut untuk mampu menggunakan pendekatan *scientific method* dalam menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Bidang *Technology* (Teknologi), peserta didik dapat berkolaborasi dalam penggunaan teknologi baik untuk menyampaikan informasi yang mereka dapatkan ataupun mengolah data.
- c. Bidang *Engineering* (Teknik), peserta didik dapat mengkolaborasikan hasil temuannya guna menciptakan sebuah produk dan dapat juga mencari solusi-solusi yang

1 Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 26.

2 Inti Farhati dan Adeng Supriadi, *300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Dan STEAM* (Jakarta: Bestari, 2020) 2.

tepat.

- d. Bidang *Arts* (Seni), peserta didik dapat mengkreasikan produk maupun temuan mereka agar dapat diterima oleh masyarakat ataupun bagaimana cara mereka mempromosikan hasil temuan tersebut.
- e. Dalam bidang *Mathematics* (Matematika), peserta didik dapat menggunakan pendekatan matematika dalam mengolah data yang mereka dapatkan.³

Pembelajaran dengan pendekatan STEAM dan pada model pembelajaran dan masalah (*Problem Based Learning*), inkuiri, maupun proyek yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran dan STEAM dan proses ketika anak mengajukan pertanyaan, menimbulkan rasa ingin tahu, dan menemukan solusi dari suatu masalah. Setiap anak sejak lahir memiliki rasa ingin tahu yang besar. Kita bisa bangun rasa ingin tahu mereka dengan pembelajaran STEAM sejak usia dini. Dalam membesarkan anak di tengah perkembangan era digital yang semakin pesat saat ini, metode pembelajaran STEAM sangat cocok dalam penerapannya. Kemudahan mendapatkan informasi dari segala sumber serta kecanggihan teknologi akan memudahkan anak dalam mengembangkan kemampuan STEAM dalam proses pembelajarannya.⁴

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa STEAM merupakan sebuah teknik atau metode dalam proses pembelajaran yang bermakna bagi anak yang di dalamnya meliputi sains, teknologi, Teknik atau rekayasa seni dan matematika sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

2. Proses Pembelajaran STEAM

Pada pendidikan anak usia dini pembelajaran dan STEAM difokuskan pada kegiatan eksplorasi, bermain, dan membangun rasa ingin tahu tentang alam raya dan bagaimana benda-benda yang ada di alam raya dapat bergerak dan bekerja. Pembelajaran STEAM sangat penting

3 Siti Aisiyah, *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic)*, 2019, di akses 24 Februari 2022, https://www.academia.edu/41009675/Makalah_tentang_STEAM.

4 Inti Farhati dan Adeng Supriadi, *300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Dan STEAM*, 3.

bagi siapa saja termasuk anak usia dini dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Kapanpun untuk memahami kehidupan nyata dapat dikembangkan sejak dini. Belajar STEAM dapat membantu setiap orang agar menjadi manusia pembelajar dan memiliki kemampuan memecahkan masalah.

Pada aspek sains kegiatan belajar anak usia dini berupa kegiatan mengamati dan melakukan percobaan. Selain itu, kegiatan anak berupa mengeksplorasi bahan-bahan alam, memprediksi dan mengestimasi berbagai hasil penemuan baru, mengajukan pertanyaan, serta memikirkan bagaimana sebuah benda dapat bergerak, dan bekerja dengan baik.

Pada aspek teknologi mereka belajar menggunakan alat-alat, mengembangkan daya cipta, mengidentifikasi masalah, dan membuat sesuatu dapat bekerja dengan baik. Aktivitas pembelajaran teknologi tidak hanya yang berkaitan dengan komputer, tetapi juga mengidentifikasi mesin sederhana seperti persneling, roda, dan katrol.

Pada aspek *engineering* atau teknik rekayasa kegiatan yang dilakukan adalah menggunakan berbagai macam alat-alat yang bervariasi, mendesain, membuat, dan membangun sesuatu dengan berbagai peralatan sederhana yang ada disekitar dunia anak. Kegiatan *engineering* biasanya di area balok, lego. Mereka merencanakan, menyusun, dan mendesain struktur bangunan, melalui media balok, lego, dan media lainnya dengan arahan guru. Pada aspek art atau seni meliputi seni bernyanyi menggambar, mewarnai, menempel, dan masih banyak lainnya Anak juga dapat menggunakan bahan-bahan alam untuk membuat hasil karya seni.

Pada aspek matematika anak belajar urutan angka dan pola angka. Mereka juga dapat mengeksplorasi berbagai macam bentuk (segitiga, persegi, lingkaran, dll), ukuran, dan volume.⁵

3. Indikator metode STEAM

Indikator merupakan bagian dari cara mendapatkan nilai, dengan wujud ciri-ciri atau ringkasan.

5 Inti Farhati dan Adeng Supriadi, *300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Dan STEAM*, 4.

Pengertian indikator adalah sesuatu yang bisa memberikan keterangan. Ini sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yang menjelaskan bahwa pengertian indikator adalah sesuatu yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan.

Adapun indicator metode STEAM yaitu :

- a. Siswa terlihat aktif dalam kegiatan beeksplorasi dan mengembangkan rasa ingin tahunya;
- b. Siswa lebih bersemangat belajar, karena setiap anak bebas untuk membuat permainannya sendiri dan anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya;
- c. Siswa lebih berantusias, karena dapat berbain dengan berbagai alat (media) yang bervariasi.

B. Media *Loose Parts*

1. Pengertian Media *loose parts*

Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely dalam Narwanti mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, kejadian, atau materi yang dapat membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan yang mengandung pengajaran, maka media itu disebut sebagai media pembelajaran.⁶ Jadi, media merupakan semua yang menjadi perantara siswa memperoleh pengetahuan baik dari guru dan lingkungan sekolah. Secara lebih khusus, sebuah media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Istilah *loose parts* mulai digunakan pada tahun 1971 setelah seorang arsitek kelahiran London bernama Simon Nicholson menerbitkan karyanya tentang “*How Not to Cheat Children – the Theory of Loose Parts*”. Sebagai seorang arsitek, Nicholson menyatakan bahwa lingkungan

6 Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 40.

adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif. Dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak sebagai penemu.

Nicholson menggambarkan *loose parts* sebagai “variabel” yang menyediakan contoh-contoh seperti berbagai material dan bentuk, bau-bau dan fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi; media seperti gas dan cairan; suara, musik, gerakan; reaksi kimia masakan dan api; orang, tanaman, kata, konsep, dan ide. Dengan semuanya itu anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang.⁷

Loose parts berasal dari bahasa Inggris yang berarti bagian longgar. Dalam sebuah permainan, bagian yang longgar adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dan dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Mereka adalah bahan tanpa set arah tertentu yang dapat digunakan sendiri atau dikombinasikan dengan bahan lainnya. *Loose parts* adalah bahan yang dapat di pindahkan, di bawa, di gabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak.⁸

Menurut Sally Haughey, pendiri *Fairy Dust Teaching*, *Loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain.⁴ Dapat berupa benda alam yang sintetis. Dari definisi tersebut, maka ketika anak bermain dengan *loose parts*, anak dapat memainkan *loose parts* sesuai keinginan anak. *Loose parts*

⁷ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 12.

⁸ Buhrin Wayka, *Pembelajaran Dan Knten STEAM dan Looe Part*, (Gurusiana: 1 oktober) diakses pada tanggal 6 Januari 2022, <https://buhrin.gurusiana.id/article/pembelajaran-dan-konten-STEAM-dan-loose-part-1729039>.

memiliki sifat terbuka, sehingga sangat lentur, mudah untuk diubah, ditambahkan, dimodifikasi, dan sebagainya.

Diane Khasin sebagai peneliti tentang *Technology Incuiry Based learning* menuliskan di dalam blog-nya bahwa dengan bermain *loose parts* maka anak akan menjadi pencipta/perancang dari pada sekedar menjadi pemakai (*Loose Parts: Children as Creators rather than Consumers*). Kashin mengatakan bahwa *loose parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak; dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik.⁹ Yang dimaksud benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dsb. Benda-benda daur ulang misalnya bungkus permen, wadah-wadah bekas makanan, kemasan, kardus, dsb. Benda-benda buatan pabrik misalnya perkakas rumah tangga, mainan jadi, mur, baut, dsb. *Loose parts* dapat berupa benda-benda ukuran kecil, sedang dan besar. Bisa ditemukan dan dipakai di dalam ruang maupun di luar ruang.¹⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa *loose parts* adalah semua bahan atau benda terbuka yang dapat dipindahkan, diajar, dirancang ulang, dibawa, dipisahkan, digabungkan, dan disatukan dengan berbagai cara baik satu benda maupun dengan benda yang lainnya yang membuat anak senang dalam bermain dan membuat mereka semakin kreatif.

2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran *Loose Part*

Menurut Hamalik dalam Hasnida, media pembelajaran yang menjadi perantara dan menghubungkan antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka bisa dipahami bahwa pembelajaran bagi media pembelajaran sangatlah penting dalam hal-hal berikut: tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan, teknik penilaian terhadap media

⁹ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 13.

¹⁰ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 13-14.

pembelajaran dan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas, terperinci, terarah, serta sistematis. Supaya dapat memaksimalkan manfaat media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai atau keterkaitan antar keduanya.

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *loose parts* yaitu sebagai berikut:

- a. Anak-anak akan bebas berkreasi dengan *loose parts* sesuai dengan imajinasi mereka yang menjadikan mereka semakin kreatif.
- b. Dengan *loose parts* anak-anak akan belajar menghargai benda-benda sekeliling (benda alam).
- c. Anak-anak akan belajar bertanggungjawab ikut memelihara lingkungan ketika mereka mengetahui bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan dalam bermain serta menjadi barang berguna ketika merakitnya sebagai bentuk kreativitas anak.
- d. Sikap ekonomis anak secara otomatis berkembang dengan menggunakan *loose parts*.¹¹

Dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dengan *loose part*, terdapat beberapa alasan mengapa *loose part* sangat penting yaitu:

- a. *Loose parts* kaya dengan nutrisi sensorial.
- b. *Loose parts* dapat digunakan sesuai pilihan.
- c. *Loose parts* dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara.
- d. *Loose parts* mendorong kreativitas dan imajinasi.
- e. *Loose parts* mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik.
- f. *Loose parts* dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak.

11 Buhrin Wayka, *Pembelajaran Dan Konten STEAM dan Loose Part*, (Gurusiana: 1 oktober) diakses pada tanggal 6 Januari 2022, <https://buhrin.gurusiana.id/article/pembelajaran-dan-konten-STEAM-dan-loose-part-1729039>

- g. *Loose parts* dapat dikombinasikan dengan bahan lain untuk mendukung imajinasi anak.
- h. *Loose parts* mendorong pembelajaran terbuka.
- i. Anak lebih memilih *loose parts* dibandingkan mainan modern.¹²

3. Komponen Media *Loose Parts*

Media *Loose parts* merupakan benda atau barang-barang terbuka yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Barang-barang tersebut pada umumnya terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba dan dirasakan oleh anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Adapun 7 komponen media *loose parts* yaitu sebagai berikut:

a. Bahan Alam

Bahan alam merupakan bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bau, potongan kayu, dsb.

b. Plastik

Barang-barang yang terbuat dari plastik. Contohnya: aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol-botol plastik, gelas-gelas plastik, tutup-tutup botol, pipa praon, selang, ember, corong, ember, corong, keranjang, dsb.

c. Logam

Barang-barang yang terbuat dari logam. Contohnya: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil/motor, kunci, drum, dsb

d. Kayu dan Bambu

Barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Contohnya: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, papan, dsb.

e. Kaca dan Keramik

Barang-barang terbuat dari kaca dan keramik. Contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manikmanik, kelereng, ubin keramik, kacamata, dsb.

12 Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*,16-21.

f. Benang dan Kain

Barang-barang yang terbuat dari serat. Contohnya: aneka jenis kain dengan tekstur yang berbeda, aneka jenis tali dengan aneka ukuran yang berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dsb.

g. Bekas Kemasan

Barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan. Contohnya: kardus, duungan tisu, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dsb.¹³

4. Manfaat Media *Loose Parts*

Loose parts adalah material yang sangat magic. *Loose parts* sangat lentur mengikuti ide anak, bisa menjadi apa saja yang diinginkan anak. Ada empat manfaat utama apabila anak bermain dengan *loose parts*, yaitu sebagai berikut:

a. Mengembangkan keterampilan inkuiri.

Rasa ingin tahu adalah hal yang alami muncul dari anak. Rasa ingin tahu ini merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan inkuiri. Kemampuan berpikir inkuiri diperlukan anak untuk memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan. Bermain dengan *loose parts* akan mendorong anak mengembangkan keterampilan inkuiri ini.

b. Mengajarkan anak untuk bertanya.

Kegiatan pembelajaran yang terbuka akan membuat anak berpikir, ingin tahu dan bertanya. Anak akan menguji ide-idenya dan mempertanyakan apa yang terjadi jika.....; jika saya tambahkan sesuatu maka.....; dsb.

c. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak bermain dengan *loose parts*. Salah satu yang paling penting adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko, selain kemampuan dalam bidang matematika dan sains. Anak juga akan mengembangkan kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari benda-benda yang ia perlukan

13 Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 23.

ataupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk meniptakan sesuatu. Kemampuan sosial emosional anak terstimulus secara aktif saat anak berinteraksi dan bekerjasama, munculnya perasaan tertantang ketika diprovokasi oleh guru dan bangga setelah mendapatkan hasil yang dicapainya. Saat bermain loose parts anak belajar untuk berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif. Rasa seni anak juga terasah ketika ia berkreasi untuk menciptakan sesuatu sesuai imajinasinya. Selain itu, ketika berdekatan dengan alam, anak juga dapat lebih mengenal Pencipta alam ini.

d. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

Ketika anak bermain dalam suasana yang terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga permainan akan mengalir ke segala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan.¹⁴

Selain empat manfaat utama diatas, ada beberapa manfaat media pembelajaran *loose parts* lainnya yaitu:

- 1) Meningkatkan imajinatif dan kreatif anak dalam tingkat bermain.
- 2) Meningkatkan sikap sosial dan kooperatif anak
- 3) Secara fisik, anak akan menjadi semakin aktif.
- 4) Kemampuan komunikasi dan negosiasi anak semakin berkembang, terutama ketika dilakukan diruang terbuka
- 5) Dengan bermain loose parts memungkinkan anak untuk sepenuhnya terlibat, dan memberikan pengalaman bermain yang berkualitas, serta menginsprasi kemampuan kreativitas anak.
- 6) Karena mudah didapat dan murah menjadi lebih hemat.
- 7) Karena bisa di desain ulang setiap hari, menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu seiring dengan meningkatnya kemampuan keterampilan anak.¹⁵

¹⁴ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepasn Otentik Stimulus PAUD*, 41-42.

¹⁵ Buhrin Wayka, *Pembelajaran Dan Knten STEAM dan Looe Part*, (Gurusiana: 1 oktober) diakses pada tanggal 6 Januari 2022, <https://buhrin.gurusiana.id/article/pembelajaran-dan-konten-STEAM-danloose=-part-1729039>

5. Karakteristik Media *Loose Parts*

Gerlach dan Ely dalam Buhrin, mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran dalam mengantisipasi kondisi pembelajaran, pada saat guru kurang mampu dan efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut yaitu:

- a. Ciri fiksatif yaitu kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi sebuah peristiwa atau objek.
- b. Ciri manipulative yaitu kemampuan dalam memanipulasi atau mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Seperti mempersingkat kejadian yang panjang maupun sebaliknya.
- c. Ciri distributive yaitu kemampuan media dalam mentransportasikan kejadian objek melalui ruang dan secara bersamaan kejadian itu disampaikan atau disajikan kepada siswa yang berjumlah banyak, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian tersebut.

Karakteristik loose parts antara lain sebagai berikut:

- a. Tidak terikat dengan cara main yang jelas dan ketika anak memutuskan untuk mengubah bentuk maupun dalam menggunakannya, guru harus sepenuhnya mendukung keinginan anak.
- b. Dapat diakses secara fisik dan disimpan di mana anak dapat dihubungi oleh anak tanpa harus bertanya lagi kepada guru. Anak-anak harus tahu bahwa mereka dapat menggunakannya kapan saja maupun seperti apa yang mereka inginkan.
- c. Secara teratur dapat diisi ulang, diubah atau ditambahkan¹⁶

¹⁶ Buhrin Wayka, *Pembelajaran Dan Knten STEAM dan Looe Part*, (Gurusiana: 1 oktober) diakses pada tanggal 6 Januari 2022, <https://buhrin.gurusiana.id/article/pembelajaran-dan-konten-STEAM-danloose=-part-1729039>.

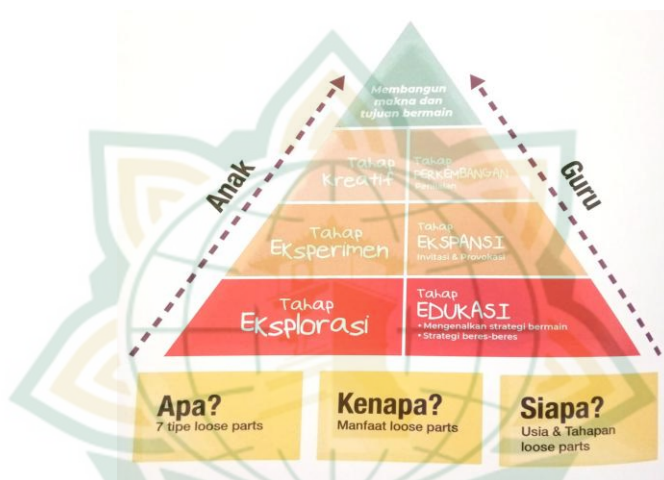
6. Piramida dan Siklus *Loose parts*

a. Piramida *Loose Parts*

Sally Haughey menggambarkan piramida loose parts, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 2.1.

Piramida *Loose parts* menurut Sally Haughey¹⁷



Dari piramida diatas, kita dapat memaknai bahwa pada setiap tahapan yang dialui anak, maka guru memiliki peran tertentu. Setiap peran berbeda-beda pada tahapannya. Ikuti proses yang terjadi, berikan kesempatan waktu dan pendampingan seperlunya, dengan tetap memberikan hak sepenuhnya pada anak untuk memimpin permainannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.¹⁸

¹⁷ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 78.

¹⁸ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 78-79.

Tabel 2.1.
Tahapan *Loose Parts*¹⁹

No	Tahapan	Peran Guru
1.	Eksplorasi Anak muai berkenaan dengan <i>loose parts</i> sehingga untuk memenuhi rasa ingi tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran	Edukasi Pada tahap ini guru mengenakan anak tentang <ul style="list-style-type: none"> • Strategi bermain • Strategi beres-beres • Strategi menyimpan
2.	Eksperimen Setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba embuat atau menciptakan sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Imajinasi berkembang dalam tahap ini	Ekspansi Pada tahap ini, guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai <i>loose parts</i> . Guru melakukan: <ul style="list-style-type: none"> • Invitasi • Provokasi
3.	Kreatif Proses eksperimen yang penuh dengan imajinasi akan membawa anak pada tahapan kreatif. Di tahap ini anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif sebagai hasil dari proses kreatif	Perkembangan Pada tahap ini, anak bermain untuk menunjukkan kreativitasnya. Guru melakukan dokumentasi terhadap kemajuan perkembangan anak. Guru juga mulai mempersiapkan anak untuk kemampuan akademik melalui kegiatan kreatif yang

¹⁹ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 78-79.

		dimainkan anak
4.	Membangun makna dan tujuan bermain	Tahap ini merupakan kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak, demikian pula guru melakukan peran yang tertinggi. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, dimana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai, artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai

b. Siklus Loose Parts

Ketika anak bermain *loose parts*, dorongan yang paling awal adalah munculnya rasa ingin tahu terhadap benda-benda yang ditemukannya. Secara alami, rasa ingin tahu anak terhadap *loose parts* akan mendorong anak untuk memanipulasi sedemikian rupa sesuai dengan ide anak.

Bermain sebagai salah satu siklus merupakan sebuah proses belajar. Dalam keseharian guru perlu jeli dalam mengamati anak, sehingga guru mengetahui apa yang menjadi minat anak. Minat anak tersebut dapat mendorong anak untuk memenuhi apa yang menjadi rasa ingi tahunya. Ketika seorang guru tidak peka terhadap minat anak, maka rasa ingin tahu anak akan menjadi pudar.²⁰

Sebaliknya, ketika guru peka terhadap minat anak, guru merespon dan mendorong anak untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Rasa ingin tahu yang muncul akan diteruskan oleh anak-anak dengan menyentuh, menggoyang-goyang, menggelindingkan, menumpuk, menjatuhkan, memindahkan, menggeser, menggabungkan, dsb. Dari situ anak mengeksplorasi *loose parts* untuk mengenali bentuk, ciri, tekstur, fungsi, kekuatan, dsb.²¹

²⁰ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 80.

²¹ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 80.

Ketika anak mulai menggunakan *loose parts* untuk tujuan tertentu, guru mulai dapat terlibat dalam permainan anak untuk mengetahui jalannya pemikiran anak. Bisa jadi anak telah memiliki suatu ide, maka guru dapat memperluas ide anak dan juga membiarkan anak lain berkontribusi untuk memperkaya ide anak.

Dari proses eksperimen maka anak akan mewujudkan sesuatu dari hasil idenya. Apapun hasil buah pikir anak, guru perlu menghargai, karena orientasinya bukan pada hasil karya (produk) tetapi lebih pada bagaimana anak berpikir sehingga terwujud buah pikirnya dalam suatu produk. Semakin anak diberi penghargaan, maka anak akan semakin berani mengeluarkan ide-idenya, tanpa perasaan bersalah. Ini akan melatih anak menjadikreatif. Proses kreatif ini akan membangun makna bagi anak, karena proses tersebut telah mampu membangun rasa percaya diri anak.²²

Berikut ini adalah gambaran terhadap siklus bermain *loose parts*.²³



²² Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 80-81.

²³ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 82.

7. Strategi Bermain *Loose Parts*

Anak senang bermain dengan benda-benda konkret. Tentunya perlu strategi agar benda-benda yang tersedia sesuai dengan peruntukan usia anak, jumlah anak dan juga penempatannya agar mudah dijangkau oleh anak. Mulailah penggunaan *loose parts* dengan jumlah keping terbatas untuk setiap jenis *loose parts* yang akan digunakan anak. Jumlah yang terbatas ini untuk membantu anak dalam pengenalan benda-benda tersebut, dan memudahkan anak saat belajar untuk peduli dan bertanggungjawab dalam menggunakan dan membereskan setelah menggunakannya.²⁴

Adanya beberapa strategi bermain *loose parts* yaitu sebagai berikut :

- a. *Loose parts* yang digunakan disesuaikan dengan usia anak dengan mempertimbangkan keamanan, keselamatan, bentuk dan ukuran.
- b. Sesuaikan dengan tempat bermain apabila di dalam ruangan (*indoor*) *loose parts* yang digunakan untuk melatih otot kecil, sebaliknya apabila diluar ruangan (*outdoor*) *loose parts* yang digunakan untuk melatih otot besar.
- c. Dalam bermain *loose parts* harus memperhatikan jumlah kepingannya (Mulai dengan 3-5 keping untuk Infant & Toodler, 10 keping untuk TK).
- d. Untuk menarik perhatian anak taruhlah *loose parts* di wadah yang menarik.
- e. Bermain dengan *loose parts*, tanpa instruksi dari guru
 - 1) Tidak ada target hasil
 - 2) Tidak ada ekspektasi
 - 3) Tidak ada patokan benar atau salah
- f. Ijinkan anak untuk bereksplorasi dengan tidak membatasi apa yang mereka lakukan.
- g. Bangun rasa ingin tahu anak.²⁵

²⁴ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 89.

²⁵ Aniek Sugiyanti, *Media Bermain Loose Parts*, (Webinar PP Paud dan Dikmas Jateng, 2020).

8. Provokasi dan Invitasi

Provokasi dapat dimaknai sebagai upaya keras guru untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan alami anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasikan fenomena. Sebuah provokasi adalah sesuatu yang mengajak seseorang untuk semakin maju ke depan dengan menstimulus respon atau aksi. Provokasi dilakukan untuk memperluas atau mengembangkan ide-ide unik, minat dan teori dari anak. Provokasi dibangun dari observasi yang bermakna terhadap hal-hal yang dilakukan anak, berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran anak. Provokasi menantang pemikiran anak untuk berpikir lebih tinggi. Contoh provokasi dengan menggunakan kata tanya apa yaitu: Apa yang terjadi?, Apa yang ingin kamu buat dari benda-benda ini?, Apa lagi yang ingin kamu tambahkan?, dsb.²⁶

Invitasi merupakan sebuah penataan material yang dipilih dan ditata (dipajang) yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran dapat berupa tulisan. Invitasi merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi berbagai material konkret yang akan memberikan pengalaman belajar pada anak. Sebuah invitasi adalah sesuatu yang memberikan ide yang menyebabkan anak melakukan sesuatu. Sebuah invitasi dibentuk untuk mengundang anak masuk kedalam sebuah eksplorasi atau pengalaman yang diperoleh berdasarkan keingintahuan dan pemikiran guru. Undangan tersebut dapat menarik minat anak, sehingga mengajak anak untuk terlibat dan memainkannya.²⁷

Haughey menjelaskan perbedaan antara invitasi dan provokasi dalam tabel sebagai berikut.²⁸

²⁶ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 97-99.

²⁷ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 102.

²⁸ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 104.

Tabel 2.2.
Perbedaan Invitasidan Provokasi

Invitasi	Provokasi
Berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran guru	Berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran unik dari anak
Memberikan ide, dorongan, atau alasan untuk meakukan sesuatu	Meperuas ide, minat dan pemahaman anak
Membangkitkan minat anak	Memperdalam dan memperkaya pemikiran unik anak
Memberikan anak-minatminat baru	Memberikan anak pengalaman dan hubungan baru di dalamide-ide unik dan pemahaman diri anak
Memicu, menyalakan, menggoda, mengusukan mematik	Mengembangkan, membakar, menggeorakan, mengobarkan. Mengaktifkan, melanjutkan, membuat terang benderang
Definisi invitasi (kata kerja) 1. Memberikan ide apa yang harus dikerjakan dibuat 2. Menyebarkan sesuatu terjadi atau tercapai 3. Memberikan dorongan untuk meakukan	Definisi provokasi (kata kerja) 1. Membangkitkan 2. Respon/aksi 3. Mengajak maju 4. Menghasut dengan tujuan tertentu 5. Menstimuus sebuah aksi

9. Indikator media *loose part*

Berikut ini indikator media *loose part* :

- a. Siswa sangat antusias bereksplorasi, dan bereksperimen
- b. Siswa sangat berminat mengikuti pembelajaran
- c. Siswa bebas berkreasi dengan media yang disediakan
- d. Siswa sangat aktif mengikuti pembelajaran
- e. Siswa mampu bersikap kooperatif
- f. Siswa mampu berkomunikasi dengan teman sebayanya
- g. Siswa menunjukkan hasil karya yang sudah diciptakan.²⁹

C. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

Pada dasarnya kreativitas terlahir dalam bentuk ide, gagasan maupun karya nyata merupakan perpaduan antara kedua fungsi belahan otak, yaitu belahan otak kanan dan belahan otak kiri. Berikut ini akan dijelaskan definisi kreativitas.

Menurut Gallagher dalam Dewanti, menyatakan bahwa *“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, orrecombines existing ideas and profuct, in fashion that is novel to him or her”*(kreativitas merupakan sebuah proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan maupun produk baru, atau mengkombinasikan antarkeduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Berdasarkan produk kreatif yang dihasilkan oleh pribadi yang kreatif, terdapat tiga sifat pokok kreatif, yaitu produk yang sifatnya baru sama sekali tidak ada sebelumnya, produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang bersifat baru sebagai hasil pembaruan (inovasi), dan pengembangan (evolusi) dari produk yang sudah berkembang sebelumnya.

Karena tidak ada satu anakpun yang terlahir tanpa kreativitas, maka kreativitas menjadi aspek penting yang

²⁹ Yulianti Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 78.

harus dikembangkan pada setiap anak usia dini. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas adalah suatu ide, gagasan maupun pendapat baru yang merupakan kombinasi dari sebuah pengalaman yang merupakan hasil interaksi dari lingkungan.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Dalam kreativitas memahami ciri-cirinya merupakan aspek yang penting, berikut pengertian ciri-ciri kreativitas anak usia dini. Supriyadi dalam Dewanti, menyatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif yaitu orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif antara lain yaitu: motivasi, sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak didasari dengan kepribadian kreatif tidak dapat menghasilkan apapun. Kreativitas terlahir dari orang cerdas.

Kelebihan yang dimiliki anak kreatif yaitu sebagai berikut: keinginan untuk mengubah hal-hal di sekelilingnya menjadi lebih baik, cenderung lebih terbuka dan tanggap terhadap sesuatu serta memiliki kepekaan yang tinggi. Anak kreatif juga memiliki minat untuk menggali lebih dalam apa yang tampak di permukaan, rasa ingin tahu tinggi, berpikir kritis, mampu menyelesaikan masalah, optimis, memadukan antusiasme dan rasa percaya diri, serta mampu bekerja sama dan sanggup berusaha secara produktif bersama orang lain.

Anak usia dini memiliki kreativitas alamiah. Dalam perilakunya memiliki ciri-ciri kreatif. Anak yang dikatakan kreatif belum tentu hanya memiliki kepribadian positif, tetapi juga memiliki kepribadian negatif. Misalnya ciri perilaku sosial individu kreatif cenderung kurang toleran terhadap orang lain, skeptis, sinis, dan bisa saja bersifat pembontak.³⁰

Seorang anak disebut kreatif jika menunjukkan ciri-ciri dibawah ini sebagai berikut:

- a. Bereksplorasi, bereksperimen, mengkomunikasikan,

³⁰ Lien Anggita Dewanti, *Upaya Meningkatkan Kreativitas*, (Palembang: FFKIP UMP, 2014), 8-9.

- bermain-main, memanipulasi, menebak, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan temuan.
- b. Berimajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, bercerita.
 - c. Berkonsentrasi untuk “tugas tunggal dalam waktu cukup lama”.
 - d. Menata sesuatu sesuai yang ia inginkan dan selera.
 - e. Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa.
 - f. Mengulang untuk tahu lebih jauh.³¹

3. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Hasil dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata yaitu anak yang mendapatkan rangsangan (dengan melihat, mendengar dan bergerak). Bentuk dari rangsangan tersebut berupa kasih sayang, dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak usia dini akan dijelaskan dibawah ini sebagai berikut:

Menurut Rakhmawati dalam Dewanti, ada empat faktor yang diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas. Empat faktor tersebut yaitu: rangsangan mental, lingkungan yang kondusif, peran guru, serta peran orang tua.

Menurut Lehmen menggambarkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak yaitu sebagai berikut:

a. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan sangat mempengaruhi kreativitas anak. Anak dari lingkungan yang sehat dan kreatif cenderung lebih kreatif dibandingkan dari anak yang berasal dari lingkungan yang kurang sehat dan kreatif.

b. Faktor keuangan

Anak yang berasal dari latar belakang status ekonomi sosial tinggi cenderung lebih kreatif begitu pula sebaliknya, kemungkinan lain bisa dari pola asuh

31 Tadkiroatun Musfiroh, Kreativitas Anak Usia Dini Dan Implikasinya Dalam Pendidikan, (Yogyakarta: FBS UNY) <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132104302/pengabdian/KREATIVITAS+ANAK+USIA+DINI.pdf>.

keluarga yang mempengaruhi kreativitas anak.

c. Kurangnya luang waktu

Lingkungan yang dapat menjadikan anak nyaman dan apresiasi ketika baik, ketika salah tidak disalahkan dan tidak dicela, menerima hukuman serta waktu yang lebih yang diluangkan orang tua untuk anaknya. Apabila ungkapan dari anak tersampaikan, maka akan terulang pada perilaku yang mampu mendorong bakat kreatifnya.³²

Menurut Hurlock mengemukakan bahwa faktor yang meningkatkan kreativitas:

1) Waktu

Tidak membatasi kreasi anak dan memberikan waktu ia dalam bermain menemukan hal-hal yang baru dan mencobanya dalam bentuk baru.

2) Kesempatan menyendiri

Memberikan kesempatan kepada anak, dan tidak menekan anak sehingga anak akan menjadi kreatif.

3) Dorongan

Anak harus selalu didorong untuk meningkatkan kreativitasnya tanpa harus dibully.

4) Sarana

Sarana yang menyediakan dalam hal untuk merangsang eksplorasi dan eksperimen anak yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

5) Lingkungan yang merangsang

Lingkungan sekitar yang dapat merangsang kreativitas anak dengan stimulus dalam menggunakan sarana yang mendorong kreativitas anak.

6) Hubungan orang tua-anak yang tidak posesif

Orang tua yang mempercayakan kepada anak akan mendorong anak untuk percaya diri dan mandiri akan menumbuhkan kreativitas anak.

7) Cara mendidik anak

Dengan cara mendidik anak secara demokrasi dan permisif baik di rumah dan di sekolah dapat meningkatkan kreativitas anak.

32 Lien Anggita Dewanti, *Upaya Meningkatkan Kreativitas*, (Palembang: FFKIP UMP, 2014), 8-9.

8) Kesempatan

untuk memperoleh pengetahuan Semakin anak mengetahui (berpengetahuan) maka anak akan semakin kreatif.³³

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas anak yaitu pola asuh orang tua, lingkungan dan sarana yang mendukung, guru yang kreatif dalam mengembangkan media dan metode pembelajaran.

4. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Menurut pendapat Berk dalam sukowati bahwa anak usia dini adalah individu yang menjalani proses perkembangan fundamental dan pesat bagi kehidupan selanjutnya. Perkembangan dan pertumbuhan dalam berbagai aspek mengalami masa cepat pada anak usia dini dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut undang-undang nomer 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional adalah anak sejak lahir sampai usia enam tahun (0-6 tahun).

Pada dasarnya pendidikan pada anak usia dini meliputi seluruh tindakan dan upaya yang dilakukan orang tua dan guru dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan cara menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memahami dan mengetahui pengalaman belajar yang anak peroleh dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang serta melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan yang dimiliki oleh anak.³⁴

Pendidikan anak usia dini merupakan kesiapan anak dalam melanjutkan pendidikan anak selanjutnya. Semakin anak tumbuh besar maka bertambah pula kemampuan

33 Lien Anggita Dewanti, *Upaya Meningkatkan Kreativitas*, 10-12.

34 Kalih Dian Sukowati, Peningkatan Motorik halus melalui Finger Painting pada Anak kelompok A TK Bangsri 01 Karangpandan, (Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta, 2012), <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/26025/NTUyMjM%3D/peningkatan-perkembangan-motorik-halus-melalui-finger-painting-pada-anak-kelompok-a-tk-bangsri-01-karangpandan-tahun-pelajaran-2011-2012-abstrak.pdf>.

pendengaran, penglihatan dan akal nya sampai pada usia dewasa.

Atas dasar hal tersebut sesuai dengan sabda Rasulullah SAW sebagai berikut:

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ كَمَا تُنْتَجُ الْبَهِيمَةُ بِهَيْمَةٍ جَمْعَاءَ هَلْ تُحْسِنُونَ فِيهَا مِنْ جَدْعَاءَ ثُمَّ يَقُولُ أَبُو هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ { فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا } الْآيَةَ

Artinya: “Rasulullah bersabda: “Tidak ada seorang anakpun yang terlahir kecuali dia dilahirkan dalam keadaan fitrah. Maka kemudian kedua orang tuanyalah yang akan menjadikan anak itu Yahudi, Nasrani, atau Majusi sebagaimana binatang ternak yang melahirkan binatang ternak dengan sempurna. Apakah kalian melihat ada cacat padanya?”. Kemudian abu Hurairah radliallahu ‘anhu berkata, mengutip firman Allah QS Ar-Ruum: 30 (‘sebagaimana firman Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu’). (H.R. Bukhori Nomor 1270)³⁵

5. Kreativitas Menurut Taksonomi Bloom

Taksonomi berasal dari dua kata dalam Bahasa Yunani yaitu tassein yang berarti mengklasifikasi dan nomos yang berarti aturan. Pada tahun 1994, salah seorang murid bloom bernama Lorin Anderson dan para ahli psikologi aliran kognitivisme memperbaiki taksonomi bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut baru dipublikasikan pada tahun 2021 dengan nama revisi taksonomi bloom. Revisi hanya dilakukan pada ranah kognitif.³⁶

³⁵ TN, “Hadits shahih al-bukhari no.1270-kitab janazah”, Mei, 30, 2022. https://www.hadits.id/i/HyaWK_ftf.

³⁶ Rustam efendy rasyid, dkk, *higher order thinking skill* (Cirebon: Syntax computama, 2020), 99.

Gambar 2.3
ranah kognitif revisi³⁷



Revisi ini sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang sering kita kenal dengan istilah C1 sampai C6. Sama dengan sebelumnya, tiga level pertama (terbawah) merupakan *Lower Order Thinking Skills*, sedangkan tiga level berikutnya *Higher Order Thinking Skill*. Jadi dalam menginterpretasikan gambar diatas antara lain sebagai berikut :

- sebelum kita memahami sebuah konsep maka kita harus mengingatnya terlebih dahulu
- sebelum kita menerapkan maka kita harus memahaminya dahulu
- sebelum kita menganalisis maka kita harus menerapkannya dulu
- sebelum kita mengevaluasi maka kita harus menganalisa dulu
- sebelum kita berkreasi atau menciptakan sesuatu, maka kita harus mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis dan mengevaluasi.

Kreativitas menempati posisi tertinggi dalam level proses berfikir, sehingga dalam hal ini kreativitas seorang anak sangat penting untuk terus dikembangkan dan ditingkatkan. Adapun langkah-langkah yang harus digunakan dalam menerapkan taksonomi bloom adalah sebagai berikut:

³⁷ Rustam efendy rasyid, dkk, *higher order thinking skill* (Cirebon: Syntax computama, 2020), 100.

- a. Tentukan tujuan pembelajaran
- b. Tentukan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai apakah peningkatan *knowledge, skills, atau attitude*.
- c. Tentukan ranah kemampuan intelektual sesuai dengan kompetensi pembelajaran:
 - 1) Ranah kognitif: tentukan tingkatan taksonomi, apakah pada tingkatan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, membuat.
 - 2) Ranah psikomotorik: kategorikan ranah tersebut, apakah termasuk persepsi, kesiapan, reaksi yang diarahkan, reaksi natural (mekanisme), adaptasi, reaksi yang kompleks kreativitas.
 - 3) Ranah afektif: kategorikan ranah tersebut, apakah termasuk penerimaan, responsive, nilai yang dianut (nilai diri) organisasi, karakteristik.
- d. Gunakan kata kerja kunci yang sesuai, untuk menjelaskan intruksi kedalaman materi, baik pada tujuan, kompetensi dasar dan indicator pencapaian
- e. Sebagai tambahan, untuk penerapan taksonomi bloom dalam ranah kognitif dapat ditentukan pula media pembelajaran yang sesuai.

Hingga saat ini ranah afektif dan psikomotor belum mendapat perhatian. Adapun ranah afektif mencakup: penerimaan, responsive, nilai yang dianut, organisasi, dan karakteristik. Sedangkan pada ranah psikomotorik mencakup: persepsi, kesiapan, reaksi yang diarahkan, reaksi natural, reaksi yang kompleks, adaptasi dan kreativitas.

Kreativitas merupakan salah satu dari tiga komponen utama yang dimiliki oleh setiap manusia yaitu fisik, rasio dan kreatif. Tiga kemampuan inilah yang terutama pada kemampuan kreatif, membuat manusia berbeda dengan makhluk dan benda lainnya.

6. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut pendapat Hartini dalam Aisiyah dalam Sukowati terdapat enam karakteristik anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. Bersifat egosentris naïf
- b. Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan

- c. Relasi sosial yang primitif
- d. Sikap hidup yang fisiognomis
- e. Rasa ingin tahu yang tinggi
- f. Sebagai bagian makhluk sosial.³⁸

Pendidikan anak usia dini merupakan kesiapan anak dalam melanjutkan pendidikan anak selanjutnya. Semakin anak tumbuh besar maka bertambah pula kemampuan pendengaran, penglihatan dan akal nya sampai pada usia dewasa.

7. Kreativitas anak usia 3-4 tahun

Anak yang kreatif merupakan anak yang aspek perkembangannya berkembang secara maksimal. Dari aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni. Hal tersebut dapat dilihat melalui beberapa kegiatan yang anak lakukan antara lain:³⁹

- a. Dalam aspek kognitif anak mampu berpikir logis, Memecahkan masalah sederhana dan berpikir simbolik. Misalnya anak sedang bermain *loose parts*, anak mampu membedakan besar-kecil benda yang dimainkan, mampu membuat sesuai yang belum pernah ada atau menambah sesuatu yang kurang dalam kreasi yang dibuatnya.
- b. Dalam aspek bahasa anak mampu memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa. Perkembangan bahasa anak semakin berkembang semakin banyak menyerap kosa kata dan mampu berkomunikasi dengan baik. Anak mampu bercerita dengan baik, mengungkapkan keinginan dengan kalimat sederhana sedikitnya enam kata.

38 Kalih Dian Sukowati, Peningkatan Motorik halus melalui Finger Painting pada Anak kelompok A TK Bangsri 01 Karangpandan, (Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta, 2012), <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/26025/NTUyMjM%3D/peningkatan-perkembangan-motorik-halus-melalui-finger-painting-pada-anak-kelompok-a-tk-bangsri-01-karangpandan-tahun-pelajaran-2011-2012-abstrak.pdf>.

39 Kalih Dian Sukowati, Peningkatan Motorik halus melalui Finger Painting pada Anak kelompok A TK Bangsri 01 Karangpandan, (Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta, 2012), <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/26025/NTUyMjM%3D/peningkatan-perkembangan-motorik-halus-melalui-finger-painting-pada-anak-kelompok-a-tk-bangsri-01-karangpandan-tahun-pelajaran-2011-2012-abstrak.pdf>.

- c. Dalam aspek seni anak mampu berkreasi dengan imajinasi yang mereka miliki, berkarya dengan baik, menciptakan inovasi baru yang belum pernah ada dan menambah sesuatu yang telah ada. Anak mampu membedakan bunyi dan suara, tertarik dengan kegiatan musik dan karya seni lainnya. Seperti anak mampu membuat kolam ikan dengan balok, menghiasi dengan berbagai bahan *loose parts* yang ada yang seolah-olah itu nyata dengan imajinasi yang mereka punya.

8. Indikator kreativitas anak

Berikut indikator kreativitas anak sebagai berikut:

- a. Siswa tidak meniru karya teman
- b. Ketepatan mengerjakan karya
- c. Menceritakan hasil karya yang telah dibuat.

D. Pengaruh metode STEAM Dan Media *Loose Parts* dalam peningkatan kreativitas anak

Metode merupakan cara guru dalam penyampaian pembelajaran sedangkan STEAM merupakan sebuah singkatan dari *Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic*. STEAM merupakan sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih luas terkait sains, teknologi, teknik, seni dan matematika yang dikemas guru dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi peserta didik.

Dalam bidang *Science* (Sains), peserta didik diajarkan untuk mampu menyelesaikan suatu masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Sebelumnya guru menyiapkan invitasi terkait sains apa yang akan dipelajari hari ini. Guru juga menyiapkan kalimat provokasi seperti “mengapa air bisa menyerap” dengan di dukung dengan media bunga-bunga kertas, kain, spons dan tentunya air berwarna bening dan air berwarna warni bisa warna merah, hijau, maupun biru. Guru akan menggunakan kalimat provokasi agar menciptakan daya berpikir dan penasaran anak terpacu. Contohnya “bisakah bunga-bunga dari kertas menyerap air?” disini anak mencoba mempraktikkan dan mengamati apa yang akan terjadi jika bunga-bunga kertas dimasukkan ke air. Bunga kertas yang di masukkan ke air akan menyerap air dan pori-pori kertas

menjadi basah sehingga membuat kertas menjadi berat dan tenggelam ke dalam air.

Bidang *Technology* (Teknologi), peserta didik dapat berkolaborasi dalam penggunaan teknologi baik untuk menyampaikan informasi yang mereka dapatkan ataupun mengolah data. Disini guru juga menyiapkan invitasi dan kalimat provokasi terlebih dahulu, contohnya dalam bidang teknologi guru bisa menggunakan kertas origami di dukung dengan kardus, tusik sate, tutup botol bekas, dll. guru bisa membuat mobil-mobilan sederhana dengan menggunakan origami dan kardus sebagai badan mobil dan menggunakan tutup botol sebagai roda. Disini guru mengajarkan terkait teknologi yaitu mobil dengan menggunakan media sederhana.

Bidang *Engineering* (Teknik), peserta didik dapat mengkolaborasi hasil temuannya guna menciptakan sebuah produk dan dapat juga mencari solusi-solusi yang tepat. Bidang engineering yang bisa guru ajarkan contohnya membuat jembatan sederhana. Tentunya guru terlebih dahulu menyiapkan invitasi dan kalimat provokasi sebelum pembelajaran. Karna guru mau mengajarkan membuat jembatan sederhana disini guru menggunakan invitasi seperti: sedotan. Selotip/lakban. Tali, dan gunting. Disini peserta didik diajarkan untuk membuat jembatan sederhana dengan benda-benda yang ada disekitar kita.

Bidang *Arts* (Seni), peserta didik dapat mengkreasikan produk maupun temuan mereka agar dapat diterima oleh masyarakat ataupun bagaimana cara mereka mempromosikan hasil temuan tersebut. Bidang seni anak bisa berkreasi dari mulai mewarnai, mengecat, mengecap. Dan dalam bidang Mathematics (Matematika), peserta didik dapat menggunakan pendekatan matematika dalam mengolah data yang mereka dapatkan. Seperti menghitung dengan menggunakan batu, membedakan benda berdasarkan ukurannya atau Menyusun benda-benda.

Pembelajaran dengan pendekatan metode STEAM dan pada model pembelajaran dan masalah yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran dan metode STEAM akan menimbulkan rasa ingin tahu, dan menemukan solusi dari suatu masalah. Setiap anak sejak lahir memiliki rasa ingin tahu yang besar. Kita bisa bangun rasa

ingin tahu mereka dengan pembelajaran STEAM sejak usia dini. Dalam membesarkan anak di tengah perkembangan era digital yang semakin pesat saat ini, metode pembelajaran STEAM sangat cocok dalam penerapannya. Kemudahan mendapatkan informasi dari segala sumber serta kecanggihan teknologi akan memudahkan anak dalam mengembangkan kemampuan STEAM dalam proses pembelajaran.

Dalam pengembangan metode STEAM tentunya didukung dengan media *loose parts*:

Benda	Jenisnya
Bahan Alam	Bahan alam merupakan bahan-bahan yang dapat di temukan di alam. Contohnya: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bau, potongan kayu, dsb.
Plastik	Barang-barang yang terbuat dari plastik. Contohnya: aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol-botol plastik, gelas-gelas plastik, tutup-tutup botol, pipa praon, selang, ember, corong, ember, corong, keranjang, dsb
Logam	Barang-barang yang terbuat dari logam. Contohnya: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu alumunium, plat mobil/motor, kunci, drum, dsb
Kayu dan Bambu	Barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Contohnya: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, papan, dsb.
Kaca dan Keramik	Barang-barang terbuat dari kaca dan keramik. Contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manikmanik, kelereng, ubin keramik, kacamat, dsb.

Benang dan Kain	Barang-barang yang terbuat dari serat. Contohnya: aneka jenis kain dengan tekstur yang berbeda, aneka jenis tali dengan aneka ukuran yang berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dsb.
Bekas Kemasan	Barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan. Contohnya: kardus, duungan tisu, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dsb.

Pembelajaran dan metode STEAM dapat menggunakan media-media *loose parts* yang ada disekitar. Media yang aman untuk anak dan dapat dimainkan dalam berbagai bentuk. Media tersebut dapat berupa media hasil pabrik atau media yang didapat dari alam. Pilih media yang dapat mendorong kreativitas dan imajinasi anak. Beberapa media yang dapat digunakan adalah lego, balok-balok kayu, bahan-bahan yang diambil dari alam, plastik, kain, benda logam, keramik, dan bekas kemasan yang telah dibersihkan. Dari media yang di paparkan tersebut merupakan komponen-komponen atau jenis media *loose parts*.

Jadi metode STEAM dan media *loose parts* merupakan metode yang bisa menggunakan semua media atau material *loose parts* yang digunakan baik dari benda alam, plastik, benang dan kain, benda logam, kaca dan keramik, kayu, dan bekas kemasan dengan sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang dapat mendorong anak untuk berpikir secara logis, kritis dan lebih luas tentang sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dalam kehidupan sehari-hari dengan konsep utama pemecahan masalah yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan, bermakna dan menginspirasi. Artinya *loose parts* sudah tentu STEAM, tetapi STEAM bisa menggunakan benda-benda selain *loose parts*.

E. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan temuan dari peneliti, ditemukan beberapa penelitian yang hampir serupa dan meneliti metode STEAM, media *loose parts* untuk peningkatan kreativitas anak, Pertama

jurnal dari Novita Eka Nurjanah yang berjudul “*Pembelajaran Stem Dan Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*”.⁴⁰ Kedua, jurnal dari Siti Wahyuningsih, dkk., yang berjudul “*Pemanfaatan Loose Parts Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini*”.⁴¹ Ketiga, jurnal dari Anik Lesrtariningrum dan Intan Prastihastari Wijaya yang berjudul “*Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana untuk Anak Usia 4-5 Tahun*”.⁴² Keempat, Jurnal karya Nipriansyah, dkk yang berjudul “*Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi Anak Melalui Pembelajaran Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic (STEAM) Dengan Media Loose Parts*”.⁴³

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴⁴ Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya serta permasalahan yang dikemukakan maka sebagai acuan untuk merumuskan hipotesis berikut disajikan kerangka pemikiran teoritis yang dituangkan dalam model penelitian sebagai berikut:

40 Novita Eka Nurjanah, “Pembelajaran Stem Dan *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal AUDI*, Volume 5 No 1(2020)-diakses 10 Januari, 2022 - <http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3672>.

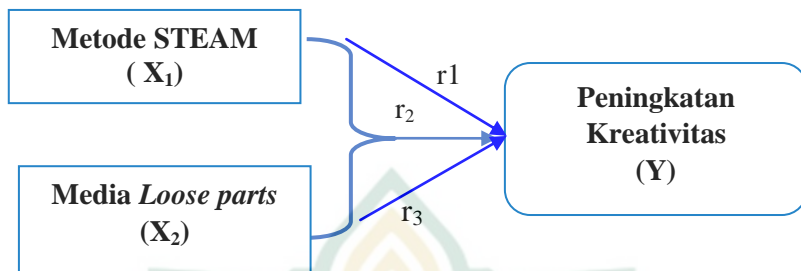
41 Siti Wayuningsih, dkk., “Pemanfaatan Loose Parts Pembelajara STEAM untuk Anak Usia Dini” *Jurnal Studi Islam, gender dan anak*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Volume 15 No.2 (2020): 1-5, diakses pada 15 Januari, 2022 - <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/yinyang/article/view/3917>.

42 Anik Lesrtariningrum dan Intan Prastihastari Wijaya, “Penerapan Bermain *Loose Parts* untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana untuk Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal Pedagogika*, Volijume 11 No.2 (2020): 104-115, diakses pada 10 Januari, 2022-<https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/pedagogika/article/download/174/97>.

43 Nipriansyah, dkk. Meningkatkan Kreativitas Dan Imajinasi Anak Melalui Pembelajaran Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic (STEAM) Dengan Media Loose Parts. SKB Distric Kaur Bengkulu, Indonesia. Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.4 No.1 (2021) 77-90. [Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini \(radenintan.ac.id\)](http://radenintan.ac.id).

44 Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (bandung: alfabeta, 2009), 60.

Gambar 2.4
Kerangka Berfikir



Keterangan:

1. Jika penggunaan metode *STEAM* dalam pembelajaran baik, maka kreativitas anak baik dan jika penggunaan metode *STEAM* dalam pembelajaran rendah, maka kreativitas anak akan rendah.
2. Jika penggunaan media *loose parts* pada siswa baik, maka maka kreativitas anak tinggi dan Jika penggunaan media *loose parts* pada siswa rendah, maka kreativitas anak akan rendah.
3. Jika penggunaan metode *STEAM* dalam proses pembelajaran baik dan penggunaan media *loose parts* pada siswa baik maka peningkatnya kreativitas anak tinggi dan Jika penggunaan metode *STEAM* dalam proses pembelajaran rendah dan penggunaan media *loose parts* pada siswa rendah maka peningkatnya kreativitas anak akan rendah.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁴⁵ *STEAM* merupakan sebuah singkatan dari *Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic*. *STEAM* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih luas tentang sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dalam kehidupan

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 64.

sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi. *Loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. kreativitas adalah suatu ide, gagasan maupun pendapat baru yang merupakan kombinasi dari sebuah pengalaman yang merupakan hasil interaksi dari lingkungan.

Hipotesis merupakan kesimpulan yang bersifat sementara, sehingga adakalanya benar dan adakalanya salah. Berangkat dari permasalahan yang penulis kemukakan serta dalam rangka mengarahkan penilaiannya ini, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. H_{o1} : Pembelajaran menggunakan metode *STEAM* tidak mempunyai pengaruh terhadap Meningkatnya Kreativitas anak pada Kelompok Bermain Radhlatul Muta'allimin Karanganyar Demak.
 H_{a1} : Pembelajaran menggunakan metode *STEAM* mempunyai pengaruh terhadap Meningkatnya Kreativitas anak pada Kelompok Bermain Radhlatul Muta'allimin, Karanganyar, Demak.
2. H_{o2} : Penggunaan Media *loose parts* tidak mempunyai pengaruh terhadap Meningkatnya Kreativitas anak pada Kelompok Bermain Radhlatul Muta'allimin Karanganyar Demak.
 H_{a2} : Penggunaan media *loose parts* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan Meningkatnya Kreativitas anak pada Kelompok Bermain Radhlatul Muta'allimin Karanganyar Demak.
3. H_{o3} : Pembelajaran menggunakan metode *STEAM* dan media *loose parts* secara bersama-sama tidak mempunyai pengaruh terhadap Meningkatnya Kreativitas anak pada Kelompok Bermain Radhlatul Muta'allimin Karanganyar Demak.
 H_{a3} : Pembelajaran menggunakan metode *STEAM* dan media *loose parts* secara bersama-sama mempunyai pengaruh terhadap Meningkatnya Kreativitas anak

pada Kelompok Bermain Radhlatul Muta'allimin
Karanganyar Demak.

