

GAMBARAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN METODE STEAM BERBASIS *LOOSE* *PARTS* DI TAMAN ANAK SANGGAR ANAK ALAM

Septiani Hapidah¹, Sri Ernawati², Dhian Riskiana Putri³

Program Studi Psikologi Universitas Sahid Surakarta¹²³

Septianihapidah3@gmail.com¹, Bundaaditkoe@gmail.com², Dhianrp@gmail.com³

ABSTRAK

Kreativitas pada anak usia dini merupakan kemampuan dalam mengeksplorasi lingkungan, menyelesaikan masalah dengan cara yang unik dan imajinatif, serta menghasilkan ide baru. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana gambaran metode STEAM berbasis *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di Taman Anak Sanggar Anak Alam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data diambil dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan penelitian sebanyak 8 orang yaitu, fasilitator, Ketua PKBM dan orangtua. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat beberapagambaran yang meningkatkan kreativitas anak melalui metode STEAM berbasis *looseparts* yaitu: Lingkungan yang mendukung, eksplorasi melalui *loose parts*, pengembangan rasa ingin tahu dan *problem-solving*, kolaborasi dan bermain peran, integrasi konsep STEAM dan peran fasilitator.

Kata Kunci: kreativitas, *loose parts*, STEAM

ABSTRACT

Creativity in early childhood is the ability to explore the environment, solve problems in unique and imaginative ways, and generate new ideas. The study aims to determine how the loose parts-based STEAM method is in increasing the creativity of children aged 4-5 years at the Taman Anak Sanggar Anak Alam. This research used a qualitative method with a case study approach. Data were collected using observation, interview, and documentation techniques. There were 8 research informants, namely, facilitators, PKBM chairpersons, and parents. The results indicate that there are several descriptions that increase children's creativity through the loose parts-based STEAM method, namely: A supportive environment, exploration through loose parts, development of curiosity and problem-solving, collaboration and role-playing, integration of STEAM concepts, and the role of facilitators.

Keywords: Creativity, Loose Parts, STEAM

PENDAHULUAN

Dunia anak usia dini merupakan dunia anak yang masih di penuh dengan rasa ingin tahu yang tinggi tentang semua hal yang ada di sekitarnya. Secara umum anak bersemangat dalam menggali pengetahuan tentang semua hal yang berkaitan dengan semua alam sekitarnya, oleh karena itu dalam dunia pendidikan anak usia dini diperlukan suatu metode yang dapat menjawab semua pengetahuan yang sedang di gali oleh anak. Pentingnya pemberian stimulus pada anak usia dini agar anak memiliki keterampilan-keterampilan yang di perlukan pada abad ke 21, karena anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa. Menurut National Assosiation Education For Young Children (NAEYC) memaparkan bahwa anak usia dini atau *early childhood* merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Menurut Zakiyatul (2020) anak usia dini ini merupakan sekelompok manusia yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia dini merupakan masa emas (*Golden Age*), masa ketika anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Menurut Kemendikbud pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu lembaga pendidikan yang menitik beratkan kepada peletakan dasar ke arah

pertumbuhan serta perkembangan fisik (motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya cipta, daya pikir, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosi (sikap perilaku serta agama), dan komunikasi, seni, sesuai dengan keunikan serta tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan bagi usia dini merupakan pemberian kegiatan pembelajaran yang menstimulasi, membimbing dan mengasuh yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pada dasarnya pendidikan anak usia dini ini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua untuk memproses, merawat dan mengasuh serta menciptakan pendidikan dengan aura lingkungan yang dapat mengeksplorasi pengalaman dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalamannya dalam belajar yang di peroleh melalui lingkungan. Melalui cara mengamati, meniru, bereksperimen yang dilakukan berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Setiap anak yang lahir ke dunia ini memiliki potensi. Potensi merupakan faktor turunan dan secara umum potensi ini melukiskan gambaran utuh tentang anak yang terwujud secara nyata apabila mendapat rangsangan. Rangsangan dapat

diberikan kapan saja, terutama di masa emas kehidupan anak (dimasa balita), selama anak sudah siap. Salah satu potensi yang memerlukan stimulus/rangsangan adalah bakat (aptitude). Ki Hadjar Dewantara (2021) memaparkan agar anak dapat memperoleh pendidikan untuk mencerdaskan (mengembangkan) pikiran, pikiran untuk mencerdaskan hati (kepekaan hati dan nurani), dan pendidikan yang meningkatkan keterampilan. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi anak yaitu melalui pendidikan anak usia dini.

Untuk memberikan stimulus yang tepat pada anak adalah di masa anak-anak sedang berkembang agar mendapatkan hasil yang optimal. Pendidikan yang formal tidak bisa hanya meningkatkan kemampuan akademis saja, tetapi juga harus mencapai enam aspek perkembangan pada anak yaitu, nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, seni, dan sosial emosi, di antara perkembangan-perkembangan tersebut maka perkembangan senilah yang sangat penting karena setiap anak memiliki kreativitas dan imajinasi yang sangat tinggi.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki oleh anak yang perlu di kembangkan sejak anak usia dini. Menurut Nuraeni (2017) kreativitas merupakan suatu pengalaman yang dapat mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas seseorang secara terpadu dalam

hubungan eratnya dengan diri sendiri dan orang lain. Menurut Stenberg dalam Dadvar (2012) kreativitas merupakan kombinasi dan inovasi, fleksibilitas dan sensitivitas yang membuat seseorang mampu berpikir produktif berdasarkan kepuasan pribadi serta kepuasan lainnya. Menurut Munandar (2012) peningkatan kreativitas anak perlu di stimulasi sejak dini sebab kreativitas merupakan kemampuan untuk memunculkan ide baru yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah atau untuk mengidentifikasi hubungan baru antara unsur-unsur yang ada. Upaya pengembangan kreativitas anak usia dini ini di antaranya dapat dicapai melalui peran pendidik TK didalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran. Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan kebaruan, Menurut Bessant dan Tidd (2023) menyebutkan kreativitas sebagai “penggunaan imajinasi atau ide orsinal untuk menciptakan sesuatu,” dan ini merupakan titik awal yang memadai. Penting untuk memberikan pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan dan kreativitas anak agar menjadi individu yang mampu menghadapi tantangan masa depan. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah

yang dihadapi. Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini pada pendidikan anak usia dini untuk mengoptimalkan ide dan imajinasi menjadi lebih kritis dan berguna bagi pengembangan diri anak, dapat disimpulkan bahwa kreativitas menawarkan kapasitas untuk ide-ide dan menerapkannya pada masalah yang kompleks.

Untuk mengembangkan kreativitas anak membutuhkan tiga komponen yang dapat mempengaruhi kreativitasnya yaitu indra, akal, dan hati nuraninya. Pada masa awal pendidikan atau taman kanak-kanak ketiga potensi tersebut dapat berkembang secara seimbang. Potensi kreativitas yang dimiliki anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas sebagai syarat ide kreatif. Supaya kreativitas tersebut berkembang secara optimal, maka perlu adanya stimulus-stimulus dari lingkungannya. Maka disini perlu perkembangan kreativitas anak usia dini supaya anak memiliki kebebasan untuk berkreasi. Salah satu cara untuk merangsang kreativitas anak yang dapat dilakukannya yaitu melalui media pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Elly (2020), mengatakan bahwa media adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan

dan sikap. AECT (Association of Education and Communication Technology) mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk serta saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Selain sebagai system menyampaikan atau mengantar, Birggs (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, pengajaran yang terdiri dari buku, tape, recorder, video camera, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik dan computer. National Education Association mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya.

Hal ini menunjukkan media dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, atau dibaca. Jadi dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat atau bahan yang digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.

STEAM merupakan kepanjangan dari Science, Technology, Enginerring, Art, and Mathematics. Menurut Bybee (2020) metode STEAM merupakan suatu ilmu mengenai sains, teknik, seni, dan matematika yang digabungkan secara menyeluruh sebagai pola pemecah suatu masalah. Guyotte, Sochacka, Costantino, Walther & Kellam dalam Siti Wahyuningsih (2019) menjelaskan

pembelajaran STEAM dapat mengarahkan anak-anak untuk belajar berproses kegiatannya berupa mengamati, bermain, mengenali pola dan berlatih keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang lainnya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru maupun fasilitator, hal tersebut yang menjadikan alasan bahwa pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Perlu adanya media dalam pembelajaran penerapan metode STEAM, media yang dipilih harus sesuai, dimana salah satunya yaitu media loose parts. Yulianti Siantajani (2020) mendefinisikan loose parts sebagai barang-barang yang mudah dicari dan ditemukan di sekitar lingkungan sehari-hari. Menurut Natalie Houser (2019), loose parts dapat memberikan kesempatan pada anak-anak dalam meningkatkan kreativitas, perilaku kolaboratif mereka, dan fungsi kognitif.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode STEAM dengan berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini, dimana pada metode STEAM menerapkan pembelajaran yang memadukan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dalam satu kegiatan.

Pembelajaran STEAM disiapkan untuk menyongsong anak-anak menghadapi abad ke 21. Keterampilan pada abad ke 21 ini meliputi, berpikir kritis,

kreativitas, komunikasi dan kerja sama dimana hasil pembelajarannya memfokuskan kepada kemampuan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan merupakan pembelajaran kreatif yang berpusat pada peserta didik. Menurut Reagan dalam Nurjanah (2020), pembelajaran pada abad ke-21 mendefinisikan empat “kemampuan pembelajaran dan inovasi” merupakan 4 hal penting yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu, pendidikan, sains, teknologi, teknik, seni dan matematika (STEAM). Menurut Bybee dalam Margorini dan Rini (2019) melakukan pendekatan yang terintegrasi dalam mengajarkan teknologi dan teknik berbasis sains dan matematika di taman kanak-kanak hingga kelas 12.

Berdasarkan observasi dan interview awal pada tanggal 20 September 2024, TA Sanggar Anak Alam berupaya mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan berbagai barang yang ada di lingkungan sekitar anak. TA Sanggar Anak Alam lebih kompeten dalam memanfaatkan metode STEAM berbasis loose Parts, terlebih untuk meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini. TA Sanggar Anak Alam berlokasi di Nitiprayan, Jomogatan letak sekolah berada di tengah sawah yang kaya akan media loose parts, sehingga penggunaan media

loose parts menjadi lebih efektif dan bervariasi. Alasan tersebut yang membuat peneliti memilih TA Sanggar Anak Alam sebagai tempat penelitian.

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode Steam Berbasis Loose Parts Di TA Sanggar Anak Alam.”

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Biklen (2018) penelitian kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang terucap secara lisan maupun tertulis dari orang-orang dan perilakunya diamati. Penelitian adalah satu kegiatan untuk melakukan eksplorasi atas teori dari fakta dunia nyata, bukan untuk menguji teori atau hipotesis. Alasan menggunakan penelitian kualitatif karena data yang didapat akan lebih lengkap dan mendalam sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan menggunakan studi kasus.

Menurut Dedi mulyana (2018) studi kasus merupakan sebuah uraian serta penjelasan yang komprehensif mengenai berbagai aspek yang dimiliki oleh individu,

kelompok, organisasi atau program maupun situasi sosial. Yin (2014) mengungkapkan bahwa studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaannya suatu penelitian berkenaan dengan mengapa dan bagaimana. Menurut Suharsimi (Tohirin 2013) menjelaskan bahwa studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan secara terperinci dan mendalam tentang apa yang diteliti oleh peneliti, dalam studi kasus peneliti mencoba untuk mencermati proses belajar dan peran fasilitator secara mendalam, sehingga peneliti menggunakan studi kasus terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini.

Subjek dalam penelitian ini adalah 5 Fasilitator Taman Anak Sanggar Anak Alam sebagai informan utama dan 3 Orang tua murid sebagai informan pendukung.

Pengumpulan data berarti pencarian sumber data, penentuan akses sumber, dan akhirnya mempelajari serta mengumpulkan informasi (Lexy J. Moleong, 2015). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Observasi, merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif (Beni Ahmad Saebani, 2008). Observasi adalah metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara

langsung. Objek observasi ialah pendekatan komunikasi interpersonal dengan anak-anak, fasilitator dan orang tua murid. 2) Wawancara, adalah bentuk komunikasi antara dua orang yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari orang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu (Deddy Maulana, 2018). 3) Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, di mana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya (Sulaiman Al-Kumayyi, 2014).

PEMBAHASAN

Metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) berbasis loose parts merupakan suatu pendekatan inovatif yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu melalui eksplorasi bahan-bahan yang tidak berstruktur (loose parts) untuk meningkatkan kreativitas anak. Adapun hasil dari penelitian ditemukan gambaran umum penerapan metode STEAM berbasis loose parts dalam pengembangan kreativitas anak:

1) Lingkungan yang Mendukung Kreativitas Anak. Lingkungan yang ramah,

aman, dan mendukung memungkinkan anak untuk berekspresi dengan bebas. Dalam pendekatan ini fasilitator menciptakan suasana kelas yang seperti rumah sendiri, sehingga anak merasa nyaman untuk bermain, mengemukakan ide dan bereksplorasi. Kebiasaan ini memperkuat kepercayaan diri anak dalam menyampaikan gagasan serta memotivasi mereka untuk berpikir kreatif. Anak-anak di Taman Anak Sanggar Anak Alam diberikan kebebasan untuk berdiskusi dan mengungkapkan pendapat tanpa takut salah. Contohnya, ketika ada anak yang merasa tidak suka dengan pembelajaran dan mengatakan, “Bosan,” fasilitator akan bertanya, “Kalau begitu, kamu ingin bermain apa?” kemudian mengikuti ide anak untuk bermain. Anak tidak dipaksa untuk mengikuti kegiatan yang sudah dijadwalkan. Fasilitator selalu bertanya apakah ada ide untuk bermain atau tidak, guna menciptakan pengalaman bermain dan belajar yang menyenangkan bersama anak. Susanto (2021), menyatakan bahwa faktor pendukung kreativitas anak meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Lingkungan yang demokratis, menghargai pendapat anak dan memberikan motivasi, akan mendorong perkembangan kreativitas mereka. Selain itu Mayar Farida dkk (2022), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa lingkungan sekitar memiliki

pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Pemanfaatan lingkungan sekitar dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan merangsang ide-ide baru pada anak.

2) Eksplorasi Melalui Loose Parts. Loose parts seperti kayu, batu, daun dan benda-benda sederhana lainnya digunakan sebagai media pembelajaran. Bahan-bahan ini memungkinkan anak untuk menciptakan berbagai bentuk seni, memahami konsep ilmiah, dan berlatih matematika melalui aktivitas seperti menghias gambar, membuat karya seni, atau membangun struktur. Menurut Ramlah dkk (2022), penerapan loose parts dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak. Media loose parts memungkinkan anak untuk bereksperimen, menggabungkan ide-ide dan menciptakan berbagai bentuk karya sesuai imajinasi mereka. Anak-anak di Taman Anak Salam bebas bermain, tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas. Mereka dapat menangkap ikan, mengejar kupu-kupu, mandi di kali, dan bermain di sawah. Selain itu, mereka diajak berkreasi dengan memanfaatkan bahan di sekitar, seperti meniup gelembung dengan batang pohon pepaya, membuat topeng dari kardus, mewarnai dengan buah dan sayuran, serta membuat sabun dari lerak.

Linarohma (2023) dalam penelitiannya menyatakan manfaat loose parts dalam pengembangan kreativitas yaitu: a) Meningkatkan kreativitas anak, dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitarnta anak dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam membuat karya. b) Mendorong eksplorasi, anak memiliki kebebasan untuk bereksperimen dan menemukan berbagai kemungkinan dalam bermain dengan loose parts. c) Mengembangkan keterampilan kognitif, aktivitas-aktivitas yang menggunakan bahan loose parts dapat merangsang perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan memecahkan masalah dan berpikir logis. d) Pengembangan Rasa Ingin Tahu dan Problem-Solving. Di Taman Anak Sanggar Anak Alam ini, anak-anak di dorong untuk bertanya dan bereksperimen, misalnya dengan menggunakan bahan-bahan alami untuk memahami tekstur, berat, atau warna. Dalam menghadapi tantangan, fasilitator memberi ruang bagi anak untuk mencari solusi sendiri. Fasilitator di Taman Anak SALAM selalu mendorong anak-anak untuk menemukan solusi atau ide mereka sendiri melalui pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu dan pemikiran kritis. Misalnya, ketika seorang anak bertanya, "Bagaimana terjadinya hujan?", fasilitator tidak langsung memberikan jawaban, tetapi

mengajukan pertanyaan balik, seperti "Menurut kamu, kenapa bisa terjadi hujan?" atau "Apakah di awan memang ada airnya?". Dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut, anak-anak terdorong untuk berpikir, berdiskusi, dan mencari jawaban sendiri, misalnya dengan membaca buku, mengamati lingkungan, atau bertanya kepada fasilitator lain, setelah menemukan jawaban mereka biasanya akan menceritakannya kepada fasilitator, yang kemudian mengajak mereka untuk bereksperimen guna memperdalam pemahaman, sambil memberikan penjelasan yang relevan. Dalam hal pemecahan masalah sosial, anak-anak juga diajarkan untuk menyelesaikan konflik mereka sendiri. Misalnya, jika terjadi pertengkaran atau adu mulut, fasilitator tidak langsung melerai, melainkan mengamati terlebih dahulu bagaimana anak-anak mencoba menyelesaikan masalahnya. Ketika mereka mengadu, fasilitator akan bertanya, "Bagaimana ceritanya bisa seperti itu?" atau "Apakah kamu sudah mengingatkan temanmu?".

Hal ini membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan inisiatif. David Kolb (2023), mengembangkan teori pembelajaran eksperiensial yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Kolb (2023),

pembelajaran terjadi melalui siklus empat tahap: pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Pendekatan ini sejalan dengan kegiatan eksperimen yang dilakukan di Taman Anak Sanggar Anak Alam, di mana anak-anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi dan eksperimen.

3) Kolaborasi dan Bermain Peran. Bermain peran dengan loose parts memberikan anak kesempatan untuk bekerja sama, berbagi peran, dan mengelola konflik secara alami. Proses ini membantu anak mengembangkan kemampuan sosial sekaligus meningkatkan kreativitas mereka melalui interaksi dengan teman-teman. Di Taman Anak SALAM, anak-anak tidak hanya belajar dari buku, tetapi juga melalui pengalaman langsung, salah satunya dengan bermain peran. Kegiatan ini menjadi favorit karena mereka bisa berimajinasi, bereksplorasi, dan mengekspresikan diri dengan bebas. Ketika sedang mendongeng biasanya fasilitator mengajak anak-anak untuk bermain peran menjadi berbagai profesi. Mereka berdiskusi dan menentukan peran masing-masing, ada yang ingin menjadi dokter, petani, pedagang, bahkan ada yang berperan sebagai reporter yang mewawancarai teman-temannya. Setelah semua sepakat, mereka mulai membuat

properti sederhana dari bahan yang ada di sekitar. Kertas karton dijadikan stetoskop dokter, daun-daunan digunakan sebagai sayuran di pasar, dan meja kelas diubah menjadi loket tiket sebuah stasiun kereta imajinatif. Saat permainan dimulai, suasana menjadi seru dan penuh semangat. Anak yang berperan sebagai dokter berpura-pura memeriksa pasiennya, bertanya keluhan, dan memberikan obat dari kertas warna-warni. Sementara itu, anak-anak yang menjadi pedagang sibuk menawarkan dagangan mereka dengan suara lantang, "Sayur segar! Buah manis! Silakan dibeli!" Tiba-tiba, seorang anak yang berperan sebagai polisi datang dan berkata, "Hati-hati, ada pencuri yang mencuri buah di pasar!" Semua anak tertawa dan semakin antusias dalam peran mereka. Mereka mulai mencari cara untuk menyelesaikan masalah dalam permainan tersebut. Ada yang mengusulkan untuk membuat aturan di pasar, ada pula yang ingin mendirikan kantor polisi kecil. Dari permainan peran ini, anak-anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga belajar banyak hal, seperti cara berkomunikasi, bekerja sama, menyelesaikan masalah, dan memahami berbagai profesi. Dengan cara ini, mereka semakin kreatif dan percaya diri dalam mengungkapkan ide-ide mereka. Setelah permainan selesai, fasilitator mengajak anak-anak untuk berdiskusi. "Apa yang

kalian pelajari dari permainan tadi?" tanya fasilitator. Salah satu anak menjawab, "Aku jadi tahu kalau dokter harus sabar mendengarkan pasien." Anak lainnya menambahkan, "Kalau jadi pedagang, harus pandai menawarkan barang supaya laku."

Menurut Nurbiana Dheni (2009), bermain peran merupakan metode pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu. Metode ini bertujuan untuk membantu anak memahami makna diri di dunia sosial serta memecahkan dilemma dalam bentuk permasalahan sehari-hari dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran berbeda serta memikirkan perilaku diri dan orang lain.

Integrasi Konsep STEAM

Pendekatan ini tidak hanya melibatkan kreativitas seni tetapi juga aspek sains dan teknologi. Misalnya, anak dapat membuat pewarna alami dari buah atau membuat eksperimen sederhana seperti "membuat tanah longsor." Di Taman Anak SALAM, anak-anak diajak untuk mengobservasi dan merencanakan kegiatan sebelum melaksanakannya. Misalnya, saat akan menanam padi, mereka terlebih dahulu mengamati proses

pembersihan lahan, perbaikan saluran dan galangan, serta pembajakan sawah. Setelah memahami tahapan tersebut, barulah mereka menanam padi bersama. Hal yang sama juga diterapkan dalam kegiatan eksperimen, sebelum melakukannya, anak-anak diajak untuk mengobservasi dan memahami proses yang akan dilakukan. Proses ini menggabungkan pengamatan, perancangan serta pengembangan ide-ide kreatif yang relevan dengan STEAM.

Dewey, J (1938), mengungkapkan bahwa pendidikan harus berfokus pada pengalaman langsung serta pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Dewey menekankan pentingnya belajar melalui eksperimen dan eksplorasi, yang sejajar dengan prinsip-prinsip yang ada dalam STEAM. Menurut Dewey, J (1983) integrasi seni dalam STEM membantu anak untuk mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan berpikir kreatif yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah baik secara teknis maupun ilmiah.

Menurut Markham, T (2013), mengungkapkan bahwa integrasi seni dalam STEM tidak hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga memperkaya pemahaman teknis dan ilmiah anak. Menurut Markham, T (2013) STEAM memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir

kritis dan menyelesaikan masalah secara inovatif, yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.

Peran Fasilitator

Fasilitator memiliki peran penting dalam memantik kreativitas anak, membimbing mereka tanpa mengarahkan secara berlebihan, serta memberi apresiasi atas hasil karya mereka. Pendekatan ini membantu anak memahami bahwa setiap karya unik dan berharga, sehingga mereka belajar menghargai perbedaan. Fasilitator selalu mendampingi anak-anak saat bermain. Jika ada anak yang diam atau belum terlibat dalam permainan, fasilitator akan mengajaknya dengan bertanya, seperti "Kamu mau main apa hari ini?" atau "Kamu punya ide permainan apa?" Dari situ, anak dapat mengungkapkan ide dan perasaannya, sehingga fasilitator dapat membantu menciptakan lingkungan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan minat anak.

Menurut Munandar (1992), dalam pengembangan kreativitas, dibutuhkan strategi tertentu dan lingkungan serta peran guru/pendidik yang mendukung. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Strategi 4P yang meliputi empat aspek utama: 1) Kreativitas pribadi, mencerminkan ekspresi keunikan individu

dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Guru atau pendidik memiliki peran penting dalam menghargai bakat dan keunikan anak, membantu anak menemukan dan mengembangkan potensi mereka, menerima anak tanpa syarat serta memberikan kepercayaan diri bahwa mereka mampu dan baik.

2) Pendorong (Press) Dorongan yang mendukung kreativitas berasal dari: a) Motivasi internal: Dorongan dari dalam diri anak. b) Motivasi eksternal: Apresiasi, pujian, dan suasana yang kondusif dari lingkungan.

Guru perlu memupuk kedua motivasi ini, dengan mengutamakan keseimbangan agar dorongan eksternal tidak mengurangi motivasi internal. Menurut Munandar (1992) lingkungan yang mendukung kreativitas adalah yang memberikan rasa aman dan bebas untuk anak berekspresi. Hal ini dapat dicapai dengan: Menerima anak apa adanya, termasuk kekuatan dan kelemahannya. Memahami anak dan mencoba melihat dari sudut pandang mereka. Tidak terlalu cepat memberi nilai atau kritik yang dapat menjadi ancaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa Metode STEAM berbasis loose parts

merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, untuk meningkatkan kreativitas anak melalui eksplorasi bahan tidak berstruktur (loose parts). Hasil penelitian ini menunjukkam bahwa pendekatan ini mendukung pengembangan kreativitas anak dengan menyediakan lingkungan yang aman serta ramah, memotivasi eksplorasi bebas serta mendorong kolaborasi serta bermain peran.

SARAN

Bagi Pendidik dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD): Untuk memaksimalkan manfaat penelitian ini, pendidik serta pengelola PAUD disarankan untuk mengintegrasikan metode STEAM berbasis loose parts dalam kurikulum secara sistematis. Pelatihan bagi pendidik juga perlu dilakukan agar pendidik dapat memahami cara menyusun aktivitas berbasis loose parts yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, selain itu evaluasi berkala terhadap efektivitas metode ini dalam meningkatkan kreativitas anak perlu dilakukan untuk menyesuaikan strategi yang lebih optimal.

Bagi Orangtua: Lingkungan keluarga, orang tua disarankan untuk menyediakan berbagai bahan loose parts dirumah yang aman dan mudah diakses oleh anak. Orang tua juga dapat berperan

aktif dalam mendampingi anak selama eksplorasi, memberikan tantangan sederhana, serta membangun interaksi yang mendorong anak untuk berpikir kreatif. Orang tua pun dapat bekerja sama dengan pendidik, baik di rumah maupun di sekolah.

Bagi Peneliti dan Praktisi Pendidikan: Peneliti disarankan untuk melakukan studi lanjutan guna mengeksplorasi lebih dalam dampak metode STEAM berbasis loose parts terhadap berbagai aspek perkembangan anak, seperti keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi sosial. Praktisi

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, S, 2021. Konsep Pendidikan Keluarga Menurut Ki Hadjar Dewantara, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 5. No 1.
- Davdar R, Rezai M, Fathabadi M, H. 2012. The Relationship Between Emotional Intellegences and Creativity of Female High School Students in Baft City. *Journal of Basic and Applied Scientific Research*.
- Desmila, Rahmawati, R, Erniwati, S, Nurhamidah, Uzlal, U, Mayar, F. 2022. Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 6, No. 5.
- Pendidikan dapat mengadaptasi metode ini menyesuaikan dengan bahan loose parts yang tersedia secara lokal serta mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif agar lebih efektif dalam menstimulasi kreativitas anak. Kolaborasi antara peneliti dan praktisi dapat mendorong implementasi metode ini secara lebih luas dalam dunia Pendidikan anak usia dini.
- Elliyil, A. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Edisi Pertama). Kencana.
- Kemendikbudristek BSKAP, 2022 Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Sebelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka, no. 021
- Linarohma, Komara, W.H. 2023. Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. Vol. 6, No. 5.

- Markham, T. 2013. Defining and Implementing STEAM Education. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology*.
- Munandar, U, 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Montolalu, B.E.F. 2011. Bermain dan Permainan Anak. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Nasrah, A., Amir, H. R., & Yuliana, P. R. 2021. Efektivitas model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol 6, No.1.
- Nicolas, G. D., Amien, T., Siahaan, S. S. S., Ramadan, I., & Huriyah, L. 2023. Implementasi metode pembelajaran experiential learning untuk meningkatkan akademik santri SMA Pondok Pesantren. *Jurnal At-Ta'dib*, Vol. 18, No. 2.
- Nuraeni, L., Riyanto, A.A., & Ramlah, T.U. 2022. Media Loose Part Play Dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. Vol.5, No. 3.
- Piaget, J. 1962. *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton & Company.
- Rachmawati, Y, & Kurniati, E. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Kencana.
- S.C. U. Munandar. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, A. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparlan. 2020. Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI, *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol 2, No. 2.
- Utami, F., & Nurhidayah, S. 2023. Stimulasi Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Anak Usia (1-3) Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 7, No. 1.
- Utami, F., & Nurhidayah, S. 2023. Stimulasi Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Anak Usia (1-3) Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 7, No. 1.

- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Yakman, G. 2008. STEAM: Integrating Arts into STEM Education. *International Journal of Art & Design Education*.
- Yin, Robert K. 2014. *Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ubaidillah, Kegiatan Usab Abur Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3, No. 2 2020
- Yandi, H. 2017. Tahap Dan Perkembangan Kreativitas Anak, *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol 2, No. 1
- Yulianti, F., & Roza, Y. 2021. Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 5, No. 8
- Yuniar, F., Taopik, R., & Edi, H., M. 2021. Pengembangan Rencana Pembelajaran Model Pembelajaran STEM Untuk Kelompok B SUB Tema Benda-Benda Alam, *Jurnal Paud Agapedia*, Vol 5, No. 2.
- Zakiyatul, I., & Muqowim. 2020. Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM dan Loose Part, *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, Vol 15, No. 2.