
**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSEPART
DI TK IT AL HIKMAH SINOM**

Rara Wulan Sari¹, Titi Chandrawati^{2*}, Untung Laksana Budi³, Susy Puspitasari⁴

^{1,2,3}**PGPAUD, FKIP, Universitas Terbuka**

⁴**Teknologi Pendidikan, Universitas Terbuka**

e-mail: titich969@gmail.com

Abstract: The background of this research problem is the lack of development of children's creativity in learning activities because teachers have not optimized the learning methods and media used. Teachers more often give children writing, drawing, and coloring activities or worksheets (LKA). The purpose of this study is to enhance children's creativity through the STEAM method using loose parts media made from recycled materials, with the hope that children will be able to imagine and be confident in developing their creativity. Children who are confident in their imagination are creative children. The method used in this study is classroom action research (CAR) with a qualitative descriptive approach. In this activity, children were trained to utilize recycled materials such as used milk cartons, used plastic packaging, and used bottle caps to create works of art to enhance their creativity in accordance with their imagination at the IT AL HIKMAH kindergarten, by conducting classroom action research to achieve a completion rate of $\geq 75\%$. After improvements were made, there was a significant increase in children's learning outcomes, with the percentage of learning outcomes in the first cycle increasing from 57.5% to 85.5% in the second cycle. Thus, it can be concluded that research using loose parts media by utilizing used items can develop and enhance the creativity of early childhood at the IT AL HIKMAH kindergarten.

Keywords: child creativity, STEAM method, loose parts media

Abstrak: Latar belakang masalah penelitian ini adalah belum berkembangnya kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran karena guru belum mengoptimalkan metode pembelajaran dan media yang digunakan, guru lebih sering memberikan anak dengan kegiatan menulis, menggambar dan mewarnai atau dengan lembar kerja anak (LKA). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode STEAM dengan media loose parts dari bahan bekas dan diharapkan anak mampu berimajinasi dan percaya diri dalam mengembangkan kreativitasnya. Anak yang percaya diri dalam berimajinasi merupakan anak yang kreatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan driskriptif kualitatif. Dalam kegiatan ini anak dilatih untuk memanfaatkan barang bekas seperti kardus susu bekas, plastic kemasan bekas, tutup botol bekas untuk dikreasikan menjadi suatu hasil karya untuk meningkatkan kreativitas anak sesuai dengan imajinasinya di lembaga TK IT AL HIKMAH, dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas agar mencapai ketuntasan $\geq 75\%$. Setelah dilakukan perbaikan, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar anak yang mana persentase hasil belajar pada siklus pertama yaitu 57,5% meningkat menjadi 85,5% pada siklus kedua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan media Loose part dengan memanfaatkan barang bekas dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK IT AL HIKMAH.

Kata kunci: kreativitas anak, metode STEAM, media losse part

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sehingga pada usia dini ini disebut juga usia emas (golden age), yang merupakan “masa peka” dan hanya datang sekali sehingga menuntut perkembangan anak secara optimal. Pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon berbagai stimulasi yang diberikan oleh lingkungan untuk proses pengembangan seluruh potensinya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu peletak dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, Bahasa, serta sosial emosional anak sesuai dengan karakteristik dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.. Keterampilan yang dimiliki anak usia dini meliputi keterampilan motoric halus, keterampilan motoric kasar, keterampilan sosial, keterampilan bahasa, keterampilan literasi, dan keterampilan kognitif. Selain itu, pendidikan anak usia dini sangat menentukan terbentuknya konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama pada anak sejak dini yang sangat berpengaruh terhadap kepribadian dan karakter yang dimiliki anak pada masa-masa berikutnya.

Pendidikan anak usia dini, diperlukannya pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan anak tersebut. Maka sangat penting untuk merangsang pembelajaran yang tepat untuk mengambangkan rasa ingin tahu anak mengenai pembelajaran yang diberikan (Dewi et al., 2019). Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kompetensi dan kemampuan anak untuk mempersiapkan dirinya ke tahap pendidikan selanjutnya. Dari banyaknya pembelajaran yang digunakan di lembaga PAUD, dengan hal ini peneliti memfokuskan pembelajaran yang lebih tepat digunakan untuk kemampuan berpikir kritis dan kreativitas

anak usia dini yaitu pembelajaran STEAM (Qomariyah & Qalbi, 2021).

Anak usia 5-6 tahun di TK IT AL HIKMAH memiliki perkembangan kreativitas yang masih kurang. Hal ini dapat diketahui dari penilaian harian yang menunjukkan 10 anak dari 14 anak menunjukkan kemampuan “mulai berkembang” atau MB dalam kegiatan pengembangan kreativitasnya. Anak masih merasa bingung dan bosan pada saat kegiatan membentuk suatu hasil karya. Penyebab utama dari belum berkembangnya kreativitas anak dalam pembelajaran di dalam kelas adalah metode pembelajaran yang digunakan ibu guru lebih banyak pada metode pemberian tugas dengan lembar kerja anak (LKA) dan media yang digunakan kurang bervariasi dan lebih banyak hanya menggunakan media buatan pabrik. Selain itu pada saat pembelajaran guru lebih sering memberikan kegiatan menulis, menggambar, mewarnai, menggunting, menempel, dan melipat. Maka dari itu peneliti mencoba untuk mengembangkan kreativitas anak dengan berbagai media agar anak tertarik dan tidak mudah bosan serta kegiatan belajar lebih menyenangkan. Dari kasus diatas peneliti melakukan penelitian tindakan kelas agar persentase nilai anak mencapai ketuntasan > 75%. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Metode STEAM Melalui Media Loosepart Di TK IT AL HIKMAH Sinom” . Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, maka permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah rendahnya kreativitas anak di TK IT AL HIKMAH. Agar permasalahan ini segera teratasi dan hasil belajar siswa mencapai target yang ditentukan, maka perlu menggunakan strategi, metode, maupun media yang tepat. Sehingga harapannya kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan optimal, serta dapat meningkatkan kreativitas anak didik secara optimal.

Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak setiap hari berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan dramatis dan seni visual. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurjanah & Wahyuseptiana (2018) bahwa kreativitas ialah kemampuan seseorang dalam berpikir untuk mengkombinasikan ide-ide lama dengan ide-ide baru sehingga menciptakan pemahaman yang baru (Nurjanah, N.E & Wahyuseptiana, Y.I, 2018)

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran STEAM berbasis media loose part sesuai dengan kurikulum merdeka terbaru dimana anak bisa merdeka dengan kata lain bebas memanfaatkan benda yang ada sebagai sumber belajar serta bebas membuat beragam bentuk sesuai dengan keinginannya (Achmad, 2022, p.11). Penerapan STEAM dengan bantuan loose parts membantu anak untuk bereksperimen dan eksplorasi karena bahan yang digunakan mudah dibawa, didapatkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali (Wahyune et al., 2020) menjelaskan bahwa dalam metode pembelajaran STEAM, guru bertindak sebagai fasilitator, dan anak adalah pusat/sentral dari proses pembelajaran, baik di dalam atau di luar kelas.

Loose part tidak bisa dibuat sendiri, melainkan disediakan oleh alam dengan berbagai tekstur, bau, dan berat yang membuat anak bermain tanpa batas serta memberikan tantangan pada anak dalam memecahkan masalah. Karena loose part berasal dari bahan alami bahkan barang bekas, maka loose part dipandang bagi sebagian orang sebagai sampah yang tidak bisa digunakan kembali (Voronov & Slepov, 2022). Selain itu, loose part juga dapat mendorong anak usia dini bebas mengembangkan kontrol individu dan keterampilan pengaturan diri. Media ini

dapat menjadi strategi pada anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan dibandingkan menggunakan mainan buatan pabrik karena lebih banyak menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar (Mackley et al.,2022).

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak pada anak kelompok B melalui metode steam dengan menggunakan media loosepart dari bahan bekas yaitu kardus bekas, plastic kemasan bekas dan tutup botol bekas di TK IT AL HIKMAH Sinom Kedungpoh. Maanfaat penelitian bagi pendidik adalah agar dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran kepada anak didik dan juga memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dalam proses belajar mengajar. Guru juga dapat meningkatkan profesional, lebih kreatif, inovatif dan lebih sabar, dan menginginkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan bisa berjalan secara optimal dengan berbagai kemampuan capaian perkembangan dan indikator pencapaian anak bisa tercapai dengan maksimal.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan diskriptif kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2013) dalam melaksanakan PTK dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus PTK terdiri dari lagkah-langkah tersebut yang diulang sebanyak dua kali. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui pembelajaran yang dilakukan selama satu siklus yang terdiri dari lima hari aktif belajar. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang diharapkan dan telah direncanakan sebelumnya.

Penelitian ini dilaksanakan di lembaga TK IT AL HIKMAH yang beralamat di Sinom, Kedungpoh,

Gunungkidul, DIY. Penelitian dilakukan Antara bulan April sampai dengan bulan Mei. Subjek penelitian ini adalah semua anak kelompok B yang terdiri 14 anak, 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Sedangkan objek yang diteliti ialah peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media loosepart dari bahan bekas yaitu kardus susu bekas, plastic kemasan bekas, dan tutup botol bekas. Berikut adalah penjabaran dari metode penelitian kelas:

1. Tahap perencanaan merupakan tahap awal dari penelitian tindakan kelas (PTK), langkah yang harus dilakukan dalam tahap ini adalah membuat scenario dengan menyusun RPP, membuat lembar observasi, menentukan penilaian sesuai pedoman penilaian.
2. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi dari rancangan yang telah dibuat.
3. Tahap pengamatan merupakan pelaksanaan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
4. Tahap refleksi merupakan kegiatan yang merefleksi dengan kegiatan yang telah dilakukan.

Peneliti mencatat hasil perkembangan kemampuan siswa berdasarkan indikator ketercapaian siswa. Dari hasil indikator capaian tersebut di hitung persentase ketuntasan pembelajaran dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: lambang (P) merupakan angka persentase keberhasilan pencapaian perbaikan. Lambang (F) merupakan jumlah siswa berhasil dan lambang (N) merupakan jumlah total siswa di kelas. Data yang terkumpul kemudian menjadi dasar perencanaan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya sampai target ketuntasan lebih dari 75% yang diinginkan dalam perkembangan kreativitas anak kelompok B melalui media loose part media bahan bekas. Untuk mengetahui hasil data persentase keberhasilan siswa dalam meningkatkan kreativitas anak melalui media loosepart bahan bekas dapat mengacu pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Umum Untuk Nilai Persentase Kreativitas Anak

Kriteria	Nilai Persentase	Penafsiran
BB	0% - 25%	Belum Berkembang
MB	26% - 50%	Mulai Berkembang
BSH	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan
BSB	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik

Selanjutnya disusun rubik penilaian untuk mempermudah penilaian kegiatan yang sudah dilakukan anak selama proses penilaian.

Tabel 2. Rubik Penilaian Dalam Mengukur kreativitas anak

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA	SIKLUS
1	Anak dapat berimajinasi membuat suatu hasil karya menggunakan kardus susu bekas dan kertas bekas	BSB	Anak mampu membuat hasil karya miniature mobil dengan kardus bekas lalu menghiasnya dengan kertas warna bekas tanpa bimbingan ibu guru	SIKLUS II
			Anak mampu membuat hasil karya minitur mobil dengan	

			kardus bekas lalu menghiasnya dengan kertas bekas dengan bimbingan ibu guru	
		MB	Anak mulai mampu membuat hasil karya miniature mobil dengan kardus susu bekas dengan bimbingan ibu guru	
		BB	Anak belum mampu membuat hasil karya miniature mobil dengan kardus susu bekas	
2	Anak dapat berkreasi membuat kolase dari media bahan plastic kemasan bekas	BSB	Anak mampu menempel kolase gambar bunga dan bus dengan rapi dan di warnai dengan krayon tanpa bimbingan ibu guru	SIKLUS I
		BSH	Anak mampu menempel kolase gambar bunga dan bus dengan rapi dan di warnai dengan krayon dengan bimbingan ibu guru	
		MB	Anak mulai mampu menempel kolase gambar bunga dan bus dengan agak rapi dengan bimbingan ibu guru	
		BB	Anak belum mampu menempel kolase gambar bunga dan bus dengan rapi	
3	Anak dapat berkreasi membuat bentuk bunga dari bahan kertas lipat, stik es krim dan lem	BSB	Anak mampu membuat bentuk bunga dari kertas lipat, stik es krim dan lem serta mengkreasikannya dengan sedotan tanpa bimbingan ibu guru	PRA SIKLUS
		BSH	Anak mampu membuat bentuk bunga dari kertas lipat, stik es krim dan lem tanpa ibu guru	
		MB	Anak mulai mampu membuat bentuk bunga dari kertas lipat, stik es krim dan lem dengan bimbingan ibu guru	
		BB	Anak belum mampu membuat bentuk bunga dari bahan kertas lipat, stik es krim dan lem	

HASIL DAN PEMBAHASAN**Pra siklus**

Dalam melaksanakan pra siklus, guru mengenalkan topik tanaman hias yaitu bunga, guru memberikan kegiatan pembelajaran membuat bunga dari kertas warna atau kertas lipat, namun ada beberapa anak nampak belum bisa mengembangkan kreativitas nya , karena guru hanya memberikan kegiatan pembelajaran dengan bahan kertas warna, stik es es krim dan lem sehingga anak menjadi bosan dan tidak kegiatan pembelajaran tidak menarik lagi bagi anak. Hasil dari kegiatan pembelajaran dengan memberikan media kertas lipat, lem , dan stik es krim anak ternyata belum bisa meningkatkan kreativitas anak dan hasil penilaian pun masih rendah.

Tabel 3. Persentase Penilaian Pada Hasil Belajar Kreativitas Anak

Indikator Anak	Jumlah Anak	Prosentase (%)
Belum Berkembang	-	%
Mulai berkembang	10	71,5%
Berkembang sesuai harapan	4	28,5%
Berkembang sangat baik	-	-
Total	14	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B di TK IT AL HIKMAH sangat rendah hal ini dapat dilihat dari jumlah anak yang mulai berkembang dalam kegiatan pembelajaran dengan media buatan atau pabrik tersebut. Anak yang mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan lembar kerja anak hanya ada 4 anak yang menunjukkan kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), sedangkan yang menunjukkan kemampuan mulai berkembang (MB) ada 10 anak. Berdasarkan hasil pengamatan anak merasa bosan dan measa tidak tertarik

pada kegiatan pembelajaran melalui media buatan yaitu kertas, stik es krim, dan lem yang diberikan ibu guru sehingga kreativitas anak belum berkembang.

Siklus I

Pada awal kegiatan pembelajaran topic tanaman hias subtopic bunga, guru memberikan kegiatan main kolase dengan menggunakan media loosepart bahan bekas yaitu plastic bungkus kemasan bekas, ada beberapa anak yang mulai tertarik untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya, dan ada pula anak yang masih kebingungan dalam berkreasi dengan media bahan bekas yaitu plastic bungkus kemasan bekas. Pada siklus ini, penulis mencari inovasi baru dengan cara mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran kolase dengan barang bekas dengan menambah media pembelajaran dengan menggunakan krayon, kricak telur, dan serbuk kayu bekas dari rautan pensil. Dengan cara demonstrasi dan menambah media yang digunakan terlihat anak merasa lebih tertarik walaupun masih ada beberapa anak yang hanya menggunakan 1 media saja.

Tabel 4. Persentase Penilaian Pada Hasil Belajar Kreativitas Anak

Indikator Anak	Pra siklus	Siklus I
Belum Berkembang	-	
Mulai berkembang	10	2
Berkembang sesuai harapan	4	8
Berkembang sangat baik	-	4
Persentase Ketuntasan Kelas (%)	28,5 %	57,5%
Pada BSH		

Berdasarkan tabel 4 sudah ada peningkatan jumlah anak di dalam kegiatan pembelajaran melalui media loose part dengan bahan bekas. Dari pra

siklus ada peningkatan yaitu ada 8 anak yang sudah menunjukkan kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), dan ada 4 anak yang sudah menunjukkan kemampuan berkembang sangat baik (BSB). Dari pra siklus mengalami peningkatan 4 anak yang menunjukkan kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH). Kelemahan atau kekurangan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

Berkembang sesuai harapan	4	8	12
Berkembang sangat baik	-	4	2
Persentase Ketuntasan Kelas pada kemampuan BSH (%)	28,5%	57,5%	85,5%

Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II diharapkan hasilnya penilaian anak lebih baik dari siklus I. Agar kegiatan pembelajaran dengan media loosepart dapat meningkatkan kreativitas anak maka guru melakukan berbagai cara untuk menarik minat anak. Sebelum melakukan pembelajaran guru mengajak anak bermain dan bernyanyi. Kemudian guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran dengan mencari inovasi dengan menambah media, pada siklus I guru memberikan media plastic bungkus kemasan bekas, pada siklus II guru memberikan media yaitu kardus susu kotak bekas, kertas warna, dan tutup botol bekas. Dengan menambah media belajar ternyata minat anak juga meningkat. Kegiatan pembelajaran menggunakan bahan bekas yang ada disekitar anak ternyata dapat melatih imajinasi anak dalam berkreasi membuat hasil karya yang indah yaitu anak membuat miniature mobil-mobilan dengan berbagai hiasan sesuai dengan imajinasinya. Dengan menggunakan berbagai media loose part dengan bahan bekas anak menjadi lebih tertarik dan merasa lebih tertantang karena anak akan berpikir secara kritis, kreatif, dan inovatif.

Tabel 5. Persentase Penilaian Pada Hasil Belajar Kreativitas Anak

Indikator Anak	Pra Siklus	S I	S II
Belum Berkembang	-	-	-
Mulai berkembang	10	2	-

Berdasarkan tabel 5 dengan mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran dengan media bahan bekas dan menyiapkan berbagai media seperti kardus susu kotak bekas, kertas warna, dan tutup botol bekas dan dikreasikan anak dalam hasil karya membuat miniature mobil-mobilan dapat meningkatkan kreativitas anak di TK IT AL HIKMAH terlihat dari pra siklus hanya ada 4 anak yang menunjukkan kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian pada siklus I meningkat menjadi 8 anak, dan pada siklus II naik sangat pesat menjadi 12 anak. Persentase Nilai Ketentuan Kelas pada kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH) dari pra siklus 28,5% naik menjadi 57,5% pada siklus I, dan meningkat pesat pada siklus II yaitu 85,5%. Pada pra siklus juga belum ada anak yang menunjukkan kemampuan berkembang sangat baik (BSB), namun pada siklus I dan siklus II ada beberapa anak yang menunjukkan kemampuan berkembang sangat baik (BSB). Ternyata sangat penting guru untuk merencanakan dengan baik media yang akan digunakan untuk anak berkreasi dan berinovasi agar dapat meningkatkan kreativitas pada anak sesuai dengan imajinasinya dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peran guru sangatlah penting dalam meningkatkan kreativitas anak agar terjadi peningkatan dalam hasil belajar anak. Anak-anak mampu menggunakan kemampuan imajinasinya untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. berbagai media loose part dengan bahan bekas yang sangat mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak seperti botol bekas, tutup botol bekas, kardus bekas, kaleng bekas, kain bekas,

dan lain sebagainya untuk menciptakan suatu hasil karya yang indah dari kreativitas anak-anak. Berbagai media tersebut sangat mudah didapatkan karena banyak terdapat disekitar lingkungan kita.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan-temuan selama perbaikan pembelajaran sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan perbaikan kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK IT AL HIKMAH secara umum kurang berkembang. Kurangnya kreativitas anak terlihat ketika anak masih kebingungan, merasa bosan dan merasa kegiatan pembelajaran sudah tidak menarik lagi pada tiap harinya. Perhatian mereka masih tidak fokus dalam kegiatan pembelajaran dan anak kurang berani dalam mengembangkan kreativitasnya karena anak belum diberi kesempatan untuk bermain sambil belajar dengan berbagai media loosepart. Hal ini dapat dimengerti karena memang banyak faktor yang mempengaruhinya. Selain faktor kematangan anak itu sendiri, juga cara mengajar guru yang monoton dan tidak berusaha melakukan inovasi metode pembelajaran yang lain. Dari temuan-temuan dan hasil diskusi dengan teman sejawat tentang penggunaan media loose part dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak perlu direncanakan dengan sebaik-baiknya dan pelaksanaannya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Disamping pemberian kesempatan waktu belajar yang lebih panjang dan fleksibel. Artinya waktu belajar diperpanjang durasinya dan waktu kegiatannya dapat dilaksanakan sebelum masuk, waktu istirahat maupun waktu anak hendak pulang. Untuk meningkatkan kreativitas anak TK maka guru terus berinovasi memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan dengan media yang bervariasi, serta berpusat pada anak, sehingga anak ikut dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang

akan dilaluinya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Guru juga bisa mengajak anak untuk ikut andil dalam menyiapkan beberapa media loose part seperti membawa dari rumah bahan bekas yaitu botol bekas, plastik kemasan bekas, sendok plastik bekas, kardus kemasan bekas susu, makanan ringan, sabun, cup minuman bekas, sikat gigi bekas , dan lain sebagainya. Untuk media loose part dari alam guru bisa mengajak anak untuk mencarinya disekitar sekolah seperti biji-bijian, daun kering, ranting pohon, batu atau kerikil, bunga, dedaunan, dan lain sebagainya. Penggunaan media loose part sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak seperti yang sudah dilakukan oleh peneliti bahwa terdapat peningkatan nilai hasil belajar kreativitas anak pada kegiatan yang dimulai dari pra siklus, siklus I, dan lanjut pada siklus II. Kreativitas anak dapat meningkat karena biasanya guru hanya menggunakan kegiatan pembelajaran seperti lembar kerja anak yaitu kegiatan mewarnai,menulis, atau menggunakan majalah yang itu sangat membosankan bagi anak, maka guru berinovasi dengan memberikan media loose part guna meningkatkan kreativitas anak, dan anak sangat antusias dan juga dapat mengembangkan ide-ide imajinasinya ke dalam karya yang indah.

Peningkatan kreativitas anak dapat kita lihat dari hasil belajar anak yang kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terus meningkat ke berkembang sangat baik (BSB), dan mengalami pengurangan pada anak yang menunjukkan kemampuan mulai berkembang (MB) pada pra siklus ke siklus I. Bahkan untuk anak kemampuan mulai berkembang (MB) sudah tidak ada lagi pada akhir siklus atau siklus II.

Penggunaan media loose part yang efektif dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK IT AL HIKMAH Tahun Ajaran 2023/2024. Setelah diadakan perbaikan hasil belajar anak dari awal pra siklus nilai persentase ketuntasan kelas yang sebelumnya hanya

28,5% naik menjadi 57,5% pada siklus I dan meningkat pesat pada siklus II yaitu 85,5%. Faktor penyebab keberhasilan dari penelitian ini adalah cara guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan metode steam dengan media loose part seperti barang bekas susu kotak bekas, tutup botol bekas, plastic kemasan bekas, dan tambahan bahan loosepart lainnya seperti serbuk ratuan pensil, kricak telur, kertas warna bekas, dan tambahan media buatan seperti sedotan, lem, kertas, lidi, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, I. (2022). Implementasi kurikulum merdeka melalui kegiatan pembelajaran menggunakan metode STEAM dan media berbahan loose parts di lembaga PAUD. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 9(September). <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/132>
- Arikunto. S. (2013). Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta. Rineka Cipta.
- Dewi, A. C., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.136>
- Hasanah, A., Hikmayani, A.S., Nurjanah, N. 2021. Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 275-281. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3561>
- Mackley, H., Edwards, S., Mclean, K., & Cinelli, R. (2022). Building collaborative competencies through play with outdoor loose parts materials in primary school. *Cambridge Journal of Education*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2022.2030300>
- Nurjanah, N.E & Wahyuseptiana, Y.I. (2018). THE APPLICATION OF PLAYING BASED ON REGGIO EMILIA'S APPROACH TO STIMULATE EARLY CHILDHOOD CREATIVITY. 1st National Seminar on Elementary Education (SNPD 2018). 1 (1), pp. 555-561. Surakarta: SHES: Conference Series.
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47–52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>
- Voronov, A. V, & Slepov, M. T. (2022). Experience of using loose parts monitoring systems at Novovoronezh NPP. *Nuclear Energy and Technology*, 8(3), 203–209.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2020). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>
- Wahyuni, S., Reswita, R., & Afidah, M. (2020). Pengembangan model pembelajaran sains, technology, art, engineering and mathematic pada kurikulum PAUD. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 297–309. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2441>