

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI PENGGUNAAN *STEAM* BERBASIS *LOOSE PART*
DI TK MUTIARA INDONESIA BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam
Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

Dewi Masnito Wati

NIM. 193131032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

2023

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Dewi Masnito Wati

NIM : 193131032

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalamu'Alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya,
maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi sdr :

Nama : Dewi Masnito Wati

NIM : 193131032

Judul : “Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6
Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part* Di TK Mutiara
Indonesia Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024”

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munoqasyah
skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak
Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'Alaikum
Wr. Wb.*

Surakarta, 14 Juni 2023

Pembimbing



Khasan Ubaidillah, M. Pd.I.

NIP. 19840215 201503 1001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part* Di TK Mutiara Indonesia, Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024, yang disusun oleh Dewi Masnito Wati telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Rabu, tanggal 21 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 2

Penguji II,

Merangkap Sekretaris :

Khasan Ubaidillah, M. Pd.I
NIP. 19840215 201503 1001

()

Penguji I

Merangkap Ketua :

Tri Utami, M.Pd.I.
NIP. 19920108 201903 2 024

()

Penguji Utama :

Dr. Hj. Siti Choiriyah, S. Ag.,
M.Ag
NIP. 19730715 199903 2002

()

Surakarta, 27 Juni 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. H. Baidi, M. Pd
NIP. 196403021 199603 1001

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Diri saya sendiri yang telah mampu bertahan, kuat berjuang untuk menghadapi segala cobaan dan rintangan dalam permasalahan hidup baik di masa lalu hingga di masa yang akan datang.
2. Kedua orang tua yang saya cintai, yakni Ayah Wiyono dan Ibu Nanik Purwanti atas kasih sayang, do'a, dan pengorbanan yang tiada akhir.
3. Keluargaku tercinta yang sudah memberikan dukungan, nasehat, semangat, doa dan motivasinya.
4. Sahabatku yang sudah memberikan dukungan, nasehat, semangat, doa dan motivasinya.
5. Teman sekelas saya PIAUD B angkatan 2019 yang mendo'akan serta memberikan semangat kepada saya.
6. Semua pihak lainnya yang selalu memotivasi dan membantu dalam menyelesaikan skripsi.
7. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta.

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. (Q.S. Ar-Rad: 11)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dewi Masnito Wati

NIM : 193131032

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part* Di TK Mutiara Indonesia Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiat maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 14 Juni 2023

Yang menyatakan



METERAI
TEMPEL
AF 82760X36475129

Dewi Masnito Wati

NIM 193131032

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose part* Di TK Mutiara Indonesia, Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terimakasih terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd., selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk kuliah di UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mendapatkan ilmu di Fakultas Ilmu Tarbiyah.
3. Dr. H. Syamsul Huda Rohmadi, M.Ag. dan Drs. Subandji, M.Ag., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Dasar
4. Ibu Tri Utami, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta
5. Bapak Khasan Ubaidillah, M. Pd.I selaku Pembimbing Skripsi yang senantiasa sabar meluangkan waktu, membimbing dan mendo'akan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak/Ibu dosen dan segenap civitas akademika UIN Raden Mas Said Surakarta.
7. Dyah Irawan Ningrum, S.Pd., selaku kepala Sekolah TK Mutiara Indonesia , Boyolali yang telah memberikan izin melakukan penelitian serta memberikan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
8. Seluruh guru dan karyawan TK Mutiara Indonesia, Boyolali yang telah membantu dalam proses penelitian.
9. Keluarga dan Teman-teman yang selalu mendo'akan dan memberi motivasi untuk menyelesaikan skripsi.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Surakarta, 14 Juni 2023

Yang Menyatakan



Dewi Masnito Wati

NIM 193131032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Kreativitas.....	11
a. Pengertian Kreativitas	11
b. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini	14
c. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini	19
d. STTPA Kognitif dan Seni Pada Kreativitas Anak Usia Dini.....	25
2. Pendekatan <i>STEAM</i>	27
a. Pengertian Pendekatan <i>STEAM</i>	27
b. Langkah – Langkah Pendekatan <i>STEAM</i>	31
3. <i>Loose Part</i>	37
a. Pengertian <i>Loose Part</i>	37
b. Jenis – Jenis Media <i>Loose Part</i>	39
c. Karakteristik Media <i>Loose Part</i>	50
d. Penggunaan Media <i>Loose Part</i> Dalam Pembelajaran.....	52
4. Anak Usia Dini.....	54
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	55
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	55
B. Kajian Penelitian Terdahulu	57
C. Kerangka Berpikir	62

BAB III METODE PENELITIAN.....	63
A. Jenis Penelitian	63
B. Setting Penelitian	64
1. Tempat Penelitian.....	64
2. Waktu Penelitian	65
C. Subyek dan Informan.....	66
1. Subyek Penelitian	66
2. Informan Penelitian	66
D. Teknik Pengumpulan Data.....	66
1. Observasi.....	67
2. Wawancara	68
3. Dokumentasi.....	70
E. Teknik Keabsahan Data.....	71
F. Teknik Analisis Data	74
1. Reduksi Data (<i>Data Reduction</i>)	75
2. <i>Data Display</i>	76
3. Verifikasi Data	77
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	78
A. Fakta Temuan Penelitian.....	78
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	78

a. Sejarah Singkat	78
b. Lokasi dan Letak Geografis	79
c. Visi, Misi dan Tujuan.....	79
d. Status Satuan Lembaga TK Mutiara Indonesia Boyolali.....	82
e. Kepengurusan Satuan Lembaga TK Mutiara Indonesia.....	83
f. Kondisi Guru dan Peserta didik.....	84
g. Sarana dan Prasarana	85
2. Deskripsi Data.....	86
a. Perencanaan pembelajaran melalui <i>STEAM</i> berbasis <i>Loose Part</i>	88
b. Pelaksanaan dan strategi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui <i>STEAM</i> berbasis <i>Loose Part</i>	104
B. Interpretasi Hasil Penelitian.....	128
BAB V PENUTUP.....	138
A. Kesimpulan	139
B. Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN.....	150

ABSTRAK

Dewi Masnito Wati. NIM: 193131032, Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part* Di TK Mutiara Indonesia, Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024, Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Kata Kunci: Kreativitas, *STEAM*, *Loose Part*

Pembimbing: Khasan Ubaidillah, M. Pd. I

Kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan sejak anak usia dini dalam kehidupan seseorang nantinya. Pada abad 21 telah memasuki era disrupsi dan era revolusi industri 4.0 dituntut untuk terus berinovasi. Anak - anak yang belajar di PAUD harus dibekali (*hard skills* dan *soft skills*) dan keterampilan yang perlu diajarkan pada anak yaitu keterampilan berfikir kritis, berfikir kreatif (kreativitas), kerja sama, dan komunikasi. Namun realita yang ada baik anak, orang tua, sekolah dan lingkungan, anak itu sendiri masih ada yang belum mendukung terciptanya anak-anak yang kreatif karena masih kurangnya kreativitas pada anak usia dini dan anak yang belum diberikan ruang kreativitas. sehingga hasilnya menjadi kurang maksimal dan di lingkungan sekolah dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua guru memahami dengan baik proses pembelajaran yang dilakukan ketika menggunakan *STEAM*. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran dalam bentuk deskripsi tentang Implementasi pengembangan kreativitas melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Indonesia Boyolali tahun ajaran 2023/ 2024,

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di TK Mutiara Indonesia. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Teknik analisis data terdiri dari teknik pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui pelaksanaan penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia Boyolali sudah terorganisir dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat melalui tiga tahap yaitu tahap pertama perencanaan pembelajaran melalui *STEAM* berbasis media *Loose Part* meliputi pembuatan rencana kegiatan pembelajaran RPPH dan RPPM, Penyiapan alat dan bahan, Invitasi, povokasi dan persiapan alat dokumentasi dan penilaian. Kemudian tahap kedua pelaksanaan dan strategi meliputi : 1) Kegiatan awal, berdoa dan *ice breaking* 2) Apersepsi, 3) Kegiatan inti, 4) kegiatan penutup, Selanjutnya tahap ketiga evaluasi, jenis penilaiannya meliputi : 1) Observasi 2) Percakapan 3) Skala Pencapaian Perkembangan harian, 4) Hasil Karya, dan 5) Catatan Anekdot.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah Teknik Analisis Data.....74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	65
Tabel 3.2 Proses Triangulasi Penelitian.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi.....	150
Lampiran 2 Pedoman Wawancara.....	151
Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi.....	155
Lampiran 4 Fieldnote Observasi.....	156
Lampiran 5 Fieldnote Wawancara.....	161
Lampiran 6 Daftar Anak Tahun Ajaran 2023.....	179
Lampiran 7 Pengurus, Pendidik, dan Pengelola TK Mutiara Indonesia	180
Lampiran 8 Penilaian dan Hasil Observasi.....	182
Lampiran 9 RPPH dan RPPM.....	186
Lampiran 10 Kurikulum 2013 di TK Mutiara Indonesia.....	190
Lampiran 11 Foto Pelaksanaan Kegiatan Pengembangan Kreativitas.....	191
Lampiran 12 SARANA dan PRASARANA.....	199

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan sejak anak usia dini dalam kehidupan seseorang nantinya, sehingga kreativitas dapat ditingkatkan dengan memberikan stimulasi yang terbaik serta memberikan lingkungan yang dapat mendukung untuk anak (Fakhriyani, 2016:193). Kreativitas anak penting dan sangat perlu dikembangkan dalam lembaga PAUD karena dapat menstimulasi dan membantu memupuk kemampuan anak hampir seluruh aspek perkembangan mereka. Melihat pentingnya pengembangan kreativitas seni anak maka pengembangan kreativitas seni perlu dikembangkan dalam kegiatan sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah, agar kreativitas anak berkembang secara optimal, (Mardiyah, 2022:335).

Dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) bahwa Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014) dijelaskan bahwa anak usia dini yang berusia 5 - 6 tahun dalam aspek kognitif sudah menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan), menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, dalam aspek fisik-motorik anak dapat meniru bentuk, menggunting dan menempel gambar sesuai pola dengan tepat, dan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan dalam aspek seni anak mampu membuat karya seperti bentuk

sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, platisin, balok, dan lain-lain). Menurut Tri Utami, 2022:9), Indikator kreativitas pada anak usia dini, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mempunyai daya imajinasi yang tinggi, menghasilkan suatu bentuk karya, memiliki rasa tanggung jawab dan suka bereksperimen, mencoba sesuatu hal yang baru, oleh karena itu baik guru maupun orang tua perlu mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Mengapa kreativitas pada anak usia dini penting karena pada abad 21 telah memasuki era disrupsi dan era revolusi industri 4.0 dituntut untuk terus berinovasi. Anak - anak yang belajar di PAUD harus dibekali dengan berbagai macam keterampilan (*hard skills dan soft skills*) untuk dapat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di sekelilingnya. Keterampilan yang perlu diajarkan pada anak yaitu keterampilan berfikir kritis, berfikir kreatif (kreativitas), kerja sama, dan komunikasi, selain itu tentunya anak belajar mengenai pengetahuan (pengetahuan fisik, logika matematika, dan sosial), keterampilan tersebut harus dilakukan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran (Wahyuningsih, 2020:57).

Adanya kreativitas maka anak mampu menuangkan ide-ide yang mereka punya dan menciptakan sesuatu yang baru sehingga memiliki kemampuan untuk berpikir produktif. Kreativitas dapat ditingkatkan pada anak usia dini untuk memberikan bekal anak dengan berbagai pengalaman serta pengetahuan untuk masa depan dan pendidikan selanjutnya (Astuti & Aziz, 2019:115). Dalam kompetisi yang diselenggarakan oleh Gebyar Mewarnai Himpaudi Kabupaten Tangerang, dengan tema “Meningkatkan

Kreatifitas Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19". Banyak Anak usia ini mengikuti Lomba mewarnai, peserta lomba mewarnai ini diikuti oleh 10.967 anak dari TK yang berada di semua kecamatan di Kabupaten Tangerang. Pada lomba ini, Juara I diraih oleh Thafana Putri Azarine dari TK Al Habieb Komplek Sekretariat Negara Karawaci, Juara kedua diraih oleh Rajwa Abidah dari TK Lestari, dan Juara 3 diraih oleh Adza Rauf dari TK IT Islamic, Maka dari adanya penghargaan tersebut dapat memotivasi anak sehingga kreativitas anak usia dini mereka akan berkembang dengan baik (Suryana, 2021).

Namun sejauh ini dari hasil observasi di lapangan yaitu di TK Mutiara Indonesia, ada beberapa alasan mengapa penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan diantaranya baik anak, orang tua, sekolah dan lingkungan, anak itu sendiri masih ada yang belum mendukung terciptanya anak-anak yang kreatif. Seperti ada sebagian anak yang belum terlalu berkembang kreativitasnya karena masih kurangnya kreativitas pada anak usia dini, anak yang tidak diberikan ruang kreativitas secara luas dan anak kurang sabar, tergesa-gesa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga hasilnya menjadi kurang maksimal dan di lingkungan sekolah dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua guru memahami dengan baik proses pembelajaran yang dilakukan ketika menggunakan *STEAM*, membuat pengembangan kreativitas anak menjadi kurang maksimal, sehingga para guru memerlukan study banding untuk meningkatkan kompetensinya. Kemudian orang tua ketika dirumah

membatasi anak seperti, anak yang ingin melakukan sesuatu yang berbeda, orang tua melarang dan membatasi anak, lingkungan juga kadang mengatur dan mengikat anak dengan konteks sopan dan tidak sopan, sehingga permasalahan-permasalahan itu akan sangat sulit untuk dipertahankan dan dapat menghambat kreativitas anak.

Namun realitanya berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Desember 2022 hingga Januari 2023 dan hasil wawancara dengan wali kelas TK B1 di TK Mutiara Indonesia bahwa dalam penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* sudah berjalan selama 4 tahun dan sudah bisa menunjukkan banyak anak yang kreatif, dengan tingkat keberhasilan kreativitas anak sekitar 90%, di TK Mutiara Indonesia ini memiliki ciri khas dan keunggulan yaitu adanya fasilitas sarana prasarana, media, dan alat permainan edukatif yang lengkap dan memadai, sehingga pembelajaran menjadi nyaman dan lancar, media maupun bahan yang digunakan untuk pembelajaran mudah didapatkan karena disekitar sekolah dekat dengan alam. Serta para guru disini pun sudah menunjukkan strategi dalam mengajar dan mengembangkan kreativitas anak dengan baik. Dengan adanya hal ini dibuktikan bahwa hasil pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan lebih bervariasi dan sudah banyak anak usia 5 - 6 tahun yang menjadi lebih kritis dalam bertanya, lebih kreatif dalam berkreasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan, memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, mandiri, serta imajinasi dan ide-ide yang muncul pada anak menjadi lebih berkembang.

Selain itu hasil dari observasi dan wawancara dengan wali kelas TK B1 di TK Mutiara Indonesia Kabupaten Boyolali, terdapat faktor yang mendukung yaitu adanya fasilitas ruang *outdoor* dan *indoor* yang memadai, yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi aman, nyaman dan lancar. Adanya fasilitas pelatihan yang diberikan kepada guru, pelatihan yang diberikan yaitu adanya *study banding* untuk meningkatkan kompetensi para guru, dengan adanya hal ini maka penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* sudah berjalan dengan optimal dan penggunaan media *Loose Part* yang digunakan sebagai media pembelajaran sudah beragam dan sesuai dengan anak. Serta media *Loose Part* tidak hanya guru yang menyediakan tetapi guru juga menyuruh anak untuk membawa dan menggunakan media yang ada di rumah masing-masing, agar anak berkembang disisi kreativitasnya.

Maka idealnya anak usia dini ketika sudah masuk sekolah, dalam mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri anak di sekolah guru harus menggunakan suatu media, suasana kelas yang nyaman dan metode yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan guru dalam mengembangkan kreativitas anak tersebut dapat berjalan dengan baik dan lancar. Metode-metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu metode pemberian tugas, metode eksperimen, metode *project based learning*, metode *STEAM* dan lain-lain. *STEAM* dapat mendorong anak untuk bisa memiliki keterampilan 4C yaitu keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah,,

berkomunikasi, berkolaborasi, dan keterampilan berfikir kreatif serta inovatif (Septikasari & Frasandy, 2018:26).

Anak-anak harus diperkenalkan dengan pendekatan tersebut sejak usia dini agar mampu menumbuhkan minat yang kuat di bidang tertentu, mengembangkan pengetahuan anak-anak seperti berpikir kreatif, mampu mengidentifikasi permasalahan, dan memecahkan masalah. Dari sekian banyaknya metode pembelajaran yang digunakan untuk permasalahan kreativitas anak usia dini salah satunya metode yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan metode pendekatan *STEAM* berbasis *Loose Part*. Peneliti memilih *STEAM* karena mempunyai kelebihan, diantaranya dapat menumbuhkan pemahaman tentang hubungan antara prinsip, konsep, dan keahlian suatu disiplin ilmu tertentu, membangkitkan rasa ingin tahu, mengaktifkan imajinasi kreatif dalam berpikir kritis, mendorong kolaborasi pemecahan masalah agar saling ketergantungan dalam kerja kelompok serta dapat membangun pengetahuan aktif dan ingatan melalui pembelajaran mandiri (Sumaya dkk, 2021:219). Selain itu, dengan pembelajaran berbasis *STEAM & Loose Part* ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam pendidikan anak usia dini sehingga diperlukannya kurikulum yang tepat untuk dijadikan pedoman saat proses kegiatan dalam belajar, mengajar, seperti yang dielaskan dalam (Novia T Wulandari dkk, 2020: 136).

Berdasarkan hasil observasi di TK Mutiara Indonesia yang telah dilaksanakan bulan Desember tahun 2022 hingga Januari tahun 2023 dan

hasil wawancara dengan wali kelas TK B1, melihat pentingnya kreativitas anak menjadi penting bagi kita untuk mencari dan menemukan praktik baik, salah satu lembaga yang sudah relative mapan dalam penggunaan *STEAM* adalah TK Mutiara Indonesia. Menjelaskan bahwa dalam penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia sudah berjalan selama 4 tahun. Dalam penggunaan Steam berbasis Loose Part di TK Mutiara Indonesia ini, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan setiap hari senin hingga kamis, pukul 08:00 -12:00, Strategi yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu adanya kegiatan ragam main yang beraneka ragam jenis kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *STEAM* dan *Loose Part*. Selama pembelajaran berlangsung banyak anak yang sudah terlihat kreatif, karena guru menggunakan media *Loose Part* yang menarik bagi anak, anak tidak harus diarahkan, karena anak sudah mampu menunjukkan kemampuannya sendiri, percaya diri, mandiri dan memiliki ide sendiri dalam berkreasi sesuai keinginan imajinasinya sehingga dapat berjalan dengan optimal dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, untuk media alat dan bahan selain guru yang menyediakan anak - anak juga disuruh membawa dari rumah masing-masing sehingga anak satu sama lainnya memiliki hasil karya yang berbeda-beda.

Selain itu anak menjadi lebih kritis dalam bertanya, senang dan nyaman selama kegiatan pembelajaran karena guru ketika diawal pembelajaran sudah memberikan aturan dalam bermain dan guru mengevaluasi kegiatan

tersebut. Selain itu guru juga saling berkomunikasi terkait pembelajaran yang dilakukan disekolah dengan orang tua murid, agar orang tua dapat mendukung, memberi kebebasan anak untuk berkreasi dan membantu mengembangkan kreativitas anak dari rumah.

Dengan demikian sesuai penjelasan diatas pembelajaran melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia Kabupaten Boyolali, dapat membantu mengembangkan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan uraian di atas, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia Kabupaten Boyolali ”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini yang kurang maksimal
2. Masih kurangnya kreativitas pada anak usia dini
3. Anak yang kurang diberikan ruang kreativitas secara luas

C. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi agar tidak terjadi penafsiran yang lebih luas mengenai masalah yang akan dibahas, permasalahan penelitian dibatasi mengenai Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak usia 5-6 Tahun Melalui

Penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia Boyolali Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini dimaksudkan agar penelitian tidak melebar permasalahannya, sehingga mudah untuk dipahami. Adapun rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Adapun rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia Boyolali tahun ajaran 2022/2023 ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah : “ Mendeskripsikan dan mengetahui implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia Boyolali Tahun Ajaran 2022/2023 ”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pijakan atau landasan untuk penelitian selanjutnya. Diharapkan dapat berguna menambah wawasan dan pengetahuan tentang implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part*.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part*.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan bekal pengetahuan pada anak untuk menghadapi masa globalisasi terkait pentingnya kreativitas di masa depan dan dalam kehidupan sehari-hari, melalui penggunaan pendekatan *STEAM* berbasis *Loose Part*.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat membantu peneliti untuk mengetahui implementasi pengembangan kreativitas anak-usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1) Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Makna kreativitas secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu *create* yang memiliki arti “mencipta”, kreativitas juga sebagai “kemampuan untuk mencipta atau daya cipta”. Kreativitas biasanya dikatakan dengan kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam melakukan suatu tindakan yang tidak hanya memiliki daya cipta untuk menciptakan suatu kreasi yang baru, melainkan dapat memberikan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu permasalahan, kreativitas yang ada yaitu gabungan dari kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan bersikap kreatif. Seseorang dikatakan memiliki kreativitas apabila ia mampu untuk menciptakan suatu hal yang baru atau ide-ide baru yang dapat bermanfaat untuk orang lain dan dapat digunakan untuk mengatasi suatu permasalahan yang dihadapi (Budiono & Fadlan, 2019:6).

Kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau ada kemudian

dikreasikan menjadi hak yang baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah (Siti Asiatun, 2020:45). Kreativitas diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan, kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan pada potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru dengan proses pembelajaran. Sehingga kreativitas pada anak usia dini akan berkembang dengan optimal apabila terstimulus dengan baik dan tepat, Utami Munandar dalam (Murhima, 2020:159). Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak dalam menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa karya maupun gagasan. Seseorang dapat dikatakan kreatif apabila mampu menggabungkan apa yang sudah ada dengan gagasannya sendiri, yang nantinya akan menghasilkan sesuatu yang berbeda dan orisinal atau tidak ada sebelumnya (Yulia, 2019:127).

Kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan, karena dengan kreativitas dapat membuat manusia semakin produktif dan membuat ide baru atau cara baru sehingga sangat dibutuhkan khususnya pada anak usia dini (Alayinda, 2019:143). Kreativitas juga bagian dari pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan melalui imajinasi, pola berfikir, dan menghasilkan karya yang indah dan mempunyai nilai lebih sehingga

menciptakan keindahan yang tak terlupakan (Renawati & Suyadi, 2021:38). Dalam mengembangkan kreativitas anak diperlukan pembinaan dan pengarahan yang tepat untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya. Serta dalam mendukung kreativitas mereka, perlu tercipta susana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologis yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide dan gagasan baru (Inayah, 2022:56).

Berdasarkan teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwasannya kreativitas secara etimologi berasal dari bahasa inggris yaitu create yang memiliki arti “mencipta”, kreativitas diartikan sebagai “kemampuan untuk mencipta atau daya cipta”, Jadi kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam melakukan suatu tindakan yang tidak hanya memiliki daya cipta untuk menciptakan suatu kreasi yang baru, melainkan dapat memberikan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu permasalahan. Kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan pada potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru dengan proses pembelajaran, kreativitas juga bagian dari pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan melalui imajinasi, pola berfikir, dan menghasilkan karya yang indah dan mempunyai nilai lebih sehingga menciptakan

keindahan yang tak terlupakan. Dalam mengembangkan kreativitas anak diperlukan pembinaan dan pengarahan yang tepat untuk mengembangkan potensi dan kemampuan anak usia dini. Sehingga kreativitas pada anak usia dini akan berkembang dengan optimal apabila terstimulus dengan baik dan tepat.

b. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Karakteristik kreativitas pada anak usia dini diantaranya yaitu sebagai berikut :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, artinya anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar akan cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap segala sesuatu yang baru, yang belum pernah ditemui sebelumnya.

contohnya ketika anak disekolah yang sedang mengamati gurunya yang sedang mengajar pembelajaran tentang eksperimen gunung meletus, maka anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar akan memperhatikan dan langsung bertanya kepada gurunya mengapa hal tersebut bisa terjadi dengan antusias, hal ini dapat memacu anak untuk berfikir kreatif, karena semakin anak mengetahui hal yang menarik baginya maka anak akan semakin berfikir dan mencoba hal tersebut (Husnuzziadatul, 2018:17).

2) Percaya diri yaitu dasar untuk setiap individu dalam memenuhi berbagai kebutuhannya. Untuk menjaga rasa percaya diri, maka kepercayaan diri perlu dilatih pada anak mulai sejak usia dini. Kepercayaan diri juga merupakan bentuk kepercayaan kepada diri sendiri agar mengembangkan kemampuan yang ada di dalam diri agar mewujudkan sesuatu yang berguna terhadap dirinya dan masyarakat yang ada di sekitarnya. Dengan percaya diri anak akan merasa yakin terhadap kemampuan dirinya dan dapat mengendalikan diri dalam mencapai berbagai tujuan hidup dan perkembangannya. Dimana anak akan berani melakukan sesuatu tanpa rasa canggung dan merasa dirinya mampu melakukan berbagai hal meskipun tanpa bantuan. Hal tersebut dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh anak, dimana anak kurang bersosialisasi dengan orang lain dan takut mencoba hal-hal baru.

Contohnya yaitu ketika anak disekolah dilatih untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, guru melatih anak agar mau berbicara didepan teman-temannya, menceritakan kembali pengalamannya ketika pergi ke kebun binatang, tentang hewan - hewan apa saja yang dilihatnya ketika di kebun binatang. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak usia dini, sehingga anak tidak akan merasa malu lagi, karena sudah

terbiasa untuk dilatih berbicara didepan orang banyak, anak yang percaya diri tidak akan takut untuk mencoba segala sesuatu yang baru, sehingga hal tersebut memang dapat memunculkan sisi kreativitas pada anak usia dini (Azizah dkk, 2023:179)

- 3) Memiliki kemandirian yang tinggi artinya anak yang memiliki kemampuan mandiri yang tinggi, maka anak tersebut akan melakukan kegiatan yang ada dilakukan sendiri, tidak bergantung pada orang lain dan mampu mengatur dirinya sendiri. Kemandirian pada anak usia dini ditandai dengan kemampuan anak memilih sendiri, kreatif, inisiatif, mengatur tingkah laku, bertanggung jawab, mampu menahan diri, membuat keputusan sendiri, serta mampu mengatasi masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain. Karakter mandiri seorang anak tidak hanya dapat dibentuk dari lingkungan keluarga, namun di lingkungan sekitar sekolah serta masyarakat anak dapat menumbuhkan karakter kemandirian.

Contohnya ketika anak di sekolah anak mandiri ketika makan dan buang air kecil, anak mampu makan sendiri tanpa disuapin dan anak mampu ke kamar mandi buang air kecil sendiri tanpa ditemani oleh guru, dari hal ini sudah menunjukkan bahwa anak suda memiliki kemandirian dan tidak manja. Anak yang mandiri akan berfikir lebih baik dan mempunyai keberanian dalam melakukan sesuatu dan mengerjakan tugas yang diberikan

oleh guru dengan baik karena anak sudah mampu mengerjakannya sendiri oleh karena itu dapat muncullah sisi kreativitas pada anak usia dini (Pangastuti dkk, 2020:143).

- 4) Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru artinya anak yang memiliki kemampuan untuk mengeluarkan ide yang baru maka akan memiliki daya berfikir yang muncul karena adanya suatu pengamatan yang secara rasional, dianggap logis dan memiliki nilai manfaat baru, contohnya ketika anak diberikan tugas oleh guru membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang, anak mempunyai ide baru dalam membuat mobil-mobilan yang bagus dan menarik hasil dari karyanya sendiri dan tanpa bantuan orang lain. Anak yang sudah mampu mengeluarkan ide baru.

Seperti contoh tersebut maka artinya anak mampu berfikir, berkreasi dan berimajinasi sendiri dalam menciptakan dan membuat segala sesuatu, sehingga adanya suatu ide baru memang bermanfaat dan dapat mengembangkan kreativitas pada anak (Efendi dkk, 2022:105)

- 5) Memiliki intuisi yang tinggi artinya anak memiliki keterampilan yang memunculkan, menyeleksi ide atau gagasan atau konsep atau skema yang telah ada dalam memori guna memberikan respon berakurasi tinggi secara otomatis dan spontan. Contohnya yaitu ketika anak disekolah anak memiliki intuisi yang tinggi dalam menghasilkan karya kolase yang

dibuatnya, mampu memunculkan dan mampu menyeleksi idenya sendiri, tentang apa yang harus dilakukannya. Anak yang memiliki intuisi yang tinggi akan cenderung mengeluarkan dan menyeleksi ide dirinya sendiri terhadap segala sesuatu, sehingga kreativitas pada anak usia dini akan muncul dan berkembang. (Purnomo, 2019:117).

- 6) Toleran terhadap ambiguitas artinya anak memiliki sikap menghargai dan menerima perbedaan yang ada pada diri orang lain, yang tidak hanya bermanfaat pada diri sendiri namun juga lingkungannya. Contohnya ketika di sekolah anak mempunyai teman yang berbeda agama maka anak tersebut tetap menghargai dan menerima perbedaan yang ada pada diri orang lain. Anak yang toleran akan cenderung menghargai orang lain, oleh karena itu anak dapat muncul sisi kreativitasnya (Negoro, 2022:65).

Dari karakteristik tersebut dapat kita pahami bahwasannya kreatifitas pada anak usia dini memiliki potensi kepribadian yang yang bermacam-macam, seperti anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, mandiri, mampu mengeluarkan ide baru, memiliki intuisi yang tinggi dan toleran terhadap orang lain. oleh sebab itu guru memiliki peran penting sebagai seorang pembimbing dan dapat membantu anak dalam perkembangan kepribadiannya melalui kegiatan eksplorasi misalnya dengan kegiatan membuat, membuat pot bunga dari barang bekas dan

lain - lain, hal inilah yang dapat membuat anak menjadi kreatif dan berkembang secara optimal dan tidak hanya berkembang pada intelegensi akan tetapi hal ini juga dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

c. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki 12 indikator kreativitas diantaranya yaitu sebagai berikut :

- 1) Anak memiliki keinginan untuk mencoba berbagai hal baru. Pada anak kreatif yang berusia 5-6 tahun akan cenderung mencoba berbagai hal yang baru sesuai dengan keinginannya, karena anak usia dini pada dasarnya memiliki karakter rasa ingin tahu yang tinggi, hal itu ditandai dengan anak selalu bertanya kepada siapa saja yang ia hadapi dan temui. Contohnya ketika anak sedang outing class di kebun teh, maka anak akan bertanya kepada guru bagaimana cara memanen daun teh, Catron dalam (Yuliani, 2020:57).
- 2) Anak memiliki selera humor yang tinggi, anak berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan yang dikhayalkan (Deka Puspita, 2018:46).
- 3) Anak memiliki keberanian untuk berpendapat dan memiliki sifat tegas, artinya anak yang kreatif akan memiliki keberanian

berpendapat. Contohnya ketika anak bermain lego di sekolah maka kemampuan fantasi anak mulai berkembang, fungsi 'kesenangan' ini juga semakin meluas sehingga anak merasakan adanya kenikmatan dalam memproyeksikan serta menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang ada dilingkungan sekitarnya. Dengan demikian bermain lego sangat erat kaitannya dengan kreativitas bahkan merupakan awal tumbuhnya kreativitas. Dengan bermain gembira melalui suasana aman dan bebas, anak tampil dengan gagasan-gagasannya yang unik dan lain dari pada yang lain, ia berani bertanya, berani mencoba, tidak takut salah dan berani mengekspresikan pendapatnya sendiri. Semua ini merupakan awal dari tumbuhnya kreativitas yang muncul. (Kartini & Indria Susilawati, 2018:38).

- 4) Anak melakukan aktivitas sehari-hari dengan caranya artinya anak yang kreatif akan melakukan kegiatan sehari - hari dengan caranya sendiri, karena anak mampu berfikir dan memiliki tujuan yang dicapainya. Contohnya ketika anak sedang bermain baik di sekolah maupun di rumah, karena bermain merupakan suatu bentuk aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan, keriang, kebahagiaan serta baik untuk perkembangan motori, kognitif serta dapat menumbuhkan kreativitas anak pula, selain itu bermain juga dapat meningkatkan laju stimulasi perkembangan

anak sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak, karena dengan bermain anak bebas melakukan aktivitas sesuai dengan kemauannya namun guru maupun orang tua dapat memberikan mainan yang bisa mengembangkan kreativitas anak dan perlu memantau, menjaga anak ketika sedang bermain (Andayani, 2021:232).

- 5) Anak mampu mengekspresikan imajinasi dan berfikir kreatif. Guru dapat membiarkan anak berimajinasi dengan media atau permainan yang sudah di persiapkan guru dalam kelas, dengan begitu guru harus menjaga atau menghindari dari “kata salah” dengan guru mengatakan salah pada anak akan memotong imajinasi kreatif anak dalam mengeksplor berbagai ragam jenis kegiatan pembelajaran, karena anak yang kreatif mampu berimajinasi dan berfikir kreatif dalam mengerjakan sesuatu. Contohnya ketika anak dikelas sedang belajar, kemudian guru meminta anak untuk membuat transportasi dari pelepah pisang, maka anak yang kreatif akan langsung mengerjakan tugas itu sesuai dengan imajinasi dan kreasinya sendiri (Muniroh Munawar 2019: 278).
- 6) Anak-anak tertarik pada banyak hal, karena anak yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, yaitu anak yang cenderung memperhatikan, mengamati, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat

dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru yang membuat anak merasa tertarik untuk mencobanya. Contohnya ketika anak sedang belajar di sentra bahan alam dan anak melihat berbagai media dan ragam jenis kegiatan, anak yang kreatif akan tidak sabar dan anak langsung tertarik untuk mencoba kegiatan tersebut sesuai kreasinya (Husnuzziadatul, 2018:17).

- 7) Anak menjadi lebih percaya diri, termotivasi dan memiliki tujuan. Anak yang kreatif cenderung menjadi lebih percaya diri, termotivasi dan memiliki tujuan yang ingin dicapainya. Untuk menjaga rasa percaya diri, maka kepercayaan diri perlu dilatih pada anak mulai sejak usia dini. Kepercayaan diri juga merupakan bentuk kepercayaan kepada diri sendiri agar mengembangkan kemampuan yang ada di dalam diri agar mewujudkan sesuatu yang berguna terhadap dirinya dan masyarakat yang ada di sekitarnya. Dengan percaya diri anak akan merasa yakin terhadap kemampuan dirinya dan dapat mengendalikan diri dalam mencapai berbagai tujuan hidup dan perkembangannya. Dimana anak akan berani melakukan sesuatu tanpa rasa canggung dan merasa dirinya mampu melakukan berbagai hal meskipun tanpa bantuan. Contohnya ketika anak di sekolah ketika di suruh guru untuk maju kedepan bernyanyi, maka anak tersebut berani dan percaya diri karena memiliki tujuan yang ingin dicapainya (Azizah dkk, 2023:179).

- 8) Anak mampu bereksplorasi secara sistematis dan yang di sengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan, artinya anak yang kreatif akan mampu bereksplorasi segala sesuatu yang diberikan gurunya secara sistematis, contohnya ketika anak di sekolah mampu mengeksplorasi secara sistematis terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh gurunya (Kasiati dkk, 2023:5).
- 9) Anak mampu menggunakan imajinasinya dalam berbagai hal, karena melalui imajinasi yang anak-anak miliki akan muncul sisi kreativitas anak contohnya, sebuah kardus bagi anak bisa dijadikan rumah-rumahan, mobil, lampu lalu lintas, orang-orangan dan lain-lain. Hal ini dapat terjadi karena di usia awal anak memiliki kemampuan berimajinasi yang luar biasa. Daya khayal yang dimiliki anak begitu tinggi, nyaris tanpa batas. Ini sangat berbeda dengan orang dewasa yang lebih terbatas dengan hal-hal yang sifatnya riil. Oleh karena itu menjadi penting bagi anak untuk mendapatkan kesempatan yang seluas-luasnya untuk mengembangkan dan bereksplorasi dengan imajinasinya. Kelak kemampuan imajinasi ini akan sangat mendukungnya dalam berbagai bidang yang membutuhkan kreativitas dan inovasi (Safriyani, 2018:4).
- 10) Anak menjadi inovatif, inventif dan memiliki wawasan luas, artinya anak yang kreatif memiliki kepribadian yang menjadi

inovatif, inventif dan berwawasan luas. Contohnya ketika anak di sekolah ketika belajar guru sedang menjelaskan materi tentang udara, maka anak yang kreatif memiliki pengetahuan, wawasan yang luas, sehingga dapat menjawab pertanyaan gurunya (Rahayu dkk, 2023:19).

11) Anak mengeksplorasi dan bereksperimen, artinya anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif, dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak mudah diingat. Melalui metode eksperimen anak terlatih dalam mengembangkan kreativitas, berfikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam. Melalui eksperimen anak dapat menemukan hal yang ajaib dan menakjubkan. Karena dengan rasa takjub dan kekaguman akan rahasia alam inilah anak akan menyukainya aktivitas belajar (Saragih, 2019:12).

12) Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu, artinya anak yang kreatif memiliki sifat yang fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu. Contohnya ketika anak di sekolah diberikan tugas oleh gurunya, anak yang kreatif akan fleksibel anak akan mudah dan cepat menyesuaikan dirinya

untuk melakukan kegiatan sesuai dengan bakatnya yang mampu mendesain sesuatu (Anita Oktaviana & Maemonah, 2022:24).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak juga memerlukan adanya indikator kreativitas anak sebagai pendoman untuk mengembangkan kreativitas. Dari indikator yang sudah disebutkan maka guru maupun orang tua bisa memberikan stimulasi dan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan anak supaya kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

d. STTPA Kognitif dan Seni Pada Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini selain terdapat di indikator juga terakomodasi dalam Standar Tingkat Perkembangan Anak Usia Dini atau disebut dengan STTPA. STTPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). STTPA kreativitas anak usia dini yang pertama dalam aspek kognitif yaitu anak usia 5-6 tahun sudah menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan) dan menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif contohnya contohnya anak yang kreatif akan mengamati, mencari informasi dan berani bertanya karena ia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ketika guru sedang mengajar maka anak akan

mengamati, berani bertanya dan mampu menemukan solusi terhadap suatu masalah yang ditemuinya. dan menyelidik, kemudian yang kedua dalam aspek seni anak mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, platisn, balok, dan lain-lain), mampu menggambar berbagai macam bentuk dan anak mampu bernyanyi dan memainkan alat musik. Contohnya yaitu anak yang kreatif ketika membuat hasil karya yang diberikan gurunya misalnya tugas eksperimen perubahan warna pada gambar maka anak akan mampu menggambarkan ide karya seni sesuai kreativitasnya, pasti anak akan mencoba sendiri mencampurkan warna yang ada untuk menghasilkan warna yang baru. Setelah itu anak mampu mendeskripsikan secara bervariasi dan mampu mengaitkan antara imajinasinya dengan karya yang telah dibuat. Anak juga sudah mampu untuk bernyanyi lagu anak-anak, menggambar yang diperintahkan guru dan mampu dalam memainkan alat musik setelah diajarkan oleh gurunya.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan mengenai STTPA yang tercantum dalam (Permendikbud No. 137 Tahun 2014), menyatakan bahwa terdapat berbagai lingkup, berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu ada aspek fisik-motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial-emosional dan aspek seni yang disesuaikan dengan usia anak. Pada STTPA diatas sudah

memuat mengenai kreativitas anak usia dini dan sudah jelas secara rinci.

2) Pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM)*

a. Pengertian Pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM)*

STEAM merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan lima ilmu yakni pengetahuan, teknologi, teknik, seni dan matematika, secara menyeluruh dan berkaitan satu sama lain sebagai pola pemecahan masalah (Ika Septiani 2021:44). *STEAM* juga diartikan sebagai perkembangan dari *STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics)* dengan menambahkan aspek seni (*Art*) dalam proses kegiatan belajar saat ini sehingga memungkinkan anak untuk dapat bereksplorasi guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Pendekatan *STEAM* mampu menstimulus minat anak-anak dan memotivasinya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kompleks seperti pemecahan masalah, kerja tim, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis studi kasus, pembelajaran yang bermanfaat, dan penelitian (Apriliana dkk, 2018:156). Pembelajaran berbasis *STEAM* dapat menstimulus pengetahuan di dunia sekitar anak, dengan cara mengamati, menyelidiki dan menanyakan (Novita Eka Nurjanah, 2020:72). Secara tidak langsung keterampilan berfikir ilmiah anak

akan terdorong, walaupun setiap tingkat keterampilan berpikir ilmiah mempunyai tingkatan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan usia dan jenjang pendidikan yang ditempuh, seperti yang dijelaskan oleh (Alfirda, 2019:85) pada pembelajaran PAUD keterampilan berpikir ilmiah yang diambil dan dikembangkan pada tingkatan dasar.

Pendekatan *STEAM* memiliki cakupan standar isi yang terdiri dari :

- 1) *Science* (pengetahuan) merupakan merupakan disiplin ilmu yang berhubungan dengan alam dan gejalanya secara ilmiah. Sumber belajar anak berasal dari alam melalui observasi dan eksperimen. Sains dibagi menjadi 3 area belajar yaitu: Pertama sains fisik (*Physical Science*) berkaitan dengan benda-benda tak hidup yang mencakup karakteristik, perubahan yang terjadi, dan hal-hal yang mempengaruhinya. Seperti konsep warna, Bentuk, ukuran, medan magnet dan lain sebagainya. Kedua Kehidupan (*Life Science*), berkaitan dengan kehidupan makhluk hidup. Meliputi fungsi-fungsi anggota tubuh, siklus hidup makhluk hidup, kehidupan makhluk hidup, dan lain-lain. Ketiga Sains Bumi dan Antariksa (*Earth and Space Science*), meliputi pengetahuan tentang benda-benda yang ada di bumi dan angkasa, gejala-gejala alam, dan lain sebagainya. *STEAM* juga merupakan suatu proses yang mencari tahu tentang dunia dan

cara kerjanya dengan mengeksplorasi, mengumpulkan data, mencari hubungan pola, serta menghasilkan penjelasan dan ide dengan menggunakan bukti. Sains ini erat kaitannya dengan bagaimana, seorang anak menemukan sesuatu, mengamati, mengidentifikasi, tentang perubahan-perubahan yang terjadi dan bagaimana mereka berpartisipasi dan berkontribusi dalam kegiatan-kegiatan menjaga lingkungan sekitar.

2) *Technology* (teknologi) adalah hasil karya manusia yang digunakan untuk memudahkan aktivitas manusia pada zaman sekarang. Kemajuan teknologi ini kemudian digunakan di segala bidang aktivitas manusia, termasuk di bidang pendidikan. Namun dalam proses pembelajaran di PAUD, teknologi merupakan segala sesuatu alat yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, bisa juga sebagai alat-alat yang telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti alat digital computer dan tablet. Contoh: krayon, pensil, alat makan, gunting, kuas, balok, lego, papan titian, kardus bekas dan lain sebagainya.

3) *Engineering* (Teknik) merupakan proses merancang alat, sistem, dan struktur yang membantu manusia memenuhi kebutuhannya atau memecahkan masalah dalam menerapkan sains, matematika dan teknologi sebagai pemecahan masalah. Unsur teknik melibatkan bagaimana memanfaatkan bahan untuk

didesain, menyelesaikan bagaimana segala sesuatu bekerja. Contohnya Seperti seorang anak yang sedang belajar menyelesaikan bangunan menara agar bisa berdiri kokoh menggunakan balok kayu atau kegiatan-kegiatan lain yang memerlukan teknik tertentu.

4) *Art* (seni) merupakan suatu kegiatan anak bermain yang memfasilitasi kebebasan untuk anak untuk memanipulasi material yang beragam dengan cara yang berbeda pada setiap anak sesuai dengan imajinasinya dan tidak terstruktur sehingga memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan eksperimen untuk menghasilkan karya. *Art* (seni) dijadikan sarana untuk anak mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas belajarnya. Saat anak melakukan kegiatan seni, disitu kita sebagai orang tua dan guru akan mengetahui bagaimana cara anak untuk mengeskpresikan emosinya, kreativitasnya, dan kemampuan berfikirnya

5) *Mathematics* (Matematika) merupakan suatu kegiatan mengenalkan konsep matematika antara lain tentang besaran (berapa bnyak atau jumlah), Struktur (bentuk), ruang (sudut dan jarak), pola, bilangan dan lain sebagainya. Kegiatan matematika yang dapat dipelajari oleh anak usia dini dapat berupa konsep bilangan, operasi bilangan, perbandingan, pengelompokan, pola, dan geometri. Konsep-konsep inilah yang nanti akan anak

hubungkan dengan disiplin ilmu lainnya dan menjadi sebuah karya yang baru. Contoh : mengenal lambang bilangan, konsep banyak dan sedikit (perbandingan).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *STEAM* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang terdiri dari lima ilmu yaitu pengetahuan, teknologi, teknik matematika, yang secara menyeluruh dan berkaitan satu sama lain sebagai pola pemecahan masalah. sehingga memungkinkan anak untuk dapat bereksplorasi guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif.

b. Langkah – Langkah Pendekatan *STEAM*

STEAM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) yang memiliki langkah - langkah dalam pendekatan pembelajaran *STEAM* yaitu sebagai berikut :

1) Langkah Pengamatan (*Observer*)

Pada langkah pengamatan ini, anak diminta untuk mengamati berbagai macam dengan adanya berbagai fenomena yang terdapat di lingkungan kehidupan sehari- hari mereka yang berhubungan dengan konsep *STEAM*, yang selanjutnya diproses menjadi sebuah informasi yang dibenarkan dari berbagai sumber yang relevan, seperti internet, buku, guru, dan sumber informasi lainnya. Contohnya yaitu guru sedang menjelaskan apersepsi

sebelum memulai pembelajaran dengan menayangkan video tentang hewan dilaptop dan guru menyediakan media *Loose Part* yaitu gajah yang terbuat dari kardus yang berwarna, maka anak akan mengamati sehingga muncullah rasa ingin tahu pada anak, kemudian anak akan langsung bertanya kepada guru tentang apa yang dilihatnya (Roslina dkk, 2020:118).

2) Langkah Ide Baru (*New Idea*)

Setelah anak melakukan pengamatan, anak diharapkan mampu menumbuhkan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya. Pada saat ini anak diberi kesempatan mengamati dan menemukan sesuatu yang baru dan berbeda dari kegiatan tersebut. Peserta didik mengamati dan mencari informasi tambahan mengenai berbagai fenomena atau isu yang berhubungan dengan topik sains yang dibahas, setelah itu peserta didik memikirkan ide baru dari informasi yang ada. Pada langkah ini peserta didik memerlukan kemahiran dan menganalisis dan berfikir kritis. Contohnya setelah guru menjelaskan apersepsi maka ketika dikegiatan inti, anak sedang belajar tentang eksperimen gunung meletus, maka anak diharapkan mampu menumbuhkan ide baru, mengamati dan menemukan sesuatu yang baru dan berbeda selama kegiatan pembelajaran (Nasrah dkk, 2021:127).

3) Langkah Inovasi (*Inovation*)

Inovasi adalah suatu ide, benda, peristiwa, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) sebagai hasil invensi maupun diskoveri yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah. Pada langkah inovasi ini, anak diminta menguraikan hal-hal apa saja yang harus dilakukan agar ide yang mereka dapatkan pada ide baru yang sebelumnya dapat diaplikasikan. Untuk menghasilkan inovasi ini, sebaiknya anak melakukan secara bersama-sama dengan diskusi dan memaparkan semua ide di dalam kelompok di dalam kelompok masing-masing agar menghasilkan inovasi yang lebih bermakna, contohnya ketika sedang belajar tentang buah-buahan anak diminta untuk bisa melakukan kegiatan itu sesuai dengan idenya sendiri kemudian anak bersama kelompok dapat diskusi dan memaparkan semua ide yang ada (Hadi dkk, 2022:137).

4) Langkah Kreasi (*Creativity*)

Langkah kreasi merupakan pelaksanaan semua saran dan pandangan dari hasil diskusi mengenai ide sesuatu produk baru yang ingin di aplikasikan. Tentu pengaplikasian oleh pelajar ini tidak dalam bentuk produk sebenarnya, melainkan dalam bentuk sketsa dan gambar. Salah seorang dari anggota kelompok yang pandai dalam menggambar dipilih untuk menterjemahkan semua

ide-ide yang bernilai inovasi yang telah didiskusikan sebelumnya menjadi sebuah gambar produk sains. Pelajar dapat mengaplikasikannya dalam bentuk miniatur atau sketsa dan gambar. Kreasi gambar atau sketsa yang dihasilkan sebaiknya digambarkan secara keseluruhan dari berbagai posisi, terutamanya pada bagian yang terdapat ide inovasinya, baik itu tampak depan, samping, maupun atas”. Langkah kreasi adalah pelaksanaan semua saran dan pendapat hasil diskusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan yang kemudian akan diaplikasikan yang kemudian diharapkan dapat diterapkan guru pada anak (Novia Anjarsari, 2019:47).

5) Langkah Nilai (*Society*)

Pada langkah ini, guru melakukan penilaian yaitu suatu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. menjelaskan dan membantu pelajar mengenai tata cara bagaimana melakukan survey yang baik dan benar. Pelajar diarahkan untuk memilih kurang lebih lima orang koresponden, boleh terdiri dari teman kelas lain, para guru, ataupun tetangga di rumah. Pada langkah ini, guru juga berperan dalam menyediakan beberapa pertanyaan mengenai produk yang dihasilkan oleh pelajar untuk digunakan pada waktu survey. Setelah survey dijalankan, guru mengarahkan pelajar melakukan analisis persentase sederhana

dan melaporkannya di depan kelas bersama dengan produk mereka (Primasari dkk, 2021:55).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa Langkah-langkah dalam pendekatan pembelajaran STEAM meliputi langkah pengamatan, langkah ide baru, langkah inovasi, langkah kreasi dan langkah nilai.

Sedangkan menurut (Mutiara & Nan, 2022 : 48) menyebutkan bahwa langkah-langkah pembelajaran *STEAM* terdiri dari:

- 1) Apersepsi, pada langkah apersepsi ini anak usia dini akan diajak untuk mengenal strategi bermain dan strategi beres-beres. Sehingga penting bagi guru untuk mengajak anak bereksplorasi dan menggali lebih dalam tentang media, alat dan bahan apa saja yang akan digunakan seluas-luasnya. Contohnya sebelum memulai pembelajaran guru akan menunjukkan kepada anak bisa melalui video maupun alat dan media sesuai tema yang diajarkan, agar anak dapat menggali lebih dalam tentang media dan alat yang digunakan apa saja, serta anak juga dilatih tentang memberesi alat dan bahan yang digunakan setelah diakhir kegiatan pembelajaran.
- 2) Invitasi, invitasi memiliki maksud agar dapat mengundang anak melalui penataan material-material yang akan digunakan semenarik mungkin. Penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran dapat membuat anak antusias, hal tersebut

menandakan bahwa invitasi yang dilakukan berhasil karena dapat mengundang anak untuk ikut serta dalam kegiatan. Contohnya guru sebelum memulai pembelajaran sudah menata alat dan bahan bermain yang digunakan untuk pembelajaran dengan rapi, indah dan semenarik mungkin agar daya imajinasi, kreasi dan kreativitas anak muncul sehingga anak akan tertarik dan ikut serta dalam kegiatan.

- 3) Provokasi. Guru melakukan provokasi yang berarti guru melakukan upaya untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasikan fenomena yang terjadi. Pada tahap ini anak berada di tahapan eksperimen, dimana anak mulai melakukan uji coba untuk membuat sesuatu sesuai dengan ide yang muncul dari dalam pikiran anak.
- 4) Evaluasi. Langkah terakhir yang dilakukan adalah menilai perkembangan anak dengan cara observasi pada saat anak melakukan kegiatan. Melalui observasi tersebut guru dapat mengamati dan melakukan evaluasi terhadap kemampuan anak untuk memahami materi serta melakukan kegiatan dengan optimal.

Dari uraian penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM melalui empat tahap yaitu apersepsi, invitasi, provokasi, dan penilaian atau evaluasi.

Selain itu, langkah-langkah pembelajaran STEAM dapat berupa perencanaan program semester, RPPM, RPPH, dan evaluasi yang disusun oleh guru.

3) *Loose Part*

a. *Pengertian Loose Part*

Menurut (Veryawan dkk, 2022:18) *Loose Part* merupakan salah satu sumber belajar yang sangat mudah ditemukan dan diperoleh, biaya yang dikeluarkan untuk media *Loose Part* tidak banyak, dan tentu saja sangat hemat mengirit biaya. Barang-barang bekas yang ada disekitar kita, di dalam rumah, di sekolah dan sudah tidak digunakan lagi, dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk anak. Biji pinus, kerang-kerangan, ranting, batu, daun, dan benda-benda alam lainnya termasuk kedalam *Loose part*.

Sedangkan menurut (Wijaya dkk, 2020:32) *Loose Part* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk bermain dengan bahan yang dapat dibawa, dipindahkan, digabung, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali. *Loose part* merupakan bahan-bahan pisahan yang dapat dipasang dan dicopot, atau disatukan dengan benda lainnya sehingga dapat menciptakan suatu bentuk. Bahan-bahan *Loose part* seperti logam, bahan plastik, kayu, bahan alam dan masih banyak lagi. Penggunaan media *Loose Part* ini dapat memberikan kebebasan anak untuk berkreasi, memiliki

rasa keindahan, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, dan mampu berimajinasi. (Mita Oktavia Lestari dkk, 2022:53).

Loose part merupakan bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijual, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alam atau sintesis, dimana ketika anak bermain *Loose part* anak dapat memainkan material sesuai keinginan anak dimana anak dapat mengkombinasi permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka (Fono & Ita, 2021:13).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, *Loose Part* adalah media pembelajaran yang digunakan untuk belajar sambil bermain, bahan tersebut dapat digunakan, dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Apabila *Loose Part* digunakan dengan baik dan tepat, maka akan meningkatkan daya kreativitas anak usia dini. Bahan ini dapat berasal dari bahan alami maupun sintesis.

b. Jenis – Jenis Media *Loose Part*

Beragam bentuk jenis media *Loose Part* yang dapat digunakan dalam pembelajaran, dikelompokkan dalam beberapa kategori yaitu :

- 1) Bahan alam, merupakan bahan yang terdapat di alam, yang dekat dengan anak atau sangat mudah ditemukan karena bahan alam terdapat di lingkungan sekitar. Bahan alam ini berupa: ranting, stik, daun, bunga buah, biji-bijian, tanah, kerikil, kerang, serbuk kayu, bambu, serbuk kayu, bunga, lumpur, pasir, biji karet. Berikut adalah contoh gambar dari bahan alam yang dapat digunakan yaitu :



Gambar 2.1 Media *Loose Part* Bahan alam

Seperti contoh gambar diatas yaitu ada daun, bunga, biji-bijian, stik, ranting, serbuk kayu dan lain-lain, bahan tersebut merupakan bahan alam yang dapat digunakan untuk media

pembelajaran. Contohnya media daun, anak dapat melukis dan menjiplak daun tersebut. Namun ada hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan media bahan alam ini yaitu anak harus diberi nasehat agar berhati-hati ketika menggunakannya jangan sampai termakan oleh anak, oleh karena itu guru sebelum memberikan media bahan alam kepada anak, guru bisa meneliti dan memastikan dahulu bahwa media sudah benar-benar aman, bersih dan tidak melukai anak saat menggunakannya, selama pembelajaran guru harus menjaga dan memantau anak apabila anak melakukan sesuatu yang dapat membahayakannya (Annisa & Febriastuti, 2021 :181).

- 2) Bahan plastik, yaitu bahan yang berasal dari buatan manusia yang dapat diolah digunakan menjadi media pembelajaran, jenis bahan plastik ini berupa sedotan, botol-botol plastik, tutup botol plastik, pipa pralon, ember, dan sebagainya. Berikut adalah contoh gambar dari bahan plastik yang dapat digunakan yaitu :

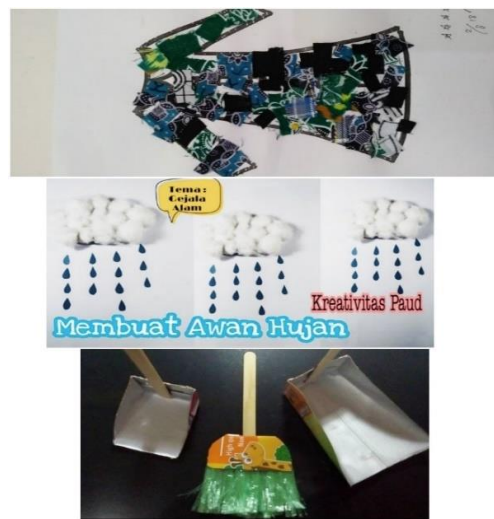


Gambar 2.2 Media *Loose Part* Bahan Plastik

Bahan plastik ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti contoh gambar diatas salah satunya yaitu ada tutup botol minuman, tutup botol ini bisa digunakan untuk media pembelajaran mengenal huruf dan angka yaitu caranya guru dapat menempelkan gambar huruf atau angka di tutup botol tersebut lalu anak dapat diminta untuk menyusun urutan angka 1-5 sesuai gambar yang sudah ada di tutup botol. Namun ketika ingin menggunakannya guru terlebih dahulu dapat memastikan media tersebut aman, bersih, serta media yang dipilih harus yang tidak tajam agar tidak membahayakan anak ketika memainkannya (Damayanti dkk, 2020:78).

- 3) Bahan dari benang dan Kain, yaitu bahan yang terbuat dari serat tumbuhan maupun hewan dan memiliki tekstur. Jenis bahan ini

contohnya berupa rafiya kain perca, kapas, benang woll dan lain sebagainya. Berikut adalah contoh gambar bahan terbuat dari benang dan kain yang dapat digunakan yaitu :



Gambar 2.3 Media *Loose Part* Bahan Benang dan Kain

Seperti contoh gambar diatas yaitu terdapat bahan yang terbuat dari benang dan kain, contohnya yang pertama ada kain perca yaitu bahan yang lembut dan ringan, dari bahan ini guru dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran seperti memotong dahulu kain perca kotak-kotak kecil, kemudian meminta anak untuk menempelkannya digambar yang sudah disediakan. Kedua yaitu ada kapas dari kapas ini guru dapat meminta anak untuk mengambil kapas secukupnya lalu di bentuk bulat-bulat kapasnya, setelah itu menempelkannya digambar awan, sambil menghitung jumlah kapas yang sudah ditempel dari gambar tersebut anak bisa juga mempelajari tentang awan yang bisa menghasilkan hujan.

Ketiga yaitu ada gambar media tali rafiya yang dijadikan media pembelajaran seperti membuat sapu mainan yang berukuran kecil dari sini kita bisa melihat kreatifitas anak ketika membuat sapu mainan dan dapat mengajarkan kebersihan kepada anak seperti lantai yang kotor dapat dibersihkan dengan sapu. Namun ada beberapa yang perlu diperhatikan ketika ingin menggunakannya guru terlebih dahulu harus dapat memastikan media tersebut aman, bersih, serta media yang dipilih harus yang tidak membahayakan anak dan guru harus memantau, mengawasi anak selama pembelajaran agar anak aman dari bahaya (Faujiah dkk, 2022:122).

- 4) Bahan yang terbuat dari kayu dan bambu, yaitu bahan yang berasal dari tumbuhan dan alam sekitar. Contoh jenis ini misalnya balok dari kayu, tongkat, seruling, dan lain sebagainya. Berikut adalah contoh gambar dari bahan yang terbuat dari kayu dapat digunakan yaitu :



Gambar 2.4 Media *Loose Part* Bahan Bambu dan Kayu

Bahan yang terbuat dari kayu dan bambu seperti contoh gambar diatas yaitu ada seruling bambu dan balok kayu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran contohnya gambar pertama yaitu seruling bambu, guru dapat mengajarkan anak bagaimana cara memainkan seruling bambu tersebut yang bisa menghasilkan suara yang indah, kemudian gambar kedua yaitu ada balok kayu guru dapat mengajarkan anak tentang apa saja bentuk geometri dan cara membuat rumah menggunakan balok kayu tersebut. Namun ketika ingin menggunakannya bahan tersebut guru terlebih dahulu dapat memastikan media tersebut aman, bersih, serta media yang dipilih harus yang tidak membahayakan anak dan guru harus memantau selama pembelajaran agar anak aman dari bahaya. Contohnya saja balok kayu ini merupakan bahan yang keras jadi anak harus hati-hati ketika menggunakannya jangan sampai memukul temannya menggunakan media ini, oleh karena itu guru dapat memantau dan menjaga anak dengan baik selama pembelajaran berlangsung (Wahyuningsih, 2020:22).

- 5) Bahan Logam merupakan material yang keras dan kuat, dalam hal ini bahan logam yang aman digunakan adalah garpu, sendok, magnet, manik-manik perak, penjepit rambut, tutup logam, plat nomor, knop pintu, uang koin, kunci, perkakas

masak dan drum Berikut adalah contoh gambar dari bahan yang terbuat dari logam dapat digunakan yaitu :



Gambar 2.5 Media *Loose Part* Bahan Logam

Seperti contoh gambar diatas yaitu ada sendok, garpu, manik -manik, tutup botol sosro, dan uang koin. yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Contohnya seperti pada gambar pertama ada sendok dan garpu, guru dapat menggunakan alat tersebut untuk mengajarkan anak bagaimana cara makan dalam menggunakan sendok dan garpu dengan benar, namun harus diperhatikan bahwa sendok dan garpu yang digunakan usahakan sebaiknya jangan yang berbahan logam maupun besi akan tajam dan dapat membahayakan anak oleh karena itu sebaiknya guru menggunakan berbahan plastik saja yang aman bagi anak. Kemudian yang kedua yaitu manik-manik, guru dapat mengajarkan anak-anak membuat montase maupun mozaik yang di kertas yang bergambar lalu ditempelkan menggunakan lem dan manik-manik, ketika menggunakan

manik-manik guru harus memantau anak dan menasehati anak terlebih dahulu agar berhati-hati dan jangan sampai ada yang memakannya (Sumarseh & Eliza, 2022:53)..

Selanjutnya yang ketiga yaitu ada tutup botol sosro, guru dapat mengajarkan anak dengan ini yaitu belajar berhitung dan mengelompokkan mana bagian tutup botol yang banyak dan sedikit, namun ketika menggunakan tutup botol sosro yang terbuat dari logam ini anak harus berhati-hati, guru dapat memantau anak agar media ini tidak melukai dan membahayakan anak. Kemudian yang keempat yaitu uang koin, guru dapat mengajarkan anak dengan cara mengenalkan mata uang kepada anak, tetapi guru harus memberikan peraturan syarat sebelum bermain untuk anak agar lebih berhati-hati dalam menggunakan media ini.

- 6) Kaca dan keramik yaitu bahan yang terbuat dari alam sekitar, contohnya ubin, botol kaca, cermin, manik-manik, kelereng. Berikut adalah contoh gambar dari bahan yang terbuat dari kaca dan keramik yang dapat digunakan yaitu :



Gambar 2.6 Media *Loose Part* Bahan Kaca dan Keramik

Seperti contoh gambar diatas yaitu ada botol kaca, dan kelereng yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti pada gambar pertama ada botol kaca yang berisi air yang volumenya berbeda-beda, dari media ini guru dapat mengajarkan anak cara memainkan alat musik menggunakan stik kayu yang akan dipukulkan di botol kaca tersebut yang bisa menghasilkan suara, namun ketika menggunakan media ini guru harus memberi nasehat agar berhati-hati ketika menggunakannya jangan sampai termakan oleh anak seperti kelereng yang berukuran kecil, jadi guru bisa meneliti dan memastikan dahulu bahwa media sudah benar-benar aman, bersih, dan nyaman untuk anak, selain itu ketika mengerjakan tugas ini jangan sampai ada yang jatuh karena bahan ini mudah pecah dan dapat membahayakan anak. Oleh karena itu para guru selama pembelajaran berlangsung dapat menjaga dan

memantau anak, agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan sehingga pembelajaran menjadi aman dan lancar (Dwiyama dkk, 2021:118).

- 7) Bekas kemasan yaitu wadah yang berasal dari buatan manusia dan sudah tidak digunakan lagi , contohnya karton telur, tissue roll, kardus, gulungan tisu, dan sebagainya. Berikut adalah contoh gambar dari bahan bekas kemasan yang dapat digunakan yaitu :



Gambar 2.7 Media *Loose Part* Bekas kemasan

Seperti contoh gambar diatas bahan dari kemasan yaitu ada tisu, kardus, dan karton wadah bekas telur. Dari bahan kemasan ini dapat diajadikan media pembelajaran contohnya pada gambar pertama yaitu tisu, guru dapat mengajarkan anak teknik menjumpuk menggunakan pewarna pakaian yang diletakkan pada tisu sehingga dapat menghasilkan gambar yang berwarna dan menarik, kemudian yang kedua yaitu ada kardus, dengan kardus guru dapat mengajarkan anak cara membuat rumah dari

kardus lalu rumah tersebut diwarnai agar jadi lebih menarik dan selanjutnya yang ketiga yaitu karton wadah telur, guru dapat mengajarkan anak cara memilah warna kerikil yang dimasukkan ke wadah sambil dikelompokkan dan dihitung. Namun ketika menggunakan media ini hal yang harus diperhatikan yaitu guru harus memberi nasehat agar berhati-hati ketika menggunakannya jangan sampai termakan oleh anak, guru bisa meneliti dan memastikan dahulu bahwa media sudah benar-benar aman, bersih, dan anak ketika mengerjakan tugas ini jangan sampai ada air yang tumpah dekat media ini karena apabila kena air akan rusak. Oleh karena itu para guru selama pembelajaran berlangsung dapat menjaga dan memantau anak, agar pembelajaran menjadi aman (Hamdan, 2022:72).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa jeni-jenis media *Loose Part* merupakan bahan yang terbuka, dapat dipindahkan, diubah dan mudah didapatkan. Seperti bahan dari alam, bahan plastik, bahan logam, bekas kemasan, kaca, kayu, benang dan lain-lain. Media tersebut memang sangat bermanfaat untuk anak karena memang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang ramah lingkungan, mudah ditemukan dan mudah digunakan.

c. Karakteristik Media *Loose Part*

Loose Part sebagai alat dan bahan dalam proses kegiatan belajar sambil bermain memiliki karakteristik seperti yang telah dipaparkan berikut ini :

1) Menarik

Menarik adalah segala sesuatu yang menyenangkan dan bermakna. Menyenangkan berarti peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensinya. *Loose part* seperti daya tarik bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan yang alamiah. Obyek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Secara tidak langsung, ini menumbuhkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi *higher order thinking skill (HOTS)*, serta kreativitas (Siregar, 2022:171).

2) Terbuka

Loose Part yaitu barang- barang yang terbuka, mudah sekali ditemukan di lingkungan sekitar. Alam di sekitar kita penuh dengan *loose parts*, misalnya ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. *Loose part* memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. *Loose part* tidak hanya menawarkan satu jenis mainan, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *Loose part*. Hasil

dari penggunaan *loosepart* tidak tunggal, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak. Potongan kayu dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dan lain-lain. Demikian banyak sekali anak yang membuat hasil karya berdasarkan idenya (Mariana dkk., 2022:92).

3) Dapat dipindahkan

Loose part dapat dengan mudah dipindahkan sesuai keinginan dan imajinasi anak. Ketika anak berinteraksi dengan menggunakan media *Loose Part*, mereka memasuki dunia yang menstimulasi kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) dan berpikir kreatifnya oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya. Misalnya, potongan kayu dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga. (Anita Damayanti dkk, 2020:155).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran metode *STEAM* dengan bahan *loose parts* adalah metode pembelajaran metode *STEAM* (*science, technology, engineering, art and mathematics*) sebagai bahan ajar yang berasal dari bahan bekas ataupun bahan yang sering dijumpai disekelilingan anak yang mana mudah dipindahkan, dimanipulasi dan cara penggunaannya ditentukan oleh anak.

d. Penggunaan Media *Loose Part* Dalam Pembelajaran

Penggunaan media *Loose Part* melewati beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap. Adapun langkah penggunaan media *Loose Part* dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Langkah pertama yang dilakukan menerapkan kegiatan apersepsi, pengenalan strategi bermain, dan strategi beres-beres yang mana langkah-langkah tersebut sesuai dengan tahap edukasi dalam menggunakan *loose part*. Contohnya sebelum memulai pembelajaran guru memberikan apersepsi terlebih dahulu materi pembelajaran sesuai dengan tema baik berupa video maupun menggunakan alat peraga, menjelaskan alat dan bahan apa saja yang digunakan, langkah-langkah bermainnya aturan selama bermain dan ice breaking agar anak menjadi lebih semangat dalam belajar.
- 2) Langkah kedua yaitu invitasi memiliki maksud agar dapat mengundang anak melalui penataan alat dan bahan yang akan digunakan semenarik mungkin. Penggunaan media Loose Parts dalam pembelajaran dapat membuat anak antusias, hal tersebut menandakan bahwa invitasi yang dilakukan berhasil karena dapat mengundang anak untuk ikut serta dalam kegiatan. Contohnya guru sebelum memulai pembelajaran sudah menata alat dan bahan yang digunakan untuk pembelajaran dengan rapi

dan semenarik mungkin sehingga anak akan tertarik dan ikut serta dalam kegiatan.

- 5) Langkah ketiga yaitu provokasi berarti guru melakukan upaya untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasi fenomena yang terjadi. Pada tahap ini anak berada di tahapan eksperimen, dimana anak mulai melakukan uji coba untuk membuat sesuatu sesuai dengan ide yang muncul dari dalam pikiran anak. Contohnya ketika guru sedang mengajar tentang proses pembuatan jamu dan guru memberikan pertanyaan kepada anak, ada jamu apa saja yang sudah dipelajari tadi, dan anak mampu menjawab pertanyaan tersebut dengan antusias. hal tersebut merupakan tahap extend (Siantajani, 2020:121).
- 6) langkah terakhir yaitu evaluasi, dengan menilai perkembangan anak dengan cara observasi pada saat anak melakukan kegiatan. Melalui observasi tersebut guru dapat mengamati dan melakukan evaluasi terhadap kemampuan anak untuk memahami materi serta melakukan kegiatan dengan optimal. Contohnya ketika guru mengajar dikelas dan selama pembelajaran berlangsung selain mengamati, guru juga memantau, menilai dan melakukan evaluasi kepada anak ketika diakhir pembelajaran (Farida, 2020:66).

4) Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Definisi anak usia dini anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Rentang usia ini merupakan rentang yang sangat krusial bagi tumbuh kembang anak sehingga rentang usia ini disebut dengan golden age. Pada tahap ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang dengan sangat pesat baik itu segi fisiknya maupun mentalnya. Ditahap ini juga anak memiliki karakteristik yang sangat jauh berbeda dengan karakteristik orang dewasa dari segi keaktifan anak sangat aktif dan dinamis. Disamping itu juga keinginan anak untuk belajar sangat tinggi, anak sangat antusias terhadap sesuatu hal yang dilihat maupun yang didengarnya. (Rani Astria Silvera Harahap, 2022 : 625).

Sedangkan anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education for Young Chlidren*) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreativitas yang

seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh. (Aizatul Farikhah dkk, 2022 : 65)

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok orang yang berada pada usia di 0-6 tahun, dimana anak memiliki sikap keunikan dan kelebihan tersendiri serta memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan tahapan yang dilalui anak. Oleh karena itu diperlukan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

- 1) Unik, yaitu anak yang mempunyai sifat berbeda dengan satu sama lainnya. Anak yang memiliki bawaan, minat kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- 2) Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- 3) Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan aktivitas. Selama terjaga dalam tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas.
- 4) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu, anak yang selalu mengamati , membicarakan, dan selalu

bertanya berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.

- 5) Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.

Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Adapun karakteristik anak usia dari usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

- 1) Berkaitan dengan perkembangan pada fisik, pada usia ini anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Karena sifat anak yang sangat aktif hal ini dapat membantu dalam pengembangan otot-otot, baik otot besar maupun otot kecil.
- 2) Berkaitan dengan perkembangan bahasa, pada usia ini perkembangan bahasa anak sudah semakin baik, hal ini ditandai anak sudah mampu memahami perkataan orang lain dan sudah mampu mengungkapkan pikirannya sendiri
- 3) Berkaitan dengan perkembangan kognitif, pada usia ini perkembangan kognitif anak juga sudah berkembang dengan pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang besar terhadap lingkungan sekitarnya. Seperti anak sering bertanya segala sesuatu yang dilihatnya (Ahmad, 2014: 34-35).

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan kepustakaan yang peneliti lakukan, ada beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam skripsi yang disusun oleh Windhi Indha Rodiyah seorang mahasiswa IAIN Surakarta tahun 2019, dengan judul “*Implementasi Penggunaan Metode Bermain Dengan Media Plastisin Untuk Kreativitas Anak di RA Kalimosodo Manisharjo Sukoharjo Tahun 2018/2019*”, Dari hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi metode bermain kelas B di RA Kalimosodo Manisharjo ini dioptimalkan dengan langkah penggunaan media plastisin, yaitu pedahuluan, dilakukan pada saat sebelum kegiatan belajar, menyiapkan rencana kegiatan harian dan media yang akan digunakan, selanjutnya guru memberikan penjelasan kepada murid tentang plastisin pembelajaran yang akan dilaksanakan, kegiatan inti, yang dilakukan secara individu, dilakukan dengan menyuruh siswa untuk membentuk bunga dan penutup, digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki anak dengan cara melakukan kegiatan belajar secara mandiri, pada pembelajaran dengan metode bermain dengan media plastisin. Dalam proses pembelajaran, penilaian diberikan kepada siswa, apabila

siswa mampu melakukan membentuk bunga sehingga dari kegiatan ini kreativitas anak usia dini meningkat.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dikaji adalah sama-sama bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian ini menggunakan media platisin, menggunakan metode bermain dan tempat penelitiannya di RA Kalimosodo Manisharjo Sukoharjo. Sedangkan penelitian yang dipilih menggunakan *STEAM*, dengan media *Loose Part*, tempat penelitian ini di TK Mutiara Indonesia Kabupaten Boyolali.

- 2) Dalam jurnal yang disusun oleh Meida Afina Putri dkk, seorang mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta tahun 2021, dengan judul “*Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan Loose Part Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini*” Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam analisis yang sudah dilakukan pendekatan belajar STEAM dengan berbahan Loose part dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak usia dini di abad 21. Sebab dengan menggunakan bahan loose part tersebut anak dapat dengan bebas menuangkan ide kreativitasnya.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dikaji adalah sama-sama menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM berbahan *loose parts*. Perbedaannya yaitu terletak pada tujuan

kegiatan, jika dalam penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan abad 21 pada anak usia dini sedangkan penelitian yang dipilih bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dan perbedaan waktu penelitian pada jurnal ini dilaksanakan pada tahun 2021 sedangkan pada penelitian skripsi ini tahun 2022/2023.

- 3) Dalam skripsi yang disusun oleh Rohimatul Misni, seorang mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018 "*Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Berbasis Loose Part Anak Usia 4-5 Tahun di TK Muslimat Nu Kebumen Kec. Sumburejo KAB. Tanggamus Lampung*". Hasil dari penelitian tersebut disimpulkan Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Muslimat NU Kebumen Tanggamus didapatkan adanya peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui metode STEAM berbasis loose parts, dapat dibuktikan dari hasil pra penelitian peserta didik yang mencapai standar penilaian berkembang sangat baik (BSB) terdapat 0 anak atau (0%), kemudian pada Siklus I anak yang memiliki kreativitas berkembang sangat baik (BSB) belum mengalami penambahan yaitu 0 anak atau (0%), Siklus II bertambah menjadi 6 anak atau (37,5%), dan pada Siklus III bertambah lagi menjadi 12 anak atau (75%) yang berkembang sangat baik (BSB). Rekomendasi pada penelitian ini adalah bagi sekolah diharapkan dapat memfasilitasi media-media

pembelajaran terutama media *Loose parts*, mengadakan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Sedangkan bagi guru sebaiknya mengikuti pelatihan metode pembelajaran terutama metode STEAM dan merencanakan kegiatan yang lebih bervariasi untuk anak.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama – sama meningkatkan kreativitas anak melalui metode *STEAM* berbasis *Loosepart*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan metode penelitian tindakan kelas, tingkat usia anak yang diteliti juga berbeda yang diteliti yaitu usia 4-5 tahun dan tempat penelitian di TK Muslimat Nu Kebumen Kec. Sumburejo KAB. Tanggamus Lampung. Sedangkan penelitian yang dipilih menggunakan penelitian kualitatif, tingkat anak usia dini yang diteliti berusia 5-6 tahun dan tempat penelitian ini di TK Mutiara Indonesia Kabupaten Boyolali.

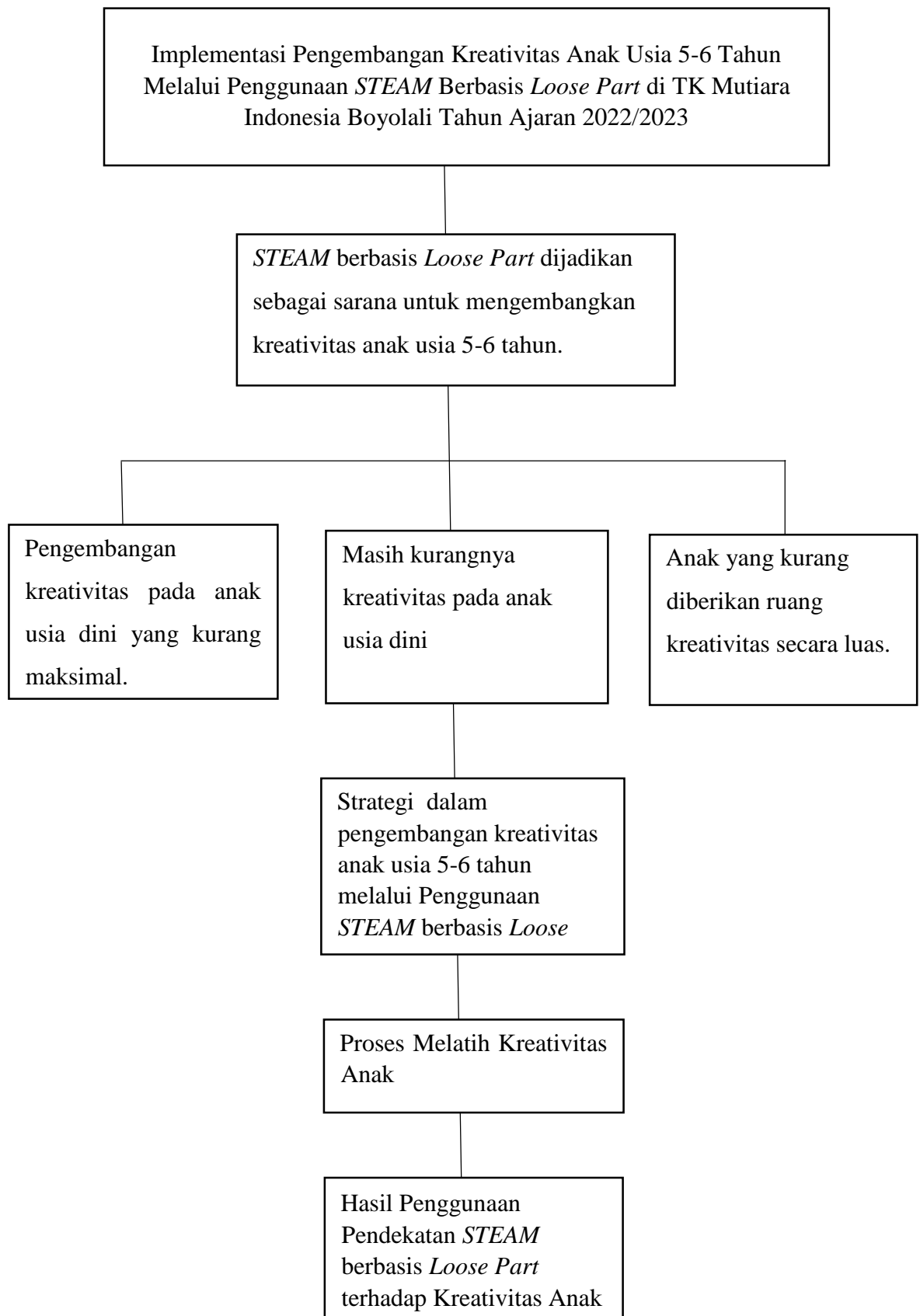
- 4) Dalam skripsi yang disusun oleh Azky Farida seorang mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2020, dengan judul “*Penggunaan Media Loose Part untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD AL - Musfiroh Gunung sindur Jawa Barat*”. Hasil dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media *Loose Parts* pada pembelajaran PAUD AI-Musfiroh dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain *Loose Parts* dengan memperhatikan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang yang dilakukan anak di setiap harinya. Penelitian yang

dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pengambilan sumber data dalam penelitian ini menggunakan teknik pemilihan melalui pertimbangan tertentu dengan narasumber. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi.

Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui *STEAM* dan *Loose Parts* dan sama-sama menggunakan metode Penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah tempat penelitian berbeda yaitu di PAUD AL - Musfiroh Gunung sindur Jawa Barat dan waktu penelitian ini pada tahun 2020, sedangkan pada penelitian yang dipilih di TK Mutiara Indonesia Kabupaten Boyolali, dilaksanakan pada tahun 2022/2023.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan Steam menggunakan media *Loose Parts* pada pembelajaran PAUD dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain *Loose Parts* dengan memperhatikan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang yang dilakukan anak di setiap harinya. Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa.

C. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2022 : 9) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan metode untuk mencari data yang mendalam agar data tersebut menciptakan makna data yang sebenarnya. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menjelaskan tentang masalah yang dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi yang nyata, menyeluruh dan terperinci untuk mendapatkan sebuah data (Murdiyanto 2020:19). Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mencari sebuah informasi secara mendalam untuk mendapatkan sebuah data berdasarkan fakta-fakta yang diteliti.

Pendekatan kualitatif berupa pendekatan penelitian secara mendalam tentang pemahaman yang menyeluruh yang berkaitan dengan obyek yang diteliti untuk memperoleh data-data kemudian dianalisis untuk dapat menarik kesimpulan penelitian. Sehingga pendekatan kualitatif berupa pendekatan yang digunakan dalam sebuah penelitian yang terfokuskan pada suatu obyek penelitian untuk dikaji dengan menggali berbagai informasi secara mendalam berdasarkan teori yang nantinya akan dianalisis sehingga dapat menemukan kesimpulan penelitian.

Penelitian ini termasuk dalam pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang digunakan untuk mendeskripsikan tentang implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* yang ada di TK Mutiara Indonesia. Serta mencari sumber data dan informasi secara mendalam terkait penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia. Setelah itu data dianalisis dengan merujuk pada teori untuk menemukan kesimpulan dalam penelitian.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mutiara Indonesia yang terletak di Jalan Angrek 23, Griya Pulisen lama, Kecamatan Boyolali, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah. TK Mutiara Indonesia merupakan sekolah swasta percontohan nasional tingkat kabupaten yang berdiri pada tanggal 11 September tahun 2013 dan telah terakreditasi A. Peneliti melakukan penelitian di tempat tersebut, karena di TK Mutiara Indonesia metode *STEAM* berbasis *Loose Part* sudah berjalan selama 4 tahun yang sudah berjalan dengan optimal, dengan menggunakan ini anak-anak sudah berkembang dan menunjukkan sisi kreativitasnya.

2. Waktu Penelitian

Proses penelitian ini dilakukan dari bulan Januari 2022 – Juni 2023 dimulai dari penyusunan proposal sampai dengan penyusunan hasil penelitian.

Tabel 3.1 Tabel Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan (2023/2024)						
		DES	JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN
1.	Pengajuan judul	√						
2.	Bab 1-3	√	√	√				
3.	Seminar Proposal				√			
4.	Pencarian Data					√	√	
5.	Analisis Data						√	
6.	Bab 4-5						√	√
7.	Munaqosah							√

C. Subyek dan Informan

Dalam penelitian kali ini dibutuhkan banyak subyek dan informan untuk memperoleh informasi dan data yang dibutuhkan. Subyek dan informan untuk penelitian ini antara lain:

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah narasumber utama dalam memperoleh data. Subyek dalam penelitian ini adalah Ibu Kartika Kusuma wardani S.Pd selaku wali kelas TK B1, Ibu Hidayatul Ma'unah selaku wali kelas dan guru di TK Mutiara Indonesia karena wali kelas tersebut memahami tentang *STEAM* berbasis *Loose Part* dan sebagai narasumber yang terlibat langsung dalam proses kegiatan pembelajaran yang menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia Boyolali.

2. Informan

Untuk memperoleh informasi dan data yang lebih akurat dibutuhkan seorang informan lain. Informan yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru karena mereka juga mengetahui tentang penggunaan *STEAM* berbasis *Loosepart* dan informasi tersebut digunakan sebagai pelengkap data dalam proses penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data merupakan salah satu bagian penting dalam kegiatan penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dan menunjang keberhasilan penelitian, maka penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Usman dan Purnomo (Hardani dkk, 2020:123) menyatakan observasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap apa yang diteliti. Pada penelitian ini teknik observasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia.

Observasi dilakukan untuk mencari data secara detail dengan mengamati peristiwa serta saling berinteraksi dalam situasi sosial dengan subyek penelitian. Menggali data secara mendalam melalui mencatat apa yang telah diamati terhadap subyek penelitian. Hal ini peneliti akan

mengadakan pengamatan secara langsung, hal yang diamati yaitu proses, langkah-langkah dan strategi guru yang digunakan selama kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part*, melihat jenis-jenis media *Loose part* yang digunakan apa saja dan melihat proses kerja anak ketika mengerjakan tugas yang diberikan serta melihat hasil masing-masing karya anak kelas TK B1 dan TK B2 di TK Mutiara Indonesia

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipasi pasif (*passive participation*). Menurut Sugiyono (2022:227) partisipasi pasif adalah dimana peneliti datang ke tempat kegiatan yang akan diteliti tetapi peneliti tidak terlibat dalam kegiatan tersebut. Metode ini peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai penguat hasil observasi dan mengamati kegiatan tersebut terkait implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia Kabupaten Boyolali secara mendalam.

2. Wawancara

Menurut Sugiono (2022:231) wawancara digunakan untuk mengumpulkan sebuah data dalam penelitian agar menemukan permasalahan yang diteliti dan mengetahui informasi yang mendalam dari responden. Melalui wawancara peneliti akan menemukan sebuah permasalahan atau ide dalam mendapatkan informasi melalui tanya jawab untuk dijadikan sebuah topik permasalahan yang mendalam.

Sehingga peneliti dapat bertukar informasi untuk mengetahui hal hal dalam topik permasalahan.

Alat-alat wawancara sangat dibutuhkan, supaya hasil wawancara terekam dengan baik, dan peneliti memiliki bukti telah melakukan wawancara kepada sumber data, maka diperlukan bantuan alat-alat yaitu buku catatan untuk mencatat semua percakapan dengan sumberdata, untuk mencatat hasil data wawancara, kemudian recorder untuk merekam semua percakapan pembicaraan dengan sumber data. Adanya foto dapat mengingatkan keabsahan penelitian akan lebih terjamin, karena peneliti betul-betul melakukan pengumpulan data (Sugiyono, 2022:239).

Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur, menurut Sugiyono (2022:233) yaitu teknik pengumpulan data peneliti menyiapkan sebuah instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis yang akan ditanyakan untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan peneliti. Hal ini peneliti akan mengadakan wawancara dengan Ibu Kartika Kusuma Wardani, S.Pd selaku wali kelas TK B1, Ibu Hidayatul Ma'unah selaku wali kelas TK B2 dan Ibu Dewi Sulistyoningsih S.Pd, untuk mengetahui bagaimana proses, strategi dan hasil dari kegiatan selama pembelajaran yang menggunakan *STEAM* berbasis *Loose part*. Serta kepala sekolah untuk mengetahui tentang kebijakan sekolah dalam penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* pada anak usia 5-6 tahun.

3. Dokumentasi

Menurut sugiyono (2022:240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dokumen tersebut dapat berupa tulisan, gambar, atau karya dari seseorang. Dokumen bermanfaat untuk mendukung kredibilitas hasil penelitian melalui foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. Seluruh data dikumpulkan dan ditafsirkan oleh peneliti yang didukung oleh instrument sekunder, yaitu foto, catatan dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan focus penelitian (Salim & Syahrum, 2012). Melalui dokumen tersebut peneliti mendapatkan data - data yang lebih akurat dalam penelitian. Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang telah di dokumentasikan terkait implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia. Adapun dokumentasi yang diambil dari dilakukannya penelitian ini berupa RPPH, RPPM, profil lembaga, visi misi, modul ajar, data jumlah peserta didik TK kelompok B1 dan B2 tahun 2022/2023, data pendidik, serta data kependidikan, Hasil Asessment peserta didik, foto proses kegiatan pembelajaran melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* pada TK kelompok B1 dan B2 di TK Mutiara Indonesia dan dokumen yang diperlukan dalam penelitian.

E. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data. Teknik triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan teknik dan sumber data yang telah ada. (Sugiyono, 2022:57) Peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data. Dengan menggunakan teknik triangulasi akan lebih meningkatkan kekuatan data, bila dibandingkan dengan satu pendekatan, karena data yang diperoleh akan konsisten, tuntas dan pasti.

Peneliti ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode (teknik). Triangulasi sumber berarti melakukan perbandingan dengan mengecek ulang informasi terkait data yang didapatkan melalui sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai sumber dalam memperoleh data. Pada triangulasi ini peneliti tidak hanya menggunakan informasi dari satu informan saja melainkan dari beberapa informan yang ada di lingkungan tempat penelitian yang meliputi kepala sekolah, wali kelas TK B1, wali kelas TK B2 dan guru di TK Mutiara Indonesia.

Sedangkan triangulasi metode (teknik) berarti kegiatan dalam mengecek data keabsahan temuan dengan menggunakan lebih dari satu teknik dalam pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang sama. Hal ini peneliti melakukan pengecekan data dengan sumber yang berbeda dan teknik penelitian yang berbeda guna menemukan keabsahan data yang

kredibel. Peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi untuk memperoleh kebenaran data. Peneliti melakukan wawancara mengenai proses, strategi dan hasil kegiatan dalam kegiatan pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia Boyolali.

Hal ini penelitian melakukan pengecekan data dengan menggunakan sumber yang berbeda dan teknik penelitian yang berbeda guna menemukan keabsahan data yang kredibel. Lebih jelasnya bisa melihat tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Proses Triangulasi Penelitian

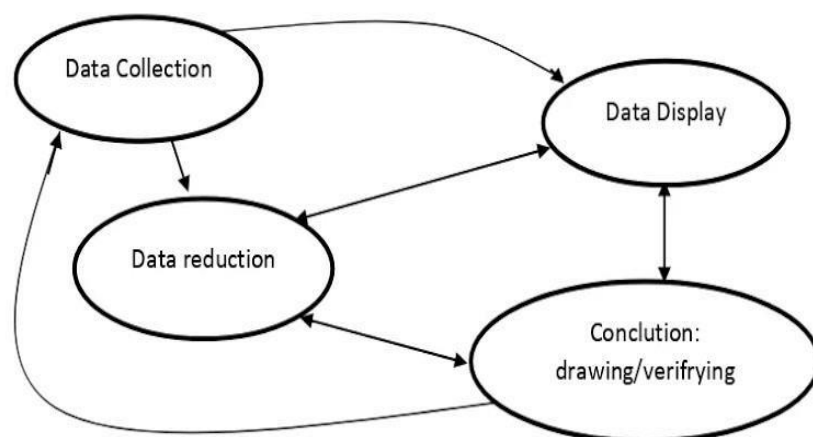
No.	Kisi-Kisi Pemerolehan Data	Narasumber	Metode
1.	Metode yang digunakan ketika belajar dalam penggunaan <i>Steam</i> Berbasis <i>Loosepart</i> di TK Mutiara Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kepala sekolah 2. Waka sarpras 3. Guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara 2. Dokumen sarpras 3. Observasi
2.	Langkah-langkah guru ketika mengajarkan murid menggunakan pendekatan <i>Steam</i> berbasis <i>Loosepart</i> di TK Mutiara Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kepala sekolah 2. Waka sarpras 3. Guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara 2. Observasi 3. Dokumentasi
3.	Strategi untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan pendekatan <i>Steam</i> berbasis <i>Loosepart</i> di TK Mutiara Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kepala sekolah 2. Waka sarpras 3. Guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara 2. Observasi

4.	Faktor pendukung dan faktor penghambat dalam menggunakan pendekatan <i>Steam</i> berbasis <i>Loosepart</i> di TK Mutiara Indonesia ?	1. Kepala sekolah 2. Waka sarpras 3. Guru	1. Wawancara 2. Dokumen 3. inventaris
5.	Kelebihan dan kekurangan Dalam menggunakan pendekatan <i>Steam</i> berbasis <i>Loosepart</i> di TK Mutiara Indonesia	1. Kepala sekolah 2. Waka sarpras 3. Guru 4. Wali murid	1. Wawancara 2. Observasi
6.	Kendala yang dihadapi ketika menggunakan pendekatan <i>Steam</i> berbasis <i>Loosepart</i> di TK Mutiara Indonesia	1. Kepala Sekolah 2. Guru	1. Wawancara 2. Observasi
7.	Pengawasan dan evaluasi perkembangan anak ketika menggunakan pendekatan <i>Steam</i> berbasis <i>Loosepart</i> di TK Mutiara Indonesia	3. Kepala sekolah 4. Waka sarpras 5. Guru	1. Wawancara 2. Observasi

Hal ini peneliti menunjukkan dalam penggunaan triangulasi sumber dan triangulasi metode (teknik). Peneliti melakukan pengecekan data melalui sumber dan menggunakan teknik penelitian yang berbeda-beda. Data yang bersumber dari wawancara dibandingkan dengan data hasil observasi yang dilakukan selama masa penelitian serta membandingkan data yang diperoleh melalui dokumentasi yang telah ditelusuri untuk mengetahui implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loosepart* di TK Mutiara Indonesia.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data pada periode tertentu. Menurut Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2022: 246), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Data jenuh yang dimaksud adalah data yang diperoleh peneliti pada batas tertentu selalu sama perolehan dan berikutnya. Aktivitas dalam analisis data, yaitu: *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing / verification*. Maka dari sini penelitian ini menyusun data dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan mengorganisasikan serta menyusun dalam pola sehingga dapat ditarik kesimpulan yang nantinya akan mudah dipahami. Analisis penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 3.1

Gambar Analisis Data Interaktif

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Menurut Miles & Huberman (Anggito & Setiawan, 2018:117) reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga simpulan dapat ditarik gambaran umum mengenai penelitian yang tengah dilaksanakan. Data yang didapatkan dari lapangan berjumlah cukup banyak, sehingga perlu dicatat secara teliti dan rinci. Perlunya reduksi data mendapatkan gambaran yang jelas dan mempermudah saat pengumpulan data. Dalam mereduksi data perlu kecerdasan dan wawasan yang tinggi, sehingga perlu untuk didiskusikan dengan teman dekat atau ahli sebagai pengembangan dalam wawasan dalam reduksi data.

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dalam penelitian ini, aspek-aspek yang direduksi adalah hasil penelitian tentang implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* di TK Mutiara Indonesia. Penemuan aspek-aspek ini dapat memudahkan peneliti untuk nantinya menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

2. Data Display

Menurut Sugiyono (2022:249) dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman (1984) menyatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Dalam melakukan display data, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, *network*, dan *chart* untuk mengecek apakah peneliti telah memahami apa yang di displaykan.

Dalam penelitian kualitatif untuk penyajian data dapat berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Dengan penyajian data akan memudahkan peneliti untuk memahami gambaran masalah yang terjadi, merencanakan apa yang akan dilakukan selanjutnya. Dalam penelitian kali ini peneliti menjabarkan informasi yang telah diperoleh mengenai implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *Steam* berbasis *Loosepart* di TK Mutiara Indonesia. Peneliti hendaknya menguraikan informasi yang telah didapat secara terperinci dan gampang agar laporan penelitian lebih mudah dipahami.

3. Verifikasi Data

Kegiatan ketiga dalam melakukan triangulasi data merupakan kegiatan verifikasi data. Data lapangan yang terkumpul dan telah melewati reduksi data, data *display* maupun dua kegiatan tersebut selanjutnya peneliti dapat menarik kesimpulan atau verifikasi data dari penelitian yang telah dilakukan (Yusuf, 2014:409). Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari suatu kegiatan konfigurasi yang utuh (Anggito & Setiawan, 2018:125). Penarikan kesimpulan juga merupakan hasil penelitian yang telah menjawab focus penelitian berdasarkan berbagai rangkaian kegiatan penelitian (Gunawan, 2014:37). Karena kesimpulan merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk membuat sebuah penafsiran terhadap hasil analisis data, maka sebaiknya kesimpulan dibuat dengan jelas, singkat, dan lugas agar mudah dipahami. Dalam verifikasi data ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah diperoleh dalam implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia Kabupaten Boyolali.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Fakta Temuan Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya TK Mutiara Indonesia Boyolali

TK Mutiara Indonesia didirikan pada tanggal 02 Mei 2011 Juli 2001 oleh Bapak Drs H Mohamad Adnan, MM, Dipl.Ed, sebagai ketua Yayasan Yastika Baru dan mendirikan PAUD di Jakarta dan Boyolali, tahun mulai operasional 06 Desember 2013, Gedung yang ditempati pertama kali di Jalan Anggrek, No 23, RT 08, RW 01, Desa Anggorosari, Kelurahan Pulisen, Kecamatan Boyolali, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa tengah. TK Mutiara Indonesia merupakan Yayasan sekolah swasta yang telah terakreditasi B, Penggunaan pendekatan *STEAM* berbasis *Loose Part* pada TK Mutiara Indonesia di mulai pada tahun 2018/2019. Awal mula TK Mutiara Indonesia pada tahun 2007 kegiatan pembelajaran, menggunakan model pendekatan *Beyond Center Circle Time (BCCT)* yakni pendekatan sentra dan lingkaran tidak menetap di satu kelas, seiring berjalannya waktu pada tahun 2019 mulai berkembang dan muncullah pembelajaran menggunakan pendekatan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia.

b. Lokasi dan Letak Geografis

Taman kanak-kanak Mutiara Indonesia terletak di Jalan Angrek No. 23, RT 08, RW 01, Desa Anggorosari, Kelurahan Pulisen, Kecamatan Boyolali, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah. Adapun peta lokasi TK Mutiara Indonesia, Boyolali terlampir

c. Visi, Misi dan Tujuan

TK Mutiara Indonesia, Boyolali dalam melaksanakan tugas pembelajaran memiliki visi dan Misi yang hendak dicapai yaitu:

1) Visi

Menjadi lembaga yang unggul dan terpercaya dalam menumbuh kembangkan anak usia dini

2) Misi

Dari visi yang hendak dicapai oleh pihak TK Mutiara Indonesia, Boyolali maka diperlukan sebuah tindakan lebih lanjut. Maka dari itu dirancang beberapa misi berikut untuk menunjang keberhasilan dari misi:

- a) Menumbuh kembangkan intelegensi, emosi dan mental spiritual anak usia dini
- b) Meningkatkan kualitas layanan pendidik berstandar nasional
- c) Meningkatkan pembinaan pendidik/guru dan kader PAUD

- d) Mensosialisasi pentingnya PAUD bagi pembangunan sumber daya manusia.

3) Tujuan

- a) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar.
- b) Membantu anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.
- c) Menjadi percontohan bagi PAUD di kabupaten Boyolali
- d) Mengembangkan potensi anak dengan pengembangan bakat.
- e) Menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inovatif.
- f) Menciptakan pembelajaran yang mengikuti perkembangan IPTEK

Adapun hasil-hasil pendidikan TK Mutiara Indonesia, Boyolali yang hendak dicapai yaitu :

- 1) Anak dapat mengenal diri sendiri dan alam lingkungannya sebagai ciptaan Allah SWT.
- 2) Anak dapat mengagumi segala macam ciptaan Allah.
- 3) .Anak dapat mengenal bahwa Allah Maha Pengasih, Maha Penyayang, Maha Pandai, Maha Mengetahui, Maha Kaya, Maha Melihat, Maha Mendengar sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya.

- 4) Anak dapat menirukan dan melakukan gerakan shalat serta mengucapkan doa-doa sehari-hari sesuai dengan kemampuannya.
- 5) Anak dapat mensyukuri apa yang telah diberikan Allah kepadanya dan bias berterimakasih kepada orang lain
- 6) Anak mampu menggunakan APE sesuai dengan fungsinya dan mengembangkan kreatifitas sesuai dengan bakat dan perkembangannya
- 7) Anak mampu melakukan dan mengekspresikan segala macam kreasinya tanpa ada batasan dan tekanan
- 8) Anak senang belajar sambil bermain, mencintai ilmu pengetahuan dan selalu ingin belajar.
- 9) Pembelajaran Ilmu Teknologi, anak diperkenalkan dan diajarkan cara menggunakan computer.
- 10) *English Class*, anak-anak diberikan pembelajaran kursus kelas bahasa inggris
- 11) Pembelajaran Berbagi sejak dini (Mutiara Berbagi), jadi setiap hari jum'at di TK Mutiara Indonesia mengadakan berbagi nasi kotak gratis setiap pagi didepan pintu gerbang sekolah.

Adapun Program kegiatan di TK Mutiara Indonesia, Boyolali dalam pembentukan perilaku, Budi pekerti yang luhur, akhlak yang mulia dan pengembangan kemampuan dasar anak melalui :

1. Menanamkan benih-benih keimanan dan ketaqwaan sedini mungkin dalam kepribadian anak yang terwujud dalam perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat perkembangannya.
2. Pembelajaran yang terwujud melalui pengenalan pembiasaan dalam kemampuan dasar yang dilakukan secara berulang-ulang atau terus menerus di sekolah dan di rumah dibimbing oleh orang tua.

d. Status Satuan Lembaga TK Mutiara Indonesia Boyolali

- | | |
|------------------------|--|
| 1) Nama Sekolah | : TK Mutiara Indonesia |
| 2) Nomor Induk Sekolah | : 69866260 |
| 3) Provinsi | : Jawa Tengah |
| 4) Otonomi Daerah | : Boyolali |
| 5) Dukuh | : Pulisen |
| 6) Desa | : Anggorosari |
| 7) Kecamatan | : Boyolali |
| 8) Kode Pos | : 57316 |
| 9) Telepon | : (0276) 321759 |
| 10) Email | : tkmutiaraindonesia23@gmail.com . |
| 11) Status Sekolah | : Swasta |

- 12) Nama Sekolah : TK Mutiara Indonesia
- 13) Tahun Izin Operasional : 06 Desember 2013
- 14) Akreditasi : B Tahun 2018
- 15) Akreditasi Oleh : DIKNAS
- 16) Tahun Berdiri : 2 Mei 2011
- 17) Bangunan Sekolah : Hak Milik
- 18) Terletak Pada Lintasan : Jalan Desa
- 19) Organisasi Pendiri : Yayasan
- 20) Kepala Sekolah : Dyah Irawan Ningrum, S. Pd
- 21) Ruang Kelas : 5 Ruang
- 22) Guru : 7 Guru

e. Kepengurusan Satuan Lembaga TK Mutiara Indonesia

No	Nama Guru	Jabatan
1.	Ariany Kusumandari, SE.MBA	Ketua Yayasan
2.	Dyah Irawan Ningrum, S. Pd	Kepala PAUD TK Mutiara Indonesia
3.	Wartini	Kepala Kelompok Bermain
4.	Sriyati	Guru Kelompok Bermain

4.	Dewi Sulistyoningsih, S. Pd	Guru Kelas TK A
5.	Kartika Kusuma Wardani, S. Pd	Guru Kelas TK B
6.	Aulia Intan Habibah, S.Pd	Guru Kelas TK A
7.	Hidayatul Ma'unah S. H	Guru Kelas TK B

f. Kondisi Guru dan Peserta didik

1) Keadaan Guru

TK Mutiara Indonesia, memiliki tenaga pengajar sebanyak 7 guru dari 7 Non-PNS dan PNS

2) Keadaan Peserta Didik

Jumlah siswa seluruhnya yang ada di TK Mutiara Indonesia, Boyolali Tahun Pembelajaran 2022/2023 berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara oleh peneliti berjumlah 58 siswa. Dengan siswa kelompok A berjumlah 24 siswa, kelompok B berjumlah 34 siswa. Gambaran jelas mengenai keadaan siswa di TK Mutiara Indonesia, Boyolali Tahun 2022/2023 terlampir pada lampiran.

g. Sarana dan Prasarana

Adapun Keadaan sarana prasarana yang ada di TK Mutiara

Indonesia sebagai berikut :

Gedung/Ruang			Alat Kegiatan/Permainan		
	B	Status	Jenis>Nama	B	Status
Ruang Kelas	5	A	Papan Tulis	3	A
Ruang Kepala sekolah	1	A	Ayunan	1	A
Perpustakaan	1	A	Jungkitan	1	A
Ruang Guru	5	A	Peluncuran	1	A
UKS	1	A	Bak Pasir	1	A
Aula	1	A	<ul style="list-style-type: none"> • Sentra Persiapan • Main peran • Bahan Alam • Seni • Balok 	1 1 1 1	A A A A
Dapur	1	A	TV	1	A
Ruang tamu	1	A	Komputer	8	A
Gudang	1	A	CD	1	A
Wc	2	A	Radio	1	A
Kamar Mandi	1	A	Tape Recorder	1	A
Mushola	1	A	Sound System	1	A
Bermain Luar	1	A	OHP	1	A
Bermain Dalam	1	A	Laptop	1	A

2. Deskripsi tentang Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part*

Hasil Penelitian merupakan Implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 Tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia, Kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau ada kemudian dikreasikan menjadi hak yang baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah. Kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan sejak anak usia dini dalam kehidupan seseorang nantinya, sehingga kreativitas dapat ditingkatkan dengan memberikan stimulasi yang terbaik serta memberikan lingkungan yang mendukung untuk anak.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi penulis diatas maka deskripsi data merupakan suatu upaya agar data terkumpul dapat dipaparkan dengan jelas, terperinci, dan mudah dipahami oleh pembaca. Adapun hasil penelitan yang didapatkan mengenai implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia, Boyolali, yaitu:

Pendekatan *STEAM* berbasis *Loose part* untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Indonesia merupakan suatu pendekatan yang terdiri dari lima ilmu yaitu pengetahuan, teknologi, teknik matematika, yang secara menyeluruh sebagai pola

pemecahan masalah. Dalam penggunaan *STEAM* dapat menstimulus minat, daya tarik anak-anak dan memotivasinya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kompleks seperti pemecahan masalah, kerja tim, pembelajaran mandiri, bereksplorasi guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Pendekatan *STEAM* di TK Mutiara Indonesia menggunakan media *Loose part*, pendekatan *STEAM* berbasis *Loose part* digunakan pada anak usia dini karena mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, kreatif dan menyenangkan bagi anak usia dini, karena anak akan lebih bebas dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasinya.

Selain itu bu Kartika selaku wali kelas TK B1 juga menambahkan melalui pendekatan *STEAM* berbasis *Loose part* Anak TK B melalui pendekatan *STEAM* berbasis *Loose Part* juga dapat mengembangkan enam aspek perkembangan pada anak usia dini, antara lain: aspek nilai agama dan moral, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek fisik motorik, aspek seni, kognitif dan yang paling utama yaitu kreativitas anak. Hasil penelitian tersebut diperoleh melalui observasi secara langsung mengenai implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part*, wawancara dengan pihak terkait, dan pengumpulan dokumen.

Berikut hasil temuan dan proses yang dilakukan oleh guru kelompok B dalam implementasi pengembangan kreativitas melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Indonesia Boyolali tahun ajaran 2022/ 2023, yaitu :

a. Perencanaan pembelajaran melalui *STEAM* berbasis media *Loose Part*.

1) Pembuatan rencana kegiatan pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dyah Irawan, S.Pd selaku kepala sekolah TK Mutiara Indonesia, mengatakan bahwa dalam sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru merancang perencanaan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu. Karena di sekolah ini masih menggunakan kurikulum 2013, jadi para guru sebelum anak masuk sekolah rapat dan evaluasi dalam membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH) dan rencana program mingguan (RPPM) yang dijadikan acuan guru untuk mengelola kegiatan bermain untuk mendukung proses anak usia dini dalam belajar. Bu Dyah juga mengatakan bahwa dalam perencanaan pembelajaran itu guru sudah mempunyai target yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Wawancara 19 Mei 2023).

Bu Dyah juga mengatakan bahwa di TK Mutiara Indonesia dalam penyusunan Perencanaan RPPH (Rencana program pembelajaran harian meliputi, yang pertama identitas pembelajaran, dalam identitas pembelajaran yang ada di RPPH yang harus dicantumkan yaitu nama sekolah, mata pelajaran, semester, bulan,

minggu, kelas dan usia anak. selanjutnya yang kedua tema dan sub tema pembelajaran, tema adalah gagasan utama yang akan digunakan untuk membingkai seluruh muatan materi pembelajaran selama anak mengikuti kegiatan. Sedangkan sub tema minimum berisi dua gagasan dari setiap tema yang telah ditetapkan. Contohnya tema buah, sub tema macam-macam buah. Kemudian yang ketiga yaitu standar kompetensi/ Kompetensi inti dan Kompetensi dasar, kompetensi inti yaitu penjabaran antara muatan pembelajaran, mata pelajaran dan program studi sebagai upaya untuk mencapai standar kompetensi kelulusan, sedangkan kompetensi dasar yaitu kemampuan peserta didik untuk bisa mencapai kompetensi inti. Contohnya KI-1 menerima ajaran agama yang dianutnya, KD 1.1, mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.

Selanjutnya yang keempat indikator, indikator yaitu alat ukur dalam sebuah proses mencapai tujuan, contohnya indikator kreativitas anak terletak pada, anak mampu menghasilkan suatu bentuk, mempunyai rasa ingin tahu dan mampu menjawab pertanyaan sederhana. Kelima yaitu tujuan pembelajaran deskripsi pencapaian tiga aspek (pengetahuan, keterampilan, sikap), selanjutnya yang keenam yaitu materi pelajaran, materi pelajaran yaitu materi yang berisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Contohnya bersyukur kepada tuhan,

motorik kasar dan halus, keaksaraan awal, macam-macam buah. Kemudian yang ketuju yaitu langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dari kegiatan motorik kasar, kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Yang terakhir yaitu penilaian hasil belajar peserta didik. Di TK Mutiara Indonesia dalam penilaian peserta didik menggunakan penilaian observasi, hasil karya, percakapan, skala pencapaian perkembangan dan catatan anekdot. (Wawancara 19 Mei 2023).

Berdasarkan Penjelasan diatas diperkuat dengan adanya hasil dokumentasi yang diperoleh, bahwa guru-guru yang ada di TK Mutiara Indonesia membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dan rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) (Dokumentasi, 15 Mei 2023).

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)			
NAMA PAUD	:	TK MUTIARA INDOONESIA	
SEMESTER/BULAN/MINGGU	:	II/MEI/III	
KELAS/USIA	:	B (5-6 Thn)	
TEMA/SUBTEMA/SUB-SUBTEEMA	:	Tanaman / Buah / Macam-macam buah	
HARI/TANGGAL	:		
KOMPETENSI DASAR (KD)	:	NAM	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (1.1) Menghargai diri sendiri orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan(1.2) Mengenal kegiatan ibadah sehari hari(3.1-4.1)
		FM	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM 3.3,4.3)
		BHS	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (3.12,4.12)
		KOG	Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (3.6, 4.6)
		SOSEM	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap Tanggung jawab (2.12)
		SENI	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (3.15,4.15)
MATERI	:	1.	Bersyukur kepada Tuhan
		2.	Motorik kasar dan halus
		3.	Keaksaraan awal

Gambar 4.1 RPPH

Berikut adalah contoh gambar RPPH yang ada di TK Mutiara Indonesia, RPPH tersebut ada nama paud, Semester/bulan/minggu, Kelas/Usia, Tema/Sub tema, Hari/Tanggal, ada Kompetensi dasar Nam (1.1), (1.2), Fm (3.3, 3.4), BHS (3.12,4.12), KOG (3.6, 4.6), SOSEM (2.12), SENI (3.15, 4.15) dan terdapat materi, bersyukur kepada Tuhan, motorik kasar dan halus, Keaksaraan awal, macam-macam buah, sikap tanggung jawab, karya dan seni.

	4.	Macam macam buah
	5.	Sikap tanggung jawab
	6.	Karya dan seni
ALAT DAN BAHAN	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop untuk menonton video 2. Alat yang digunakan <ol style="list-style-type: none"> a. Pisau b. Tusuk sate c. Crayon d. Pensil warna e. Tinta f. Papan cap g. Gunting h. Balok i. Pensil j. piring 3. Bahan yang digunakan <ol style="list-style-type: none"> a. Tinta merah b. Kardus c. Buah pir d. Buah anggur
KEGIATAN MOTORIK KASAR	:	Sholat dhuha berjamaah
KEGIATAN PEMBUKAAN	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan 2. Tanya jawab tentang macam-macam buah 3. Bernyanyi lagu buah(watermelon, pinapple....) 4. Berdiskusi tentang macam macam buah dan ciri-cirinya

Setelah materi alat dan bahan yaitu laptop, tusuk sate, crayon, pensil warna, tinta, papan cup, gunting, balok, pensil, piring, bahan tinta merah, kardus, buah pir, anggur. Kegiatan motorik kasar, senam dilanjutkan sholat dhuha berjama'ah, kegiatan pembukaan yaitu ada penerapan SOP pembukaan apersepsi, Tanya

jawab tentang macam-macam buah, bernyanyi lagu buah, berdiskusi tentang macam-macam buah dan ciri-cirinya.

Selanjutnya kegiatan inti yaitu membuat sate buah (FM 3.3, 4.3), menggunting pola lingkaran membentuk buah semangka (BHS 3.10, 4.10), menyusun balok (Kog, 3.6, 4.6), dan mengecap gambar apek menggunakan jari jempol (Seni 3.15, 4.15). Kemudian istirahat (makan snack & bermain bebas), meliputi cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan, berdoa setelah makan dan bermain bebas. Setelah itu di kegiatan penutup yaitu merapikan peralatan yang telah digunakan, menanyakan perasaan selama satu hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, permainan apa yang paling disukai, bercerita pendek berisi pesan-pesan dan penerapan SOP penutupan.

	5. Mengenalkan kegiatan dan aturan main
KEGIATAN INTI	:
	1. Membuat sate buah (FM 3.3,4.3/C5)
	2. Menggunting pola lingkaran membentuk buah semangka (Bhs 3.10, 4.10/C6)
	3. Menyusun balok (Kog 3.6, 4.6/C6)
	4. Mengecap gambar apel menggunakan jari jempol (Seni 3.15, 4.15/C6)
ISTIRAHAT (MAKAN SNACK & BERMAIN BEBAS)	:
	1. Cuci tangan
	2. Berdoa sebelum makan
	3. Makan
	4. Berdoa sesudah makan
	5. Bermain bebas
KEGIATAN PENUTUP	:
	1. Merapikan peralatan yang telah digunakan
	2. Menanyakan perasaan selama satu hari ini
	3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, permainan apa yang paling disukai
	4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan
	5. Penerapan SOP penutupan

Boyolali, 17 Mei 2023

Mengetahui
Kepala TK Mutiara Indonesia

Guru Kelas B

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi diatas, dapat disimpulkan bahwa guru-guru di TK Mutiara Indonesia sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, para guru membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dan (RPPM) rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan, dalam bentuk file word yang kemudian dilaporkan kepada kepala sekolah.

2) Penyiapan alat dan bahan

Setelah para guru merancang dan menyusun RPPM dan RPPH untuk kegiatan pembelajaran guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran. Di TK Mutiara Indonesia ini menggunakan media *Loose Part* sebagai media pembelajaran. Bu dayah mengatakan “ bahwa dalam pemilihan media *Loose part* perlu memperhatikan media yang digunakan itu menarik, mudah didapatkan, terjangkau, aman bagi keselamatan anak usia dini, menyediakan berbagai macam ragam main, dan mudah untuk dikreasikan oleh anak usia dini ”. Sebelum memulai pembelajaran para guru mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing untuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajan dan guru juga kreatif dalam membuat kegiatan yang menarik, menyenangkan bagi anak dengan menggunakan pendekatan *STEAM* dengan media berbasis *Loose Part*, dengan menggunakan media ini anak tertarik, senang dan rasa ingin tahu anak jadi meningkat, sehingga daya imajinasi kreativitas anak akan semakin berkembang. (Observasi 09 Mei 2023).

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti guru sebelum memulai pembelajaran sudah menyiapkan alat dan bahan 1 hari sebelum kegiatan dimulai yang akan digunakan saat pembelajaran dengan kreativitas guru semenarik mungkin agar anak semangat, senang dan tertarik untuk belajar, apabila kegiatan tidak terlalu membutuhkan alat dan bahan yang rumit biasanya guru mempersiapkan sebelum pembelajaran di mulai, yaitu pada pukul 07.00 WIB. Pada saat itu guru menyiapkan alat dan bahan, untuk kegiatan eksperimen sawi, kegiatan meronce dengan sedotan, kegiatan membuat pewarna alami dari kunyit dan mewarnai gambar kunyit dan menghitung biji-bijian. (Observasi 9 Mei 2023).

Kemudian peneliti setelah melihat alat dan bahan peneliti pun bertanya, “ Bu dayah kenapa dalam kegiatan eksperimen perubahan warna menggunakan sawi putih? “, Bu dayah menjawab dalam kegiatan eksperimen perubahan warna menggunakan sawi putih karena sayur sawi putih saat direndam dengan air yang berwarna selama 30-60 menit maka air yang berwarna tersebut akan masuk kedalam sel-sel sawi putih, sehingga berubahlah warna pada sawi yang awalnya putih diberikan air warna merah berubah menjadi warna merah mba seperti itu”. Peneliti “ ow begitu baik bu saya jadi paham sekarang lalu kenapa saat mewarnai gambar kunyit, bahannya menggunakan kunyit yang nanti akan mereka tumbuk bu? ”, Bu dayah menjawab karena sekaligus mengajarkan anak mba bahwa kunyit selain menjadi obat juga bisa dijadikan sebagai

pewarna alami karena kunyit memiliki potensi zat pewarna yang mengandung pigmen warna kuning, selain itu memanfaatkan bahan yang ada disekitar karena mudah dicari dan terjangkau juga mba”.

Peneliti bertanya lagi “kenapa dalam meronce menggunakan sedotan bu?”, Bu Dayah menjawab “karena sekolah ini menggunakan media *Loose Part* mba jadi klau ada barang bekas yang masih bagus itu kita gunakan dan dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran, selain menghemat biaya media ini juga mudah untuk dicari mba”. Selain itu Bu dayah juga mengatakan setelah menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembelajaran, ketika belajar anak-anak akan dibuat berkelompok dan masing-masing kelompok tersebut bebas memilih ragam jenis kegiatan yang sudah disediakan oleh guru, sehingga tidak ada hambatan dan batasan bagi anak untuk bermain, berkreasi sendiri sesuai imajinasinya, hal ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. (Wawancara 09 Mei 2023).

3) Invitasi

Sebelum masuk sekolah guru sudah menyiapkan bahan-bahan *Loose Parts* dengan teknik invitasi. Invitasi merupakan suatu penataan alat dan bahan yang dipilih dan ditata dengan rapi, menarik sesuai kreativitas guru di atas meja, karpet, atau lantai baik didalam kelas maupun diluar kelas (seperti halaman atau area bermain). Hal tersebut dilakukan oleh guru agar dapat mengundang perhatian anak, sehingga anak tertarik untuk menggunakan bahan *loose parts*

tersebut. Anak-anak diberikan kebebasan dalam berimajinasi mengekspresikan pemahaman mereka terhadap dunia dan lingkungan sekitarnya dengan menggunakan media *Loose Parts* (Observasi 9 Mei 2023).

Berdasarkan hasil observasi pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, memperoleh bahwa dalam praktik ini pada invitasi kegiatan yang pertama yaitu eksperimen sawi putih guru menggunakan media sawi putih, air, cup dan pewarna, untuk kegiatan eksperimen sawi putih, sesuai informasi dari guru media ini digunakan karena menarik untuk anak, media aman, mudah dicari, terjangkau dan sesuai untuk kegiatan eksperimen perubahan warna pada sawi putih.



Gambar 4.2 Invitasi dalam *Loose Parts I*

Selain itu guru untuk kegiatan selanjutnya yaitu yang kedua guru menggunakan invitasi alat dan bahan dari media benang

jagung, sedotan, manik-manik, gunting, nampan wadah tempat alat dan bahan. Guru memilih media tersebut karena merupakan media *Loose Part* yang mudah didapatkan dan memanfaatkan bahan bekas yang masih bisa digunakan. Dalam penataan untuk kegiatan meronce menggunakan sedotan dan manik-manik guru meletakkannya di nampan dan disusun yang rapi untuk sedotan diberika dua warna agar lebih menarik sehingga diletakkan di wadah yang berbeda agar anak mudah memilih dan mengambilnya, berikut adalah gambar dari invitasi untuk kegiatan meronce menggunakan sedotan dan manik-manik.



Gambar 4.3 Invitasi Media *Loose Part* II

Kemudian pada invitasi untuk kegiatan mewarnai menggunakan kunyit dan daun pepaya. Sesuai informasi yang didapatkan dari Bu Dayah, kegiatan tersebut menggunakan alat dan bahan berupa lumpang, kunyit, daun pepaya, gambar kunyit,

kuas dan nampan. Alat dan bahan tersebut tata dengan rapi agar anak-anak tertarik untuk belajar. Bu Dayah juga mengatakan kenapa dalam membuat pewarna alami menggunakan lumpang sebagai alat penumbuknya karena dapat melatih motorik halus anak, dan menghemat biaya karena tidak perlu menggunakan listrik.



Gambar 4.4 *Invitasi Media Loose Part III*

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada invitasi yang keempat yaitu untuk kegiatan menghitung biji-bijian. Berdasarkan hasil wawancara sesuai dari informasi yang didapatkan dari Bu Dayah, kegiatan tersebut menggunakan alat dan bahan berupa dua nampan,

mangkok plastik dan biji-bijian, mengapa bu Dayah menggunakan media tersebut, karena biji-bijian merupakan media *Loose part* yang terjangkau, mudah dicari karena berada dilingkungan sekitar dan selain itu dapat mengenalkan ke anak macam-macam biji-bijian.



Gambar 4.5 Invitasi Media Loose Part IV

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan invitasi telah sesuai dengan hasil wawancara, dan observasi yang peneliti lakukan yaitu kegiatan invitasi dilakukandengan cara menata alat dan bahan yang dipilih, kemudian ditata dengan rapi dan menarik baik diatas meja, karpet, lantai, dan didalam kelas maupun diluar kelas. Sehingga anak akan tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM yang sudah disiapkan oleh guru, hal tersebut

dilakukan untuk memancing rasa ingin tahu anak, agar anak tertarik untuk belajar dan sehingga imajinasi, kreativitas anak akan muncul.

4) Provokasi

Setelah guru sudah menyiapkan dan menata alat dan bahan yang akan digunakan dengan teknik invitasi, para guru membuat tulisan dengan kalimat provokasi. Provokasi dalam hal ini diartikan sebagai upaya guru dalam memprovokasi kecenderungan alami anak dalam mencari suatu makna dengan cara mengajukan pertanyaan terbuka. Provokasi ini dilakukan agar anak mampu menggali serta mengembangkan ide-ide, minat, teori, *critical thinking* pada anak. Provokasi mampu merangsang pemikiran anak untuk berpikir tingkat tinggi bahkan dalam berpikir untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. (Observasi 9 Mei 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti telah lakukan, provokasi merupakan suatu kalimat ajakan atau perintah yang dibuat para guru dalam bentuk tulisan yang diprint dikertas. Kemudian tulisan yang sudah dibuat oleh guru tersebut diletakkan dekat dengan setiap ragam kegiatan main anak. Jadi para guru akan menempelkan tulisan provokasi tersebut pada kardus/gabus persegi panjang kemudian diletakkan dekat dengan alat dan bahan sesuai dengan nama kegiatannya, hal ini juga memudahkan anak untuk mengetahui apa yang ingin ia lakukan namun sesuai imajinasi dan kreativitasnya (Observasi, 9 Mei 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, memperoleh bahwa dalam praktik ini, Bu Dayah mengatakan pada proses provokasi untuk empat kegiatan yang pertama yaitu bertuliskan eksperimen sawi putih. Namun sesuai dari informasi yang didapatkan dari Bu Dayah ketika dalam pembelajaran pada bagian provokasi guru memberikan kalimat ajakan, “yuk kita melakukan kegiatan eksperimen bisakah kamu melakukan kegiatan eksperimen pada sawi putih ini?”, kemudian provokasi yang kedua untuk kegiatan meronce menggunakan sedotan, bu dayah membuat sebuah tulisan meronce menggunakan sedotan, namun Bu dayah mengatakan ketika dalam pembelajaran membuat kalimat ajakan seperti, “anak-anak bisakah kamu membuat gelang dengan cara meronce menggunakan sedotan ini?”. selanjutnya provokasi yang ketiga untuk kegiatan mewarnai gambar menggunakan kunyit. bu dayah membuat sebuah tulisan mewarnai gambar menggunakan kunyit, namun selama pembelajaran berlangsung bu Dayah mengatakan “Ayo kita buat pewarna alami dan mewarnai gambar ini dengan pewarna dari kunyit ini?”.

Setelah itu untuk kegiatan yang keempat yaitu kegiatan menghitung biji-bijian. bu dayah membuat sebuah tulisan menghitung biji-bijian, namun selama pembelajaran berlangsung bu Dayah mengatakan kepada anak-anak “Ayo belajar berhitung, bisakan kamu menghitung biji-bijian ini?”. Semua anak-anak

menjawab dengan antusias dan semangat tidak sabar untuk mencobanya satu persatu.

Peneliti bertanya kepada guru “mengapa dalam pembelajaran menggunakan provokasi bu manfaatnya buat apa?”. Bu dayah Mengatakan “ karena provokasi dilakukan guna menstimulasi kecenderungan alami anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengintepretasikan fenomena, sehingga anak akan terpacu untuk berfikir kritis dan tertarik untuk mengerjakannya”. (Wawancara 09 Mei 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan provokasi telah sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan bahwa provokasi merupakan suatu upaya guru dalam memprovokasi kecenderungan anak dalam mencari suatu makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka. Provokasi berisi kalimat ajakan atau perintah yang dibuat oleh guru dalam bentuk tulisan. Kemudian tulisan yang sudah dibuat akan ditempelkan pada kardus/gabus yang sudah disediakan, lalu diletakkan dekat ragam jenis permainan / kegiatan anak.

5) Persiapan alat dokumentasi dan penilaian

Selama proses pembelajaran berbasis *STEAM* dengan menggunakan media *Loose Parts*, guru menggunakan Penilaian observasi, penilaian hasil karya, Penilaian percakapan, dan Skala pencapaian perkembangan. Penilaian dilakukan guru dengan cara

mengamati anak satu persatu kemudian guru akan mulai menilai anak sesuai kemampuannya. (Dokumentasi 17 Mei 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan, alat dan dokumentasi yang digunakan adalah Penilaian observasi, unjuk kerja, penilaian hasil karya, Penilaian percakapan, dan skala pencapaian perkembangan. Misalnya, guru melihat anak yang sedang asyik bermain *Loose Part*, guru memfoto hasil karya anak, dan guru mendokumentasikan terkait perilaku unik yang dimunculkan oleh anak.

Dokumentasi tersebut sangat penting bagi guru, orang tua, dan anak dikarenakan untuk keperluan penilaian hasil semester yang digunakan untuk bahan membuat penilaian narasi cerita. Maka dari itu, memang benar apa adanya jika guru memerlukan memori atau penyimpanan ruang yang besar dengan tujuan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran peserta didik (Wawancara, 21 September,2022).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan penyiapan alat dokumentasi telah sesuai dengan hasil wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan di TK Mutiara Indonesia, bahwa penyiapan alat dokumentasi dilaksanakan untuk persiapan mendokumentasikan kegiatan anak dan membuat penilaian perkembangan anak.

- b. Pelaksanaan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part*.

1) Kegiatan awal

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan Bu Dyah Irawan Ningrum, S.Pd bahwa ketika el berunyi anak-anak beraris dengan rapi dilapangan, guru mengajak anak untuk ikrar, kegiatan fisik motorik, bernyanyi bersama, dan ice breaking hal ini dilakukan agar anak semakin bersemangat ketika ingin belajar.



Seperti contoh gambar diatas setelah anak-anak ikrar, ice breaking dan bernyanyi, maka anak-anak akan masuk ke kelasnya masing-masing. Kemudian di dalam kelas kegiatan pembuka diawali dengan mengucapkan salam dan menjawab salam dari bu guru, setelah itu, guru mengajak anak untuk berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan awal sebelum menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Part*, telah sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan, bahwa kegiatan awal dimulai dengan pengkondisian anak yaitu ikrar, ice breaking, bernyanyi, kegiatan fisik motorik kemudian di dalam kelas anak-anak menjawab salam dari guru, bertanya kabar hari ini, bernyanyi dan berdoa.

2) Apersepsi

Sebelum memasuki kegiatan inti yang sebelumnya guru sudah melakukan invitasi penataan alat dan bahan yang akan digunakan, maka dilanjutkan dengan setiap guru akan memberikan apersepsi terlebih dahulu kepada anak mengenai materi dan kegiatan sesuai dengan pembelajaran hari itu. Guru juga melakukan sesi tanya jawab kepada anak agar anak dapat berpikir lebih kritis melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru “apa yang anak-anak tau tentang sayuran?, bisakah teman-teman menyebutkan macam-macam sayuran?, bentuk apakah yang sudah teman-teman buat?”. Intinya mengajak anak-anak untuk berpikir tinggi ketika

kegiatan menggunakan *STEAM* dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan karakter seperti menyiapkan diri dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya, mampu berpikir kritis, dan mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. (Observasi 09 Mei 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan, pemberian apersepsi dilaksanakan setelah kegiatan pembuka yaitu baca doa dan ice breaking. Pemberian apersepsi dilakukan untuk mempermudah anak dalam memahami materi dan melakukan kegiatan yang akan dikerjakan pada hari itu. Biasanya guru memberikan apersepsi dengan menggunakan media pembelajaran nyata.



Gambar 4.6 Pemberian Apersepsi dalam media *Loose Part*

Sesuai hasil observasi pengamatan peneliti, pada saat itu, kegiatan pembelajarannya adalah tentang tanaman ada empat ragam jenis kegiatan pembelajaran ada (eksperimen sawi putih, mewarnai gambar kunyit dengan pewarna alami yang akan ditumbuk,

menghitung biji-bijian, dan meronce menggunakan sedotan). Seperti pada gambar diatas guru sedang memberikan apersepsi kepada anak-anak tentang tanaman sayuran salah satunya sawi putih yang mereka pelajari, setelah apersepsi guru menjelaskan cara bermain, aturan main dan guru juga mengajukan pertanyaan kritis untuk melatih pola pikir anak dalam pemecahan masalah seperti: “bagaimana perubahan warna sawi putih ketika dimasukkan ke air yang berwarna merah ?, apa yang harus dilakukan agar kunyit tersebut dapat menjadi pewarna alami ?, apa yang akan terjadi jika anak-anak berebut warna?, cup dan wadahnya akan kotor supaya bersih harus diapakan ya?, kalau kunyitnya sudah ditumbuk maka teksturnya bagaimana ya?, apakah warnanya tetap/berubah ?.

Kemudian dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah diajukan guru akan memberikan respon dan masukan terkait jawaban dari anak. Jika ada anak yang tidak menjawab atau hanya diam saja, maka guru akan memancing anak dengan pertanyaan supaya anak ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti “teman-teman, disini ada yang kurang bersemangat ya, itu dari tadi wikan hanya diam saja. Coba mas wikan tau tidak kunyit ini warnanya apa?, dengan begitu anak akan terpancing dan mau menjawab pertanyaan dengan baik. Jika anak sudah memahami aturan main serta memahami materi yang disampaikan oleh guru, maka guru akan mengajak anak ke sentra bermain yang sudah disediakan oleh guru (Observasi, 9 Mei 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memberikan apersepsi dalam pendekatan *STEAM* dengan media *Loose Part* telah sesuai dengan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang peneliti lakukan, yaitu sebelum kegiatan pembelajaran anak-anak akan diberikan apersepsi terlebih dahulu oleh guru agar mempermudah anak dalam memahami kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

3) Kegiatan Inti Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia.

Pada kegiatan inti pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan *STEAM* dengan media *Loose parts* karena dalam satu hari guru membuka 3 sentra ada sentra persiapan, sentra balok dan sentra bahan alam dengan empat kegiatan maka anak bebas memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu. Keempat kegiatan yang sudah dipersiapkan oleh guru harus dilakukan semuanya oleh anak sehingga anak bebas bereksplorasi dan bereksperimen melalui kegiatan *STEAM* dengan menggunakan media *Loose parts* yang sudah dipersiapkan oleh guru (Wawancara, 9 Mei 2023).

Berdasarkan hasil Observasi di hari pertama tanggal 09 Mei 2023 Anak-anak belajar dengan tema tanaman sayur-sayuran, Saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan *STEAM* dengan media *Loose parts* anak dibebaskan untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan yang sudah dipersiapkan oleh

guru di kelas. Pada saat anak sedang melakukan kegiatan guru sebagai fasilitator dan menggali informasi kepada anak.

a) Kegiatan *STEAM* dan *Loose Part* I yaitu eksperimen sawi putih

Kandungan *STEAM* didalamnya yaitu :

- 1) *Sains* : Mengetahui perubahan warna pada eksperimen sawi putih dan mengetahui tanaman sebagai pewarna alami
- 2) *Tecnology* : Alat bahan yang digunakan cup plastik, air, sawi putih, nampan, dan pewarna
- 3) *Engineering* : Anak bereksplorasi tentang perubahan warna sawi putih setelah dimasukkan kedalam air yang berwarna.
- 4) *Art* : Anak mengenal macam-macam warna dan mencampurkan cairan berwarna ke air
- 5) *Matematics* : Menghitung dan mengetahui alat dan bahan yang digunakan.



Gambar 4.11 Kegiatan STEAM Berbasis Loose Part I

Seperti contoh gambar diatas ini anak-anak TK B2 sedang melakukan kegiatan eksperimen pada sawi putih. Pada kegiatan ini melatih kognitif anak melalui perubahan warna pada eksperimen sawi putih dan mengetahui tanaman sebagai pewarna alami, melatih kesenian anak mengenal warna dan mencampurkan warna ke air.

b) Pelaksanaan kegiatan STEAM dan *Loose Part* II yaitu meronce menggunakan sedotan

Kandungan pendekatan STEAM di dalamnya yaitu

- 1) *Sains* : Melatih kreativitas anak dalam menciptakan bergambentuk dan melatih anak dalam memecahkan masalah.
- 2) *Technology* : Alat dan bahan yang digunakan (Lumpang, gunting, Tali, cup gelas, kuas, air, pewarna, kunyit, sawi, sedotan, biji-bijian, wadah dan kertas.
- 3) *Engineering* : Anak-anak berkreasi dalam meronce dan membebaskan anak untuk mengolah sedotan sesuai kreativitasnya sendiri.
- 4) *Art* : Anak meronce memasukkan sedotan ke dalam benang untuk membuat suatu karya bisa menjadi gelang atau kalung.
- 5) *Matematics* : Anak-anak dapat menghitung jumlah sedotan yang dimasukkan ke dalam benang.

Seperti contoh gambar dibawah anak-anak TK B2 sedang meronce memasukkan sedotan ke dalam benang, dalam kegiatan tersebut dibutuhkan kesabaran, dan kepintaran anak-anak dalam

meronce. Pada kegiatan ini bermanfaat untuk melatih motorik halus anak dengan menggunting sedotan, melatih kesabaran anak dalam memasukkan sedotan kedalam benang dan melatih kesenian dan kreativitas anak dalam meronce membuat suatu karya.



Gambar 4.12 Kegiatan STEAM Berbasis Loose Part I

- c) Pelaksanaan kegiatan STEAM dan *Loose Part* III yaitu Kegiatan membuat pewarna alami dan mewarnai gambar menggunakan kunyit.

Kandungan pendekatan STEAM didalamnya yaitu :

- 1) Sains : Memngembangkan pemahaman anak tentang tanaman obat-obatnya salah satunya kunyit.
- 2) *Tecnology* : Lumpang, kuas, kunyit, kertas gambar kunyit, piring plastic dan nampan wadah alat dan bahan.

- 3) *Engineering* : Anak mampu membuat pewarna alami dengan cara menumbuknya dilumpang, kemudian pewarna tersebut digunakan untuk mewarna gambar kunyit.
- 4) *Art* : Anak berkreasi dalam mewarnai gambar kunyit menggunakan kunyit.
- 5) *Mathematics* : Anak dapat menghitung dan mengetahui alat dan bahan yang digunakan.



Gambar 4.13 Kegiatan STEAM Berbasis Loose Part III

Seperti contoh gambar diatas ini anak-anak TK B2 sedang menumbuk kunyit menggunakan lumpang dari kayu, setelah itu mewarnai gambar kunyit menggunakan pewarna kunyit yang sudah mereka tumbuk tadi dengan halus. Pada kegiatan ini dapat melatih fisik motorik halus anak yang sedang menumbuk kunyit

melatih tangan mereka, melatih kesenian dan kreativitas anak dalam mewarnai gambar sesuai imajinasi anak.

- d) Pelaksanaan kegiatan STEAM dan *Loose Part IV* yaitu Kegiatan Menghitung biji-bijian dan membandingkan konsep banyak dan sedikit.

Kandungan pendekatan STEAM didalamnya yaitu

- 1) *Sains* : Mengembangkan pemahaman anak tentang biji
- 2) *Tecnology* : alat dan bahan yang digunakan (nampan wadah alat dan bahan, dan biji-bijian, dua mangkok plastik).
- 3) *Engineering* : Membebaskan anak untuk menghitung biji-bijian sesuai kreasinya
- 4) *Art* : Anak dapat mengenal warna pada biji-bijian
- 5) *Matematics* : Anak mampu menghitung jumlah biji -bijian dan membandingkan konsep banyak dan sedikit.



Gambar 4.14 Kegiatan STEAM Berbasis Loose Part IV

Seperti contoh gambar diatas ini anak-anak TK B2 sedang menghitung biji-bijian. Pada kegiatan ini dapat melatih kognitif anak dalam belajar berhitung serta mengenal konsep banyak

sedikit, melatih kesabaran, dan anak memiliki sikap ingin tahterbiasa aktif bertanya. (Observasi 09 Mei 2023).

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi pengamatan peneliti pada 17 Mei 2023 guru memberikan kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan membuat sate buah, mengecap gambar apel dengan jempol, membuat semangka dari kardus dan menyusun balok dari kayu. Guru terlebih dahulu sudah menyiapkan berbagai macam alat bahan seperti buah-buahan, tusuk sate, piring, gambar apel, pewarna, kardus, gunting, pewarna krayon, dan balok kayu.

- e) Pelaksanaan kegiatan STEAM dan *Loose Part* II yaitu membuat sate buah.

Kandungan STEAM pada kegiatan tersebut yaitu :

- 1) *Sains* : Mengembangkan pemahaman anak tentang buah.
- 2) *Technology* : Alat dan bahan yang digunakan (Buah pir, anggur, tusuk sate, piring, kardus, gunting, krayon, gambar apel, pewarna makanan, dan gambar apel).
- 3) *Engineering* : Membebaskan anak memilih buah yang akan dibuat sate sesuai dengan kreasinya.
- 4) *Art* : Membuat sate buah dengan rapi sesuai kreasi.
- 5) *Mathematics* : Menghitung jumlah buah-buahan yang dijadikan sate buah-buahan.

Seperti contoh gambar dibawah ini anak-anak TK B1 sedang membuat sate buah. Pada kegiatan ini melatih kesabaran,

kognitif anak, motorik halus anak dan melatih kreativitas anak dalam berkreasi membuat sate buah.



Gambar 4.15 Kegiatan STEAM Berbasis Loose Part I

f) Pelaksanaan kegiatan STEAM dan *Loose Part* II yaitu menggunting kardus membentuk semangka dari kardus

Kandungan STEAM pada kegiatan tersebut yaitu :

- 1) *Sains* : Mengembangkan pemahaman anak tentang buah
- 2) *Technology* : Alat dan bahan yang digunakan (kertas gambar apel, pewarna, dan krayon.
- 3) *Engineering* : Anak mampu membuat kardus menjadi semangka sesuai kreasinya.
- 4) *Art* : Anak mampu mewarnai kardus berbentuk semangka
- 5) *Mathematics* : Menyebutkan dan menghitung jumlah alat yang digunakan.

Seperti contoh gambar dibawah ini anak-anak TK B1 sedang menggunting kardus membentuk semangka, kemudian diwarnai menggunakan krayon. Pda kegiatan ini dapat menggunting kardus melatih motorik halus anak, melatih kognitif anak, dan melatih kesenian dan kreativitas anak dalam membuat dan mewarnai semangka dari kardus.

Gambar 4.16 Kegiatan STEAM Berbasis Loose Part II



g) Pelaksanaan kegiatan STEAM dan *Loose Part* III yaitu mengecap gambar apel

Kandungan STEAM pada kegiatan tersebut yaitu :

- 1) *Sains* : Mengembangkan pemahaman anak tentang buah
- 2) *Technology* : Alat dan bahan yang digunakan (kertas gambar apel, pewarna, dan krayon.

- 3) *Engineering* : Membebaskan anak untuk mengecap pola gambar apel sesuai dengan kreativitasnya sendiri.
- 4) *Art* : Anak mampu mengecap dan mewarnai gambar apel.
- 5) *Mathematics* : Menyebutkan dan menghitung jumlah alat yang digunakan.

Seperti contoh gambar dibawah ini anak-anak TK B1 sedang mengecap gambar apel dengan jempol, kemudian mewarnai daunnya menggunakan krayon. Pdan kegiatan ini melatih kognitif anak, melatih kesenian dan kreativitas anak dalam mengecap gambar apel dan mewarnai daunnya.



Gambar 4.17 Kegiatan STEAM Berbasis Loose Part III

- h) Pelaksanaan kegiatan STEAM dan *Loose Part IV* yaitu bermain menyusun balok

Kandungan STEAM pada kegiatan tersebut yaitu :

- 1) *Sains* : Melatih kreativitas anak dalam menciptakan beragam bentuk dan melatih anak dalam memecahkan masalah
- 2) *Technology* : Alat dan bahan yang digunakan (berbagai macam bentuk balok dari kayu)
- 3) *Engineering* : Berkreasi dalam bermain balok dengan kreativitasnya sendiri.
- 4) *Art* : Memberi hiasan pada miniatur yang dibuat.
- 5) *Mathematics* : Mengenal bentuk geometri, mengenal bentuk, warna, jumlah, panjang dan pendek pada saat mereka membangun dan merapikan balok.

Seperti contoh gambar dibawah ini anak-anak TK B1 sedang bermain menyusun balok. Pada kegiatan ini dapat melatih melatih kognitif anak dalam menyusun dan mengenal bentuk geometri, dan melatih seni anak dalam mengenal warna.



Gambar 4.18 Kegiatan STEAM Berbasis Loose Part IV

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* sudah sesuai dengan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang peneliti lakukan, yaitu anak bebas memilih ragam kegiatan yang sudah disiapkan oleh guru dan setiap anak wajib melakukan semua kegiatan yang sudah dipersiapkan. Melalui ragam kegiatan yang sudah dipersiapkan oleh guru anak dapat bereksplorasi, berkreasi sesuai kreativitasnya masing-masing dan bereksperimen serta membangun rasa ingin tau pada anak melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan STEAM berbasis *Loose part*.

4) Kegiatan Penutup

Berdasarkan hasil observasi kegiatan penutup dilaksanakan pada pukul 11:00. Pada saat kegiatan penutup guru membiasakan anak-anak untuk selalu membereskan alat dan bahan yang ketika digunakan saat pembelajaran seperti contoh gambar dibawah ini.



Gambar 4.19 Kegiatan Penutup

Kemudian anak diajak untuk mencuci tangan dan mengelapnya dengan handuk kecil, setelah itu anak makan bersama di kelas yang sudah diambikan gurunya.



Gambar 4.20 Makan Bersama

Setelah sesi makan selesai anak akan ditanyai perasaan hari ini seperti “gimana seru dan senang tidak anak-anak untuk kegiatan hari ini ?Seru atau tidak ya?”. setelah itu guru melakukan *recalling* mengenai kegiatan yang telah dilakukan seperti “pada hari ini tadi kita bermain apa saja ya teman-teman? Siapa yang bisa mengerjakan kegiatan dengan baik dan sampai selesai?”. Semua anak pun menjawab dengan penuh semangat dan gembira “kita bermain banyak bu, ada membuat sate buah,menumbuk kunyit, membuat semangka dari kardus, mengitung biji-bijian dan menyusun balok bu”. bu guru bertanya lagi “ siapa tadi yang bisa mengerjakan semuanya ?.” Anak-anak semua menjawab “saya tadi mengerjakan semuanya, bu” setelah *recalling* sudah dilaksanakan, maka guru

akan mengajak anak untuk kemas-kemas, berdoa, dan ditutup dengan salam. Anak akan keluar kelas dengan tertib dan memakai sepatu. Setelah itu, anak diarahkan untuk berbaris dengan tertib kemudian turun ke bawah untuk dipanggil namanya satu persatu sesuai dengan kedatangan penjemputan orang tua (Observasi 10 Mei 2023).



Gambar 4.21 Recailing dan Berdoa

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan penutup telah sesuai dengan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang peneliti lakukan, yaitu dengan anak membereskan sentra main, cuci tangan dilanjutkan makan siang bersama, menanyakan perasaan anak hari ini, *recalling*, berdoa, dan ditutup dengan salam. Kemudian anak akan keluar kelas dengan tertib dan memakai sepatu. Setelah itu guru akan mengajak anak untuk baris dengan rapi dan turun ke bawah untuk dipanggil

namanya satu persatu sesuai dengan kehadiran orang tua yang sudah menjemput.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam menggunakan *STEAM* berbasis media *Loose parts* diawali dengan guru mengajak anak untuk duduk sejajar atau melingkar dengan rapi di dalam kelas. Setelah anak-anak semuanya sudah terkondisi dengan baik maka anak diajak untuk berdoa sebelum belajar bersama-sama.

Setelah itu, barulah apersepsi dan anak melakukan pembelajaran yang menggunakan *STEAM* berbasis media *Loose Part* di sentra main yang sudah dipersiapkan oleh guru menggunakan media *Loose parts*. Pembelajaran dengan pendekatan *STEAM* yang dipadukan dengan media pembelajaran *loose parts* dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni. Ketika anak bermain dengan kegiatan pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru, anakanak sangat antusias dan senang ketika melakukan dan mengikuti kegiatan pembelajaran.


c. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang wajib dilaksanakan oleh guru yang dimana guru harus memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak untuk mengetahui tumbuh kembang anak, apakah anak mengalami peningkatan atau tidak. Dalam satu hari guru menggunakan 5 jenis penilaian, anak-anak satu persatu akan diberi

nilai dengan 5 jenis penilaian tersebut. Di TK Mutiara Indonesia menggunakan 5 jenis penilaian yaitu ada penilaian observasi, penilaian percakapan, skala pencapaian anak, penilaian hasil karya dan catatan anekdot. Seluruh penilaian tersebut melalui pengamatan para guru, dan sesuai dengan kondisi anak apakah melalui kegiatan yang sudah diberikan anak dapat melaksanakannya dengan tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan dan apakah kreativitas anak meningkat. (Wawancara 17 Mei 2023).

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa dalam evaluasi atau penilaian yang dilakukan di TK Mutiara Indonesia sudah sesuai yaitu para guru menggunakan 5 jenis penilaian yaitu penilaian observasi, penilaian percakapan, skala pencapaian anak, penilaian hasil karya dan catatan anekdot. Hal itu dibuktikan dengan adanya hasil dokumentasi yang peneliti lakukan pada tanggal 17 Mei 2023.

PENILAIAN OBSERVASI
TK B 1




TAHUN PELAJARAN 2022 - 2023
TAMAN KANAK - KANAK MUTIARA INDONESIA
JL. ANGGREK NO. 23 PULISEN

Hari/Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang diobservasi	Penilaian															
			Alif	Doni	Kania	Kamil	Karin	Rhaza	Lisa	Usher	Conal	Outega	Saver	Ahliq	Berkha			
Senin 2 Januari 2023	Upacara bendera	Ketertiban	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kamis 5 Januari 2023	Pengisian	Tertib mengikuti arahan guru	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Rabu 10 Januari 23	Sholat dhuhur	Tertib mengikuti/melaksanakan sholat	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Selasa 14 Januari 23	Bermain peran	mengikuti peraturan yg disampaikan guru	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kamis 19 Januari 2023	Main sentra	Tidak mengganggu teman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Rabu 15 Mei '23	Sholat Dhuhur																	

Gambar 4.22 Penilaian Observasi


Contoh hasil penilaian evaluasi peserta didik seperti gambar di atas yaitu ada penilaian observasi, hal yang diamati ada ketertiban, tertib mengikuti arahan guru, tertib mengikuti dan melaksanakan tugas setiap kegiatan pembelajaran yang guru berikan, mengikuti semua peraturan yang ada disekolah dan tidak mengganggu teman-temannya.

Selanjutnya hasil penilaian dan evaluasi peserta didik yang kedua yaitu ada penilaian percakapan pada peserta didik seperti contoh gambar di bawah ini, di TK Mutiara Indonesia dalam penilaian percakapan yang dinilai keamanan, kreativitas anak, dan kepercayaan diri anak. Guru akan menilai satu persatu tiap anak, contohnya dapat menyebutkan macam-macam buah.

PENILAIAN PERCAKAPAN					
TK B 1					
					
TAHUN PELAJARAN 2022 - 2023					
TAMAN KANAK-KANAK MUTIARA INDONESIA					
JL. ANGGREK NO. 23 PULISEN					
PENILAIAN PERCAKAPAN					
No	Kegiatan Pembelajaran	Nama Anak	Kemauan	Keruntutan	Kepercayaan Diri
1.	Senin 2 Januari 2023 Membuat alat transportasi saat ke sekolah	Alif Narayan Rasendria			
		Devaro Pradipta Wijaya			
		Belvania Achazia Purnomo			
		Kamila Mahita Putri			
		Annisa Nabila Karin			
		Adzkie Khanza			
		Litahayu Calandra Pramesti			
		Vanessa Willa Kirana			
		Cantika Arifia Erika Putri			
		Wikan Tunggul Amijaya			
		Hamish Omar Saputra			
		M. Faisal Akhlan			
		Arsakha Virendra S			
2.	Kamis 5 Januari 2023 Membuat nama dan tempat pemberhentian kendaraan	Alif Narayan Rasendria	BSH	BSH	BSH
		Devaro Pradipta Wijaya	BSH	BSH	BSH
		Belvania Achazia Purnomo	-	-	-
		Kamila Mahita Putri	BSH	BSH	BSH
		Annisa Nabila Karin	MB	BSH	MB
		Adzkie Khanza	BSH	BSH	BSH
		Litahayu Calandra Pramesti	BSH	BSH	BSH
		Vanessa Willa Kirana	-	-	-
		Cantika Arifia Erika Putri	BSH	MB	BSH
		Wikan Tunggul Amijaya	BSH	BSH	BSH
		Hamish Omar Saputra	BSH	BSH	BSH
		M. Faisal Akhlan	BSH	BSH	BSH
		Arsakha Virendra S	BSH	MB	BSH

Gambar 4.23 Penilaian Percakapan

Selanjutnya hasil penilaian dan evaluasi peserta didik yang ketiga yaitu skala pencapaian perkembangan harian pada peserta didik seperti contoh gambar di bawah ini, di TK Mutiara Indonesia dalam penilaian ini Anak akan dinilai satu persatu dalam perkembangan harian seperti gambar dibawah yaitu bernyanyi sambil bergerak mengikuti irama lagu dan dapat memahami perintah guru dengan baik.



SKALA PENCAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
TK B 1


MUTIARA INDONESIA
TAMAN KANAK-KANAK
PAUD

TAHUN PELAJARAN 2022 - 2023
TAMAN KANAK - KANAK MUTIARA INDONESIA
JL. ANGGREK NO. 23 PULISEN

Skala Pencapaian Perkembangan Harian																
TK B 1																
Hari / Tanggal	No	Indikator	Nama	Shaka	Cantika	Omar	Lita	Vania	Karin	Kamila	Alif	Devaro	Khanza	Vanessa	Wikan	Akhlan
Kamis 5-1-2023	1.	Bernyanyi sambil bergerak mengikuti irama lagu		MB	BSH	BSH	BSH	-	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	-	BSH	MB
Kamis 10-1-2023	2.	Dapat memahami perintah dari guru dengan baik		MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB

Gambar 4.24 Skala Pencapaian Perkembangan

Selanjutnya hasil penilaian dan evaluasi peserta didik yang keempat yaitu penilaian hasil karya pada peserta didik seperti contoh gambar di bawah ini, di TK Mutiara Indonesia dalam penilaian ini Anak akan dinilai satu persatu dalam penilaian hasil karya ini contohnya membuat pesawat terbang, membuat sate buah, mampu mengecap gambar apel dan lain-lain.

PENILAIAN HASIL KARYA															
TK B 1															
															
TAHUN PELAJARAN 2022 - 2023															
TAMAN KANAK - KANAK MUTIARA INDONESIA															
JL. ANGGREK NO. 23 PULISEN															
Hari/Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil												
			Ayif	Devoro	Vania	Kamilia	Karin	Ehronan	Lita	Vayu	Amelia	Willan	Dinar	Ahlan	Sabrina
Kamis 5-1-2023	Membuat pesawat terbang	Menggunting sesuai garis	BSH	BSH	-	BSH	BSH	BSH	BSH	-	MB	BSH	BSH	MB	MB
Rabu 9-1-2023	Membuat kapal yang dikemudi nahkoda	Melipat member luk kapal	-	BSH	BSH	BST	BST	BST	BST	BST	BST	BST	BST	-	MB
Kamis 10-1-2023	Menggambar tempat tempat rekreasi	Kreatif	BSH	BSH	MB	BST	BST	BST	BST	BST	MB	BST	BST	BST	BST

Gambar 4.25 Penilaian Hasil Karya

B. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia, Boyolali maka dapat diinterpretasikan yaitu sebagai berikut: Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau ada kemudian dikreasikan menjadi hak yang baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah Siti Asiatun (2020:45). Sehingga kreativitas pada anak usia dini akan berkembang dengan optimal apabila terstimulus dengan baik.

Proses yang dilakukan oleh guru kelompok B dalam implementasi pengembangan kreativitas melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Indonesia Boyolali tahun ajaran 2022/ 2023, yaitu :

- a. Perencanaan pembelajaran melalui *STEAM* berbasis media *Loose Part*
 - 1) Pembuatan rencana kegiatan pembelajaran

Sebelum dimulai pembelajaran guru merancang perencanaan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu. Karena di sekolah ini masih menggunakan kurikulum 2013, jadi para guru sebelum anak masuk sekolah rapat dan evaluasi dalam membuat

rencana program pembelajaran harian (RPPH) dan rencana program mingguan (RPPM) yang dijadikan acuan guru untuk mengelola kegiatan bermain untuk mendukung proses anak usia dini dalam belajar. Maka pernyataan tersebut telah sesuai dengan teori menurut Setyowati, (dalam Artobatama, 2018:41) Pembelajaran anak usia dini disesuaikan dengan kemampuan anaknya sendiri. Dengan adanya life skill dan kecakapan hidup yang disesuaikan kebutuhan zaman secara individual, sehingga manfaat juga tujuan pembelajarannya akan tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut Amelia & Nuraeni (2021) pembelajaran berbasis *STEAM* merupakan pengembangan dari kurikulum 2013 yang menstimulus anak untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, bekerjasama, berkomunikasi serta berkolaborasi dengan orang lain. Pendidikan anak usia dini (PAUD) semakin berkembang dari waktu ke waktu, sebagian besar keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh pendidik dengan penggunaan metode-metode yang berpusat pada anak (*student-centered learning*)

2) Penyiapan alat dan bahan

Setelah para guru merancang dan menyusun RPPM dan RPPH untuk kegiatan pembelajaran guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran. Di TK Mutiara Indonesia ini menggunakan media *Loose Part* sebagai media pembelajaran. Adapun jenis- jenis bahan *loose parts* yang biasa digunakan oleh guru meliputi: Bahan Alam (Batu kerikil, Daun kering, Ranting,

Pelepah pisang, pasir, biji-bijian, pasir, cangkang telur), bahan plastik (Botol bekas, gelas cup, plastik bening/berwarna, sedotan, tutup botol), Bahan logam (sendok, garpu, kaleng), bahan kayu (balok kayu, bambu), bahan kain dan benang (kain perca, flanel, benang wol), barang bekas kemasan (kardus bekas, bungkus makanan, bungkus pasta gigi dan lain-lain).

Maka telah sesuai dengan macam-macam dari media *Loose Parts* menurut Haughey & Hill, 2017) dalam (Annisa & Febriastuti, 2021) terbagi menjadi 7, yaitu sebagai berikut :

1) Bahan alam

Bahan ini merupakan bahan alam yang dekat dengan anak atau sangat mudah ditemukan. Bahan ini dapat berupa: Stik, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, tanah, kerikil, kerang, serbuk Kayu, bambu, serbuk kayu, bunga, lumpur, pasir, biji karet.

2) Bahan Kayu

Kayu dapat berupa dapat berupa balok terbuat dari kayu, papan, seruling, kursi, meja, kepingan puzzle, potongan kayu dan lain-lain.

3) Bahan Plastik

Plastik dapat berupa botol plastik, sedotan tutup botol, pipa, ember, manik-manik, pipa plastik dan lain-lain.

4) Logam

Logam. Dalam hal ini bahan logam yang aman digunakan adalah garpu, sendok, magnet, manik-manik perak, penjepit

rambut, tutup logam, plat nomor, knop pintu, uang koin, kunci, perkakas masak, drum.

5) Keramik

Bahan keramik yang bisa digunakan berupa botol kaca, kaca, gelas, manik-manik, kelereng, keramik, ubin, knop laci, vas kaca.

6) Bahan kain dan benang

Dalam hal ini berkaitan dengan benang dan kain. Bahan ini dapat berupa benang, tali, bermacam Jenis Kain, karet, kapas, Pom-pom.

7) Kemasan (*Packing*)

Bahan bekas atau kemasan. *loose part* ini dapat berbentuk bungkus makanan, kardus, gulungan tisu, gulungan benang, karton wadah alas telur, potongan kertas karton, kertas, semua kardus bekas kemasan.

Dalam media *Loose Part* yang digunakan di TK Mutiara Indonesia sudah sesuai dengan jenis-jenis *Loose Part* menurut Haughey & Hill, 2017) dalam (Annisa &Febriastuti, 2021). Namun ada yang tidak dipakai seperti bahan dari kaca dan keramik karena dapat membahayakan anak usia dini.

3) Invitasi

Sebelum masuk sekolah guru sudah menyiapkan bahan-bahan *loose parts* dengan teknik invitasi. Invitasi merupakan suatu penataan alat dan bahan yang dipilih dan ditata dengan

rapi, menarik sesuai kreativitas guru di atas meja, karpet, atau lantai baik didalam kelas maupun diluar kelas (seperti halaman atau area bermain). Hal tersebut dilakukan oleh guru agar dapat mengundang perhatian anak, sehingga anak tertarik untuk menggunakan bahan *loose parts* tersebut. Anak-anak diberikan kebebasan dalam berimajinasi mengekspresikan pemahaman mereka terhadap dunia dan lingkungan sekitarnya dengan menggunakan media *Loose parts*. Maka telah sesuai dengan teori menurut Attar, Perez dan Parham (2016:2) bahwa proses penyiapan dan penataan kegiatan bermain *Loose parts* dibedakan pada setiap kelas sentra dan saat pergantian tema, oleh karena itu membuat anak antusias dan tertarik untuk bermain. Anak-anak secara spontan bermain aktif dengan barang yang tidak biasanya ditujukan untuk bermain.

4) Provokasi

Guru-guru di TK Mutiara Indonesia setelah selesai menyiapkan dan menata alat dan bahan yang akan digunakan dengan teknik invitasi, para guru membuat tulisan dengan kalimat provokasi. Provokasi dalam hal ini diartikan sebagai upaya guru dalam memprovokasi kecenderungan alami anak dalam mencari suatu makna dengan cara mengajukan pertanyaan terbuka. Provokasi ini di lakukan agar anak mampu menggali serta mengembangkan ide-ide, minat, teori, *critical thinking* pada anak. Provokasi mampu merangsang pemikiran

anak untuk berpikir tingkat tinggi bahkan dalam berpikir untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Melalui media *Loose parts* anak-anak diberikan kebebasan dalam berekspresi untuk memahami dunia dan lingkungan di sekitarnya.

Maka telah sesuai dengan teori (Redhana, 2019:2242) bahwa konsep pembelajaran berbasis *STEAM* menggunakan media *loose parts* merupakan pembelajaran yang memiliki keterkaitan dan kebermaknaan untuk anak usia dini karena anak akan memiliki keterampilan 4 c sebagai tujuan penguasaan keterampilan di masa abad 21 sesuai identifikasi *National Education Association* meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi dimana keterampilan tersebut dikolaborasikan dengan model pembelajaran kreatif berpusat pada anak didik. Media *Loose parts* mendorong kemampuan anak untuk berpikir imajinatif dan melihat solusi, dan tentunya sensasi petualangan dan kesenangan ke dalam dunia bermain anak.

5) Persiapan alat dokumentasi dan penilaian

Penyiapan alat dokumentasi dan penilaian digunakan sebagai catatan atau penilaian untuk melihat apakah anak sudah mencapai tahap perkembangan yang diharapkan atau belum. Bagi anak yang belum mencapai tujuan pembelajaran guru akan memberikan dampingan dan pengarahan baik kepada anak maupun kepada orang tua anak, namun jika anak berhasil

mencapai tujuan pembelajaran guru akan memberikan kegiatan sesuai dengan capaian pembelajaran selanjutnya. Selama proses pembelajaran menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Parts*, guru menggunakan Penilaian observasi, penilaian hasil karya, Penilaian percakapan, Skala pencapaian perkembangan, dan catatan Anekdote.

Maka hasil tersebut sudah sesuai dengan evaluasi menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab III Pasal 5 yang berbunyi “Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merupakan acuan untuk mengembangkan standar isi proses penilaian, pendidik, dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

- b. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part*.

Adapun langkah-langkah pembelajaran beserta strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui *STEAM* dengan media *Loose Part* sebagai berikut :

- 1) Kegiatan awal

Dalam kegiatan awal di TK Mutiara Indonesia meliputi ikrar dilapangan, pengkondisian fisik motorik anak, kemudian anak

masuk ke kelas masing-masing untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran, ice breaking, dan tanya jawab menanyakan perasaan anak hari ini . Maka hasil tersebut telah sesuai menurut teori dari Fransiska & Yeni (2021 : 5459) bahwa pembelajaran menggunakan STEAM dengan media *loose parts* diberikan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disusun. Adapun yang guru persiapkan yaitu: pembuka, salam, berdoa sebelum belajar, dan tanya jawab.

2) Apersepsi

Sebelum memasuki kegiatan pembelajaran, maka setiap guru akan memberikan apersepsi terlebih dahulu kepada anak mengenai materi dan kegiatan sesuai dengan pembelajaran hari itu. Guru juga melakukan sesi tanya jawab kepada anak agar anak dapat berpikir lebih kritis melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru, Intinya mengajak anak-anak untuk berpikir tinggi ketika kegiatan menggunakan STEAM dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan karakter seperti menyiapkan diri dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya, mampu berpikir kritis, mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dapat mengembangkan enam aspek perkembangan. Maka telah sesuai dengan teori dari Hijriati, (2016: 11) bahwa kegiatan apersepsi sebagai kegiatan pengenalan mengenai materi dan strategi kegiatan bermain dalam menggunakan *Loose Part*. Pada tahap ini ada berada di tahap eksplorasi. Sehingga melalui apersepsi guru

dapat menstimulus ide, daya imajinasi dan kreativitas anak melalui penggunaan media *Loose Part*.

3) Kegiatan Inti Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part*.

Pada pelaksanaan kegiatan inti dalam pembelajaran menggunakan *STEAM* dengan media *Loose parts* dikegiatan tersebut anak bebas memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu, bebas dalam bereksplorasi, berimajinasi dan bereksperimen sesuai cara berfikir anak, sehingga dapat mengembangkan enam aspek perkembangan. Hal tersebut telah sesuai dengan teori mutiara & Nan (2022:48) menyebutkan bahwa langkah-langkah pembelajaran *STEAM* terdiri dari, apersepsi, invitasi, provokasi, evaluasi. Bahwa teori tersebut sudah sesuai dengan yang ada di TK Mutiara Indonesia dalam langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Part* diawali dengan pembuatan perencanaan, apersepsi, invitasi, provokasi, kegiatan inti, evaluasi.

4) Kegiatan Penutup

Pada saat kegiatan penutup guru terlebih dahulu mengajak anak-anak untuk membereskan alat dan bahan yang digunakan ketika pembelajaran, setelah itu anak diminta untuk cuci tangan, kemudian anak diajak untuk duduk melingkar persiapan makan siang, namun sebelum makan anak diminta untuk berdoa sebelum makan bersama-sama, setelah makan anak diminta lagi untuk berdoa

setelah makan, sebelum pulang guru *recailing* kepada anak tentang kegiatan hari ini yang sudah dilakukan apa saja dan menanyakan perasaan pada anak senang atau tidak, kemudian anak-anak berdoa sebelum pulang sekolah bersama-sama, ditutup dengan salam dan berpamitan dengan guru. Maka langkah tersebut telah sesuai dengan teori menurut Purwanti (2023:40) bahwa kegiatan penutup dalam pembelajaran menggunakan STEAM berbasis *Loose parts* sudah diberikan sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu berdiskusi mengenai kegiatan yang sudah dilaksanakan, menanyakan perasaan anak, *recalling kegiatan*, berdoa setelah pembelajaran, dan ditutup dengan salam.

c. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang wajib dilaksanakan oleh guru yang dimana guru harus memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak untuk mengetahui tumbuh kembang anak, apakah anak mengalami peningkatan atau tidak. Dalam satu hari guru menggunakan 5 jenis penilaian, anak-anak satu persatu akan diberi nilai dengan 5 jenis penilaian tersebut. Di TK Mutiara Indonesia menggunakan 5 jenis penilaian yaitu ada penilaian observasi, penilaian percakapan, skala pencapaian anak, penilaian hasil karya dan catatan anekdot. Seluruh penilaian tersebut melalui pengamatan para guru, dan sesuai dengan kondisi anak apakah melalui kegiatan yang sudah diberikan anak dapat melaksanakannya dengan tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan dan apakah kreativitas anak meningkat.

Adapun perkembangan yang dinilai oleh guru meliputi enam aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan nilai agama moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Setiap aspek perkembangan anak, guru menjelaskan apakah anak tersebut sudah mampu atau belum dalam mencapai tahap perkembangan pada tujuan pembelajaran tersebut. Penilaian enam aspek perkembangan tersebut telah sesuai dengan tahap evaluasi menurut Peraturan Menteri Pendidikan Anak usia Dini Bab III Pasal 5 yang berbunyi: “Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merupakan acuan untuk mengembangkan standar isi proses penilaian, pendidik, dan tenaga kependidikan, sarana prasarana, pengelolaan, serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini” Sehingga berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penilaian di TK Mutiara Indonesia sudah sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Anak Usia Dini Bab III Pasal 5 yang dimana dalam setiap penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap hasil kerja anak guru tetap memperhatikan ke-enam aspek perkembangan pada anak usia dini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di TK Mutiara Indonesia, Boyolali tentang implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia, Boyolali, pada bagian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Implementasi pengembangan kreativitas melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Indonesia Boyolali tahun ajaran 2023/2024, yaitu : Perencanaan pembelajaran melalui *STEAM* berbasis media *Loose Part* Pembuatan rencana kegiatan pembelajaran meliputi : Pembuatan rencana kegiatan pembelajaran RPPH dan RPPM, Penyiapan alat dan bahan, Invitasi, povokasi dan persiapan alat dokumentasi dan penilaian.

Dalam Pelaksanaan dan strategi guru dalam pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui *STEAM* berbasis *Loose Part* meliputi : 1) Kegiatan awal, anak berbaris dilapangan ikrar,bernyanyi dan ice breaking, setelah itu anak akan dikondisikan didalam kelas untuk melakukan salam, berdoa, menayakan kabar hari ini dan bernyanyi yang dipandu oleh guru kelas, 2) Apersepsi sebagai kegiatan pengenalan dan strategi mengenai materi dan cara bermain dalam menggunakan *Loose Part*. Pada tahap ini ada berada di tahap eksplorasi. Sehingga melalui apersepsi guru harus kreatif dalam menggunakan media dan alat

permainan edukatif agar dapat menstimulus ide, daya imajinasi dan merangsang kreativitas anak melalui penggunaan media *Loose Part*.3) Kegiatan inti pembelajaran melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part*. Pada pelaksanaan kegiatan inti dalam pembelajaran menggunakan *STEAM* dengan media *Loose parts* dikegiatan tersebut anak bebas memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu, bebas dalam bereksplorasi, berimajinasi dan bereksperimen sesuai cara berfikir anak, sehingga dapat mengembangkan enam aspek perkembangan dan kreativitas anak. 4) kegiatan penutup dalam pembelajaran menggunakan *STEAM* berbasis *Loose parts* sudah diberikan sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu berdiskusi mengenai kegiatan yang sudah dilaksanakan, menanyakan perasaan anak, *recalling* kegiatan, berdoa setelah pembelajaran, dan ditutup dengan salam. 5) Evaluasi, Evaluasi merupakan kegiatan yang wajib dilaksanakan oleh guru yang dimana guru harus memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak untuk mengetahui tumbuh kembang anak, apakah anak mengalami peningkatan atau tidak.

B. Saran

Beberapa saran yang bisa diberikan terkait mengenai gambaran implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan untuk selalu meningkatkan dan memaksimalkan penggunaan *STEAM* bermedia pembelajaran *Loose*

parts agar terus meningkatkan enam aspek perkembangan dan kreativitas pada anak usia dini menjadi semakin lebih baik.

2. Bagi Guru

Sebagai pendidik/guru hendaknya selalu memberikan semangat serta motivasi kepada para peserta didik selama pembelajaran berlangsung, guru juga harus memberikan arahan yang baik kepada para peserta didik agar tercipta peserta didik yang berakhlak mulia.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan selalu bersemangat dan giat belajar agar mampu mencapai tujuan perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anizal,D, R., & Hartati, S. (2022). *Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Math) di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Padang*, Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 9 (1), 33-45
- Aliyah, S., & Nurjanah, A, S, (2022). *Penerapan pendekatan STEAM Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di TK IT AL-Latief Bayongbong Garut*, Jurnal anaking, 1 (1), 162-170.
- Arifudin dan Opan. 2021. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Anggia Alam Rara dkk, 2018. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1 (3)
- Ayu Mas Sovia, dkk. 2022. *Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini di RA Al-Amanah Bandar Lampung*. Prosiding Sinapmasagi, 2 (1)
- Anisa dkk. (2022). *Pengelolaan Pembelajaran di Kelompok Bermain (KB)*. *Jurnal multidisipliner bharasumba. Vol 1, No 1*.
- Anisabela, M. & Rahminawati, N. 2022. *Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak*. Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud, 2 (1)
- Azizah Nur Azizah, dkk. 2023. *Upaya Guru dan Orang Tua dalam Menumbuhkan Percaya Diri pada Anak Usia Dini*. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 2 (1)
- Dadan Suryana, 2014. *Hakikat anak usia dini*. Padang: UNP Press Padang.
- Desi, T. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Part di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arraza (Dotoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Efendi dkk (2022). *Pengaruh Ide Kreatif dalam Mengembangkan Dakwah di Masjid Jami' Nurul Ikhsan*. Jurnal Pendidikan dan Konseling. 4 (6)
- Fadillah Medina Siti dan Rahim Abdul. 2022. *Faktor-Faktor Pendukung Keputusan Orang Tua Menyekolahkan Anak di Madrasah*

Ibtidaiyah Raudhatul Muttaakimin Darul Abror Bekasi Tahun 2019.
Journal of Educational and Language Research, 1 (12)

Fakhriyani Diana Vidya, 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*,
Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, 4 (2)

Farida, 2020. *Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunung Sindur Jawa Barat*, Skripsi, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Farikhah Aizatul dkk, 2022. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode pembelajaran Loose part*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3 (1)

Fitriyah Anis dkk, 2021. *Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis PJBL (Project Based Learning) Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif dan Berfikir Kritis*, Jurnal Inspiratif Pendidikan, 10 (1)

Hasanah, A, W., & Dwijayanti, I. (2023). Pengembangan Model Saintifik Berbasis Steam Dan Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Siswa. *Sinar dunia: Jurnal Riset Sosial humaniora dan ilmu pendidikan*, 2(1), 42-54

Hasanah, Aas. dkk, 2021. *Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi, 5 (2)

Hasanah dkk, 2016. *Teknik Observasi (sebuah alternative metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial*, Jurnal at Taqaddum, 8 (1)

Harahap Rani Astria Silvera, 2022. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4 (5).

Hamdani Beny, 2020. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar di Sekolah Dasar Zaha (Zainul Hasan). Jurnal IKA : Ikatan Alumni PGSD Unairs, 8 (1)

Hadi dkk. 2022. *Inovasi Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Fakultas Agama Islam. Vol 4, No 1.

Indriani Leni dan Dina Khairiah, 2023. *Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5 (1)

Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). *Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran*

- berbasis STEAM and Loose part. Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 15 (2), 263-278
- Isroani Roudlotun Ni'mah, Farida, 2022. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Part*, *Jurnal penelitian, pemikiran dan pengabdian*, 8 (1)
- Ilahi dkk. 2022. *Peran Guru Dalam Pembentukan Karakter Disiplin*. endas : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7 (2)
- Izzani Lia Maghfira, 2019. *Pengaruh Pembelajaran STEAM Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa di SMA Negeri 1 Baitussalam Aceh*, *Jurnal Repository Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 1 (3).
- Innayah Indah Nurul, 2022. *Penggunaan Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak pada TK Tarbiyatul Athfal 02 Sinanggul Mlongo Jepara*. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*. 1 (1)
- Juwati dan Pardimin. 2022. *Pengelolaan Pembelajaran STEAM untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini*. *jurnal Media Manajemen Pendidikan*, 5 (1)
- Kafolamau, N, I., & Rahardjo, M, M (2022) *Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media Loose Part*. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(3), 255-262.
- Khairi Husnuzziadatul, 2018. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Usia 0-6 Tahun*, *Jurnal Warna*, 2 (2)
- Kartini Tati dan Amalia Nazia Rizka, 2022. *"Efektivitas Metode Pemberian Tugas Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Masa Pandemi Di TK Meraih Bintang"*. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 1 (1)
- Lestari Sri Bawinda dan Mamus Erlina. 2022. *Sikap over protective orang tua dan kepercayaan diri remaja*. *INNER: Journal of Psychological Research*. 2 (1)
- Lire Pratiwi, 2021. *Penggunaan Pendekatan Steam Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu* ^{Skripsi}, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Monica Mici Ara, 2019. *Strategi Guru PAUD Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3 (6)

- Mursid, M.Ag, 2018. *Belajar dan pembelajaran PAUD*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Murdiyanto dan Eko, 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta. Yogyakarta : Press.
- Maisarah dkk, 2021. *Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ikhwanul Muslimin*, *Jurnal Raudhah*, 9 (1)
- Mulyati Sri dkk, 2013. *Meningkatkan Kreativitas Pada Anak*, *Jurnal Inovasi dan kewirausahaan*, 2 (2).
- Murgiyanti, 2022. *Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM dan Loosepart*, SEMNASPA: Seminar Nasional Pendidikan dan Agama, 3 (2)
- Mayar, dkk. 2022. *Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (5).
- Munthe Mondang dan Lase Famahato. 2022. *Faktor-Faktor Dominan Yang Mempengaruhi Kegiatan Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Educativo : Jurnal Pendidikan*, 1 (1)
- Maulana Insan. Dan Mayar Farida. 2019. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0*. *Jurnal Pendidikan Tanbusai*, 3 (5).
- Mutiah Elsa dan Srikandi Sardiah. 2022. *Konsep Pengembangan Kreativitas AUD*. *jurnal pendidikan dan anak usia dini*, 1 (1)
- Mariana dkk. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Steam Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal pendidikan dasar*, 1 (2)
- Nadzifah, N., Dheasari, A, E., & Ainun, D.(2022). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menempel Dengan Bahan Loose Part Anak Kelompok B TK DWP 3 Tambak Lekok*. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 82-91
- Novitasari Nurul, 2022. *“Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal iaialhikmahtuban”*, 6 (1)
- Nurhamsa, 2021. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Paud Tuan Guru Alim*, *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3 (2).

- Nur Annisa, y., Kartini, W., & Faatinisa, E, (2023). *Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM. Al-Fitrah (Jurnal Kajian Pendidikan Anak Usia Dini)*, 2(1), 1-4.
- Negoro Tirta Ajeng. 2022. *Perancangan Komik Karakter Toleransi Budaya Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. Jurnal Seni dan Desain*, 4 (1)
- Nurlia Rosa dan Afrinaldi. 2023. *Profil Kecerdasan Emosi Siswa di SMK Negeri 1 Bonjol. Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 3 (1)
- Nasywa dkk. 2022. *Status Ego Anak Pada Peserta Didik di SMA Islam Bawari Tahun 2021. Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1 (3)
- Nasrah dkk, 2021. *Efektivitas Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5 (1)
- Ningsih dkk. 2021. *Analisis Kebijakan Dan Pengelolaan Pendidikan Terkait Standar Penilaian Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 5 (3)
- Oktaviana Anita & Maemonah, 2022. *Kreativitas Anak Usia Dini Perspektif Filsafat Pendidikan Eksistensialisme, Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 6 (1)
- Priyambodo Mugi, dkk. 2021. *Correlation between Self Confidence and Adversity Quotient With Creative Thinking Skills of Grade VIII Students On Subject Motion and Force, Jurnal Phenomenon* , 11 (2)
- Putri Afina Meida, dkk. 2021. *Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Part Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini. Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2 (2)
- Prameswari, T. W., & Lestaringrum, A.(2020). *Steam Based Learning Strategies by playing loose part for the achievement of 4c skills in children 4-5 years, Jurnal Efektor*, 7(1), 24-34
- Priantari dkk. 2022. *Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis STEAM bagi Guru PAUD. Jurnal Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6 (2)
- Priyanti, N, Y., Astria, A, Maemunah, M, Apriani, D., & Sandrina, S., (2021). *Loose Part Media Menarik dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Msasa Pandemi Covid-19, Kangmas : Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 254-259.

- Panggabean Azaria Aleyda dkk, 2022. *Manfaatkanlah masa mudamu sebaik-baiknya saatnya anak muda berkarya dan kreatif*”, Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 1 (4).
- Prwanti, P., & Zulkarnain. (2023). *Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Berbasis STEAM Dapat Membangun Merdeka Belajar Pada Anak Usia Dini*. *Pedagogi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1), 38-47.
- Puspita Deka, 2018. *Pengaruh Bermain Musik Sederhana Terhadap Kreativitas Anak di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu*, Skripsi. *Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri, Pendidikan Islam Anak Usia Dini*
- Rahayu Ninik dkk, 2023. *Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa*”, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4 (1)
- Rahayu isti Dwi dan Khaironi Mulianah. 2018. *Kreativitas Anak dan Clay Tanah Liat*. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 1 (1)
- Salsabila, N. K., Naila/ N., & Indriana, W. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose part di TK IT Abatatsa Kabupaten Pasuruan. *AS-Sabiqun*, 4(5), 1107-1118.
- Sari Ranita Desi dan Rasyidah Zainur Amelia, 2019. *Peran orang tua pada kemandirian anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 3 (1)
- Saryuni, 2022. *Metode eksperimen untuk mengembangkan kreativitas anak di pendidikan anak usia dini inhil peduli tembilahan*. Skripsi. Program studi pendidikan islam anak usia dini, Sekolah tinggi agama islam Auliaurasyidin Tembilahan-Riau.
- Saragih Nurmayanti, 2019. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Membentuk Anak Gambar dengan Menggunakan Media Pasir Warna di RAA Adam Hawa Medan Amplas*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Septiani Ika dan Delina Kasih, 2021. *Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Alpha Omega School*, *Jurnal jendela pendidikan*, 1 (4)
- Srinahyanti, 2022. *Pemanfaatan Loosepart Pada Penddikan Anak Usia Dini*, *Jurnal Guru Kita*, 6 (3)
- Sugiyono, 2022. *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.

- Safitri Dewi dkk, 2021. *Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2 (1)
- Sinaga Rida, 2022. *Metode Project Based Learning Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak*. Journal of Christian Education and Leadership, 3 (1)
- Sumarseh, S., & Eliza, D. 2022. *Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5 (1), 65-74
- Siregar Selamat. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Guru Mengorkestrasi Pembelajaran Menari Melalui Kegiatan Fig*. Jurnal Manajemen Pendidikan, 7 (3)
- Siti, A, (2020), *Pengaruh Balok Susun Warna Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan*, Phd Thesis. UIN Raden Intan Lampung.
- Taher Sartika dan Munastiwi Erni, 2019. *Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al - Muthi'in Yogyakarta*. Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 4 (2)
- Veryawan dan Tursina Ade, 2022. *Media Loose Parts : Workshop Pembelajaran Sainifik Bermuatan STEAM*, Journal of sriwijaya community service on education (JSCSE), 1 (1)
- Wulandari Poppy, (2022). *Peningkatan Kreativitas Anak Berbasis Steam Melalui Media Pembelajaran Loose Part*, Jurnal Golden Age, 6 (2)
- Wulandari dkk. (2022). *Potensi Intuisi Matematis dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 114-119.
- Wulandari dkk. 2022. *Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa pada Topik Usaha dan Pesawat Sederhana*. Jurnal Terapan Sains &Teknologi. 4 (1)
- Windasari dkk. 2022. *Analisis Penggunaan STEAM Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Upgris, 2 (1)
- Witarsa Ramdhan dan Alim Lesmana Melvi. 2022. *Kompetensi Profesional Guru pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6 (6)

Wahyuni Sri Putu Ni dkk. 2022. *Implementasi Metode Example Non Examples Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 9 (1)

Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, 2020. "*Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks, , hal 40-62

Yuliasri Aisah dan Asrul faruq, 2022. *Implementasi Metode Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) dengan Menggunakan Bahan Loose Parts*. Jurnal Al-Athfal, 3 (1)

LAMPIRAN

Lampiran 1 PEDOMAN OBSERVASI

Observasi yang akan dilakukan oleh peneliti dilaksanakan di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu TK Mutiara Indonesia, Boyolali.

Adapun pedoman observasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Ruang kelas kelompok B TK Mutiara Indonesia Boyolali usia 5-6 Tahun
- 2) Perencanaan pelaksanaan pembelajaran *STEAM* berbasis *Loose Part*
- 3) Proses pelaksanaan kegiatan pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia
- 4) Strategi guru dalam mengajar dan mengembangkan kreativitas anak melalui *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia.
- 5) Evaluasi dan hasil penilaian kreativitas anak dari pembelajaran dalam menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia.

Lampiran 2 PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti di TK Mutiara Indonesia, Boyolali yaitu Kepala Sekolah, Wali kelas TK B1, Wali kelas RK B2 dan Guru

A. Informan (Kepala Sekolah dan guru di TK Mutiara Indonesia, Boyolali)

- 1) Nama Lengkap Kepala Sekolah
- 2) Sudah berapa lama menjabat jadi kepala sekolah di TK Mutiara Indonesia ?
- 3) Bagaimana sejarah berdirinya TK Mutiara Indonesia ?
- 4) Bagaimana letak geografis dari TK Mutiara Indonesia ?
- 5) Apa visi, misi dan tujuan dari TK Mutiara Indonesia ?
- 6) Bagaimana data sarana prasarana, data peserta didik, dan data guru di TK Mutiara Indonesia ?
- 7) Sejak kapan dan udah berapa lama penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* ini digunakan di TK Mutiara Indonesia ?
- 8) Pada awal munculnya pendekatan *STEAM* berbasis *Loose Part*, bagaimana guru memperdalam kompeten dan kreativitasnya di TK Mutiara Indonesia untuk mendidik anak-anak ?
- 9) Apakah ada evaluasi untuk guru dalam meningkatkan kompetensinya di TK Mutiara Indonesia ?
- 10) Berapa jumlah siswa di TK Mutiara Indonesia ?
- 11) Berapakah jumlah guru di TK Mutiara Indonesia ?
- 12) Media apa yang digunakan dalam pendekatan *STEAM* di TK Mutiara Indonesia ?
- 13) Apa saja jenis-jenis media *Loose Part* yang digunakan dalam pembelajaran di TK Mutiara Indonesia ?
- 14) Apakah media *Loose part* efektif, menarik kreativitas dan aman untuk anak ketika digunakan sebagai media pembelajaran bu ?

- 15) Apa itu kreativitas dan mengapa anak usia dini harus kreatif menurut ibu?
- 16) Apa saja strategi yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia ?
- 17) Apa alasan sekolah menggunakan *STEAM* berbasis *Loose part* untuk pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak di TK Mutiara Indonesia ?
- 18) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia ini ?
- 19) Apa faktor pendukung dan faktor penghambat dari penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia ?
- 20) Apakah pelaksanaan penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia sudah berjalan optimal dan efektif ?
- 21) Apakah ada keunikan dan ciri khas sendiri dari adanya penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* di TK mutiara Indonesia Boyolali ?
- 22) Perihal positif apa saja atau manfaat yang diperoleh dalam penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* di TK Mutiara Indonesia ?
- 23) Bagaimana pendapat ibu mengenai respon anak dengan adanya penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* dalam pembelajaran di TK Mutiara Indonesia ?
- 24) Seberapa persen tingkat keberhasilan menurut ibu dalam menggunakan *STEAM* berbasis *Loose part* terhadap kreativitas anak ?

B. Subyek Penelitian (Wali Kelas TK B1, Wali kelas TK B2 dan guru di TK Mutiara Indonesia, Boyolali)

- 1) Nama lengkap guru kelas
- 2) Apa itu pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) menurut ibu jelaskan ?
- 3) Apa saja yang terkandung dalam *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*), tolong jelaskan satu persatu bu ?
- 4) Media pembelajaran apa yang digunakan untuk *STEAM* di TK Mutiara Indonesia bu ?
- 5) Apakah media tersebut selain guru yang menyediakan anak-anak apa juga disuruh membawa masing-masing yang ada dirumah ?
- 6) Menurut ibu Apa itu kreativitas dan mengapa anak usia dini harus kreatif bu ?
- 7) Bagaimana pendapat ibu mengenai kreativitas anak usia 5-6 tahun di era global saat ini dengan yang dulu ?
- 8) Bagaimana strategi dan apa yang dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia jelaskan ?
- 9) Apakah pendekatan *STEAM* berbasis *Loose Part* cocok dan efektif meningkatkan kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di TK Mutiara Indonesia?
- 10) Aspek apa saja yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia ?
- 11) Bagaimana proses dan langkah-langkah guru ketika belajar mengajar dalam menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia ?
- 12) Dalam menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Part* ini apakah anak usia 5-6 tahun sudah terlihat banyak yang kreatif ketika mengerjakan tugas yang diberikan selama pembelajaran ?
- 13) Berapa persen menurut ibu tingkat keberhasilan kreativitas anak yang dicapai ketika belajar menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Part* ?

- 14) Selama menggunakan pembelajaran STEAM berbasis Loose Part apakah terdapat kendala, misal dalam mencari, menyiapkan dan menggunakan media *Loose Partnya* ?
- 15) Bagaimana cara guru mengatasi kendala tersebut ?
- 16) Selama menggunakan STEAM dan *Loose Part* apakah ada orang tua yang melarang anak ?
- 17) Bagaimana strategi guru agar pada pendekatan STEAM berbasis Loose Part dapat menarik perhatian anak usia dini di TK Mutiara Indonesia ?
- 18) Menurut seberapa penting dari adanya penggunaan STEAM berbasis Loose Part di TK Mutiara Indonesia ?
- 19) Bagaimana faktor pendukung dan faktor penghambat guru dalam menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia ?
- 20) Apa saja manfaat dari adanya pendekatan STEAM berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia.
- 21) Bagaimana dampak atau hasil pembelajaran anak dengan adanya penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* di TK mutiara Indonesia Boyolali ?

Lampiran 3 PEDOMAN DOKUMENTASI

Dokumentasi yang akan diambil oleh peneliti di TK Mutiara Indonesia, Boyolali ini sebagai berikut:

- 1) Profil Lembaga sekolah
- 2) Visi, misi, dan tujuan TK Mutiara Indonesia
- 3) Struktur organisasi TK Mutiara Indonesia
- 4) Keadaan/data jumlah peserta kelompok B1 dan B2 TK Mutiara Indonesia
- 5) Data pendidik dan Data kependidikan
- 6) Sarana dan prasarana TK Mutiara Indonesia
- 7) Media pembelajaran (*Loose parts*) di TK Mutiara Indonesia
- 8) RPPH dan RPPM TK Mutiara Indonesia
- 9) Evaluasi pembelajaran berbasis *STEAM* di TK Mutiara Indonesia
- 10) Kurikulum di TK mutiara Indonesia
- 11) Foto sekolah, wawancara, anak ketika melakukan kegiatan, jumlah fasilitas yang ada disekolah.
- 12) Hasil asesment peserta didik
- 13) Hasil karya peserta didik

Lampiran 4 FIELDNOTE OBSERVASI

Judul	: Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan STEAM Berbasis <i>Loose Part</i> di TK Mutiara Indonesia
Subjek Penelitian	: Wali Kelas TK B2
Tempat	: Ruang Kelas Sentra Bahan Alam
Waktu	: 08:30-11:30

Pada hari Selasa tanggal 09 Mei 2023 peneliti melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia pada kelompok TK B2 (usia 5-6 tahun). Terdapat satu guru yang mengajar pada saat itu yaitu Ibu Hidayatul Ma'unah S, H.. Ruang kelas pada kelompok B atau lebih dikenal dengan kelas sentra bahan alam lumayan luas, karena ada 2 ruangan tempat belajar yang nyaman, rapi dan bersih. Setiap anak yang masuk ke dalam kelas ini sangat bersemangat dan berseri-seri. Pada pukul 07.00 anak yang sudah datang dan jam 08:00 anak-anak ketika bel berbunyi anak berbaris dengan rapi di lapangan halaman sekolah, guru mengajak anak untuk ikrar, doa sebelum belajar, dilanjutkan dengan kegiatan fisik motorik sederhana, bernyanyi, dan ice breaking bersama-sama agar anak semangat ketika belajar, dilanjutkan dengan ice breaking tepuk fokus, tepuk semangat, setelah ice breaking anak diajak untuk bernyanyi, ada berbagai macam lagu yang dibawakan untuk peserta didik. Salah satu contoh lagu yang dinyanyikan setiap hari yaitu lagu nama-nama hari senin selasa rabu kamis jum'at, sabtu, minggu itu nama-nama hari, senin sekolah lekas pintar anak yang pemalas tidak naik kelas. Kemudian anak-anak masuk kekelasnya masing-masing, lalu guru akan mengajari anak untuk

mengawali kegiatan yaitu dengan salam, berdoa sebelum belajar, kemudian bu Dayah akan menanyakan kabar anak hari ini dan dilanjutkan dengan ice breaking agar anak semangat belajar.

Anak melakukan kegiatan *STEAM* pada pukul 09.30 dimulai dengan guru untuk mengkondisikan anak agar tertib, bu Dayah mengajak anak untuk mengenal tanaman, dengan ragam kegiatan berupa mengajak anak untuk melakukan eksperimen sawi putih, membuat pewarna alami dari kunyit dan mewarnai gambar kunyit, menghitung biji-bijian dan meronce menggunakan media *Loose part* yaitu sedotan. Sebelum kegiatan dimulai guru akan memberikan apersepsi dan provokasi terlebih dahulu kepada anak untuk mengenal apa itu tanaman sayuran dan tanaman obat-obatan. Setelah tahap provokasi selesai anak langsung diajak ke invitasi yang dimana guru mengenalkan alat dan bahan yang sudah disediakan. Anak terlihat sangat senang oleh invitasi yang sudah disiapkan oleh guru dengan susunan yang menarik dan rapi Guru juga melakukan sesi tanya jawab, agar anak dapat berpikir lebih kritis melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru “apa yang anak-anak tau tentang sayuran?, bisakah teman-teman menyebutkan macam-macam sayuran?, bentuk apakah yang sudah teman-teman buat?”. Intinya mengajak anak-anak untuk berpikir tinggi ketika kegiatan menggunakan *STEAM* dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan karakter seperti menyiapkan diri dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya, mampu berpikir kritis, dan mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk kegiatan pembelajarannya adalah tentang tanaman (eksperiment sawi putih, mewarnai gambar kunyit dengan pewarna alami yang akan ditumbuk, menghitung biji-bijian, dan meronce menggunakan sedotan). Setelah guru selesai

menjelaskan aturan main maka guru akan memberikan apersepsi kepada anak dengan pertanyaan pemecah masalah seperti: “bagaimana perubahan warna sawi putih ketika dimasukkan ke air yang berwarna merah ?, apa yang harus dilakukan agar kunyit tersebut dapat menjadi pewarna alami ?, apa yang akan terjadi jika anak-anak berebut warna?, cup dan wadahnya akan kotor supaya bersih harus diapakan ya?, kalau kunyitnya sudah ditumbuk maka teksturnya bagaimana ya?, apakah warnanya tetap/berubah ?. kemudian dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah diajukan guru akan memberikan respon dan masukan terkait jawaban dari anak. Jika ada anak yang tidak menjawab atau hanya diam saja, maka guru akan memancing anak dengan pertanyaan supaya anak ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti “teman-teman, disini ada yang kurang bersemangat ya, itu tadi wikan hanya diam saja. Anak melakukan kegiatan berupa membuat pewarna dari bahan alami yaitu kunyit dengan cara di tumbuk dan diwarnai ke gambar kunyit. Anak sangat senang dan terlihat asyik untuk melakukan kegiatan. Sembari anak melakukan kegiatan guru berkeliling untuk mengamati kegiatan yang dilakukan anak. Selain itu, guru juga berkeliling untuk bertanya kepada anak dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan level tinggi agar anak dapat berpikir tingkat kritis. Selesai kegiatan pada pukul 11.30 WIB dan anak diajak untuk merapikan alat dan bahan main yang dibantu juga oleh guru kelas. Setelah itu cuci tangan, makan, kemudian anak-anak berkemas dan guru melakukan recalling kepada anak seperti menanyakan perasaan anak hari ini, menanyakan apa saja kegiatan hari ini. Setelah itu anak berdoa dan keluar kelas kemudian memakai sepatu. Dilanjutkan dengan menunggu orang tua masing-masing yang akan menjemput mereka pulang.

FIELDNOTE OBSERVASI

Judul	: Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan STEAM Berbasis <i>Loose Part</i> di TK Mutiara Indonesia
Subjek Penelitian	: Wali Kelas TK B2
Tempat	: Ruang Kelas Sentra Bahan Alam
Waktu	: 08:30-11:30

Pada hari Rabu tanggal 17 Mei 2023 peneliti melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia pada kelompok TK B2 (usia 5-6 tahun), Terdapat satu guru yang mengajar pada saat itu yaitu Ibu Hidayatul Ma'unah S, H. Ruang kelas pada kelompok B atau lebih dikenal dengan kelas sentra bahan alam lumayan luas, karena ada 2 ruangan tempat belajar yang nyaman, rapi dan bersih. Setiap anak yang masuk ke dalam kelas ini sangat bersemangat dan berseri-seri. Begitu anak meletakkan tas guru akan mengajari anak untuk mengawali kegiatan yaitu dengan salam, berdoa sebelum belajar, kemudian bu Dayah akan menanyakan kabar anak hari ini dan dilanjutkan dengan ice breaking agar anak semangat belajar.

Pagi hari ini bu Dayah mengajak anak untuk mengenal macam-macam buah. dengan ragam kegiatan berupa mengajak anak untuk membuat sate buah, mengecap gambar apel, menggunting kardus bekas membentuk buah semangka, dan menyusun balok kayu. Sebelum kegiatan dimulai guru akan memberikan apersepsi dan provokasi terlebih dahulu kepada anak untuk mengenal apa itu buah dan macam-macam buah-buahan, Anak-anak dapat melakukan kegiatan dengan tuntas dan optimal. Anak-anak terlihat sangat pandai dalam menggunakan *Loose*

parts dan mengembangkan ide-ide kreatifnya melalui alat dan bahan yang sudah disiapkan oleh guru sebelumnya. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan proses tanya jawab kepada beberapa anak untuk menggali kreativitas dan berpikir tingkat tinggi melalui sebuah pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selanjutnya setelah selesai melaksanakan kegiatan anak-anak membereskan mainan alat dan bahan, lalu berbaris untuk cuci tangan, makan, kemudian anak-anak anak berkemas-kemas dan guru melakukan recalling kepada anak seperti menanyakan perasaan anak hari ini, menanyakan apa saja kegiatan hari ini. Setelah itu anak berdoa dan keluar kelas kemudian memakai sepatu. Dilanjutkan dengan menunggu orang tua masing-masing yang akan menjemput mereka pulang

Lampiran 5 FIELDNOTE WAWANCARA

FIELDNOTE WAWANCARA

Nama Guru : Dyah Irawan Ningrum, S.Pd (Kepala Sekolah)

Hari,tanggal : Senin, 29 Mei 2023

: Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Topik Melalui Penggunaan STEAM Berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia

Tempat : Ruang Kepala sekolah

Waktu : 12.00 – 12.30 WIB

Saya datang di TK Mutiara Indonesia, Boyolali guna melakukan wawancara dengan Bu guru Dyah Irawan Ningrum selaku kepala sekolah TK Mutiara Indonesia. Tepat pada pukul 12.00 WIB di ruang kepala sekolah, ketika anak-anak sudah pada pulang sekolah. Kemudian saya memasuki ruang kepala sekolah selanjutnya saya melakukan wawancara untuk bertanya mengenai implementasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan STEAM Berbasis Loose Part di TK Mutiara Indonesia.

Peneliti : Assalamu'alaikum wr.wb bu, mohon maaf kalau Mengganggu waktu njenengan nggeh bu, saya Dewi Masnito Wati, mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Saya disini mohon izin untuk meminta waktu njenengan sebentar untuk bertanya mengenai

Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part* bu.

Bu Dyah : Waalaikumussalam wr.wb monggo mba silahkan

Peneliti : Nggeh bu, Sudah berapa lama menjabat sebagai kepala sekolah di TK Mutiara Indonesia ?

Bu Dyah : 2011-2017 ada regenerasi mulai lagi dari 2019-sekarang

Peneliti : Menurut ibu Bagaimana sejarah singkat berdirinya TK Mutiara Indonesia ?

Bu Dyah : TK Mutiara Indonesia didirikan pada tanggal 02 Mei 2011 Juli 2001 oleh Bapak Drs H Mohamad Adnan, MM, Dipl.Ed, sebagai ketua Yayasan Yastika Baru dan mendirikan PAUD di Jakarta dan Boyolali, tahun mulai operasional 06 Desember 2013. Awal mula TK Mutiara Indonesia pada tahun 2007 kegiatan pembelajaran, menggunakan model pendekatan *Beyond Center Circle Time* (BCCT) yakni pendekatan sentra dan lingkaran tidak menetap di satu kelas, seiring berjalannya waktu pada tahun 2018/2019 mulai berkembang dan muncul pembelajaran menggunakan pendekatan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia.

Peneliti : Bagaimana letak geografis dari TK Mutiara Indonesia ?

- Bu dyah : Jalan Anggrek, No 23, RT 08, RW 01, Desa Anggorosari,
Kelurahan Pulisen, Kecamatan Boyolali, Kabupaten
Boyolali,Provinsi Jawa tengah.
- Peneliti : Apa visi, misi dan tujuan dari TK Mutiara Indonesia ?
- Bu dyah : Saya pinjam buku ini aja kalau gitu mba, sudah lengkap dengan
visi, misi, tujuan, sejarahnya juga ada, sudah komplit mbak, tinggal
njenengan baca saja. Tapi nanti dikembalikan ya hehehe
- Peneliti : O nggih Bu dyah, lalu Bagaimana data sarana prasarana, data
peserta didik, dan data guru di TK Mutiara Indonesia bu ?
- Bu dyah : Alhamdulillah baik nggeh, media alat dan bahan lengkap, sarana
dan prasarana disini juga sudah memenuhi kebutuhan guru dan para
murid. Dan nanti saya bagikan saja nanti berupa foto ya Kalau untuk
sarana prasarana di TK Mutiara Indonesia ada banyak lengkap
mbak. Nanti saya kasih rinciannya saja.
- Peneliti : Sejak kapan dan udah berapa lama penggunaan *STEAM* berbasis
Loose part ini digunakan di TK Mutiara Indonesia ?
- Bu dyah : Dulu TK Mutiara Indonesia tahun 2007 menggunakan model
pendekatan *Beyond Center Circle Time* (BCCT) yakni pendekatan
sentra dan lingkaran tidak menetap di satu kelas, seiring berjalannya
waktu pada tahun 2018/2019 mulai berkembang dan muncul
pembelajaran menggunakan pendekatan *STEAM* berbasis *Loose
Part* di TK Mutiara Indonesia.

- Peneliti : Pada awal munculnya pendekatan STEAM berbasis *Loose Part*, bagaimana guru memperdalam kompeten dan kreativitasnya di TK Mutiara Indonesia untuk mendidik anak-anak ?
- Bu Dyah : Para guru selain belajar dari youtube, membaca literasi yang ada juga Mengikuti Pelatihan-pelatihan dari dinas maupun organisasi profesi dan study banding. Jadi guru yang sudah paham tentang STEAM berbagi ilmu dengan guru-guru yang belum menguasai tentang STEAM dan media *Loose Part*.
- Peneliti : Apakah ada evaluasi untuk guru dalam meningkatkan kompetensinya di TK Mutiara Indonesia ?
- Bu Dyah : Ya Selalu ada evaluasi untuk guru setiap minggunya pada setiap hari jum'at mba.
- Peneliti : Berapa jumlah siswa di TK Mutiara Indonesia ?
- Bu Dyah : TK A 22 Anak dan TK B 29 Anak
- Peneliti : Berapakah jumlah guru di TK Mutiara Indonesia ?
- Bu Dyah : Gurunya ada 5 ada penjaga sekolah 1 orang
- Peneliti : Media apa yang digunakan dalam pendekatan *STEAM* di TK Mutiara Indonesia bu, apakah menggunakan media *Loose Part* ?
- Bu Dyah : Iya benar sekali mba menggunakan media *Loose Part*, tapi tidak semuanya. Jadikan loose parts itu ada 7 jenis salah satu diantaranya itu kaca atau keramik. Nah kita tidak menggunakan itu karena itu

berbahaya

bagi anak. Kita pakai yang aman-aman untuk anak mba.

Peneliti : Apa saja jenis-jenis media *Loose Part* yang digunakan dalam pembelajaran di TK Mutiara Indonesia ?

Bu Dyah : Ada banyak mba 7 jenis yang saya tau, ada bahan alam seperti daun kering, ranting, biji-ijian, ada bahan plastik seperti botol plastik, tutup botol, ada bahan kain, benang seperti kain perca, kapas, benang woll, ada bahan kayu seperti balok kayu, papan, tongkat, ada bahan logam seperti sendok, uang koin, magnet dan ada bahan kaca kramik seperti ubin, botol kaca, manik-manik dan yang terakhir ada bahan kemasan seperti karton wadah telur, gulungan tissue dan lain-lain. Namun di TK Mutiara menggunakan bahan yang aman untuk anak mba jadi bahan yang dari kaca, keramik tidak digunakan mba karena takut berbahaya untuk anak.

Peneliti : Apakah media *Loose part* efektif dan menarik kreativitas dan aman untuk anak ketika digunakan sebagai media pembelajaran bu ?

Bu Dyah : Tentu saja menarik nggeh karena anak akan lebih tertarik dengan media tersebut, sehingga rasa ingin tahunya muncul, namun guru disini juga harus memperhatikan dan memastikan bahwa media yang digunakan anak itu aman dan tidak membahayakan anak.

Peneliti : Apa saja strategi yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia ?

Bu Dyah : Strategi yang digunakan di TK Mutiara Indonesia yaitu dimulai dari adanya apersepsi dimana guru harus memberikan media alat apersepsi yang nyata bisa juga dengan video hal tersebut dapat menarik perhatian anak dan merangsang pola pikir anak, setelah itu adanya invitasi yaitu guru dapat membuat anak antusias, hal tersebut menandakan bahwa invitasi yang dilakukan berhasil karena dapat mengundang anak untuk ikut serta dalam kegiatan. Contohnya guru sebelum memulai pembelajaran sudah menata alat dan bahan bermain, menyediakan berbagai ragam main yang digunakan untuk pembelajaran dengan rapi, indah dan semenarik mungkin yang dapat menarik daya imajinasi dan kreativitas anak sehingga anak akan tertarik dan ikut serta dalam kegiatan dan bersemangat untuk belajar. Selanjutnya adanya provokasi yaitu upaya untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan anak dalam mencari makna dengan mengajukan berupa pertanyaan - pertanyaan dan menginterpretasikan fenomena yang terjadi. Pada tahap ini anak berada di tahapan eksperimen, dimana anak mulai melakukan uji coba untuk membuat sesuatu sesuai dengan ide yang muncul dari dalam pikiran anak. Contohnya seperti Bisakah kamu membuat pewarna alami menggunakan alat dan bahan ini ?. Selanjutnya langkah terakhir yaitu menilai perkembangan anak dengan cara observasi pada saat anak melakukan kegiatan dan dikegiatan penutup ajak anak untuk recycling kegiatan berguna

- untuk melatih daya berfikir anak, daya ingat anak dan kecerdasan anak.
- Peneliti : Apa alasan sekolah menggunakan *STEAM* berbasis *Loose part* untuk pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak di TK Mutiara Indonesia ?
- Bu Dyah : Alasannya ya karena dengan adanya *STEAM* dan *Loose Part* ini dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, aspek seni, dan aspek sosial emosional pada anak.
- Peneliti : Apa faktor pendukung dan faktor penghambat dari penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia ?
- Bu Dyah : Faktor pendukung mendapatkan bantuan dari pemerintah daerah dan perpustakaan daerah dan dari dinas. Kalau untuk faktor penghambatnya menurut saya tidak ada mba.
- Peneliti : Apakah pelaksanaan penggunaan *STEAM* berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia sudah berjalan optimal dan efektif ?
- Bu Dyah : Allhamdulillah ya sudah berjalan dengan baik dan optimal karena banyak anak yang berkembang ilmu pengetahuan dan kreativitasnya meningkat.
- Peneliti : Apakah ada keunikan dan ciri khas sendiri dari adanya penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* di TK mutiara Indonesia Boyolali ?
- Bu Dyah : Ciri khas keunikan dari TK Mutiara Indonesia dari tahun 2007 menggunakan BCCT (Beyond center circle time) namun tetap

menggunakan media *Loose Part* seiring berjalannya waktu BCCT (Beyond center circle time) ini berubah istilah menjadi *STEAM* dan tetap menggunakan media *Loose Part* dari alam sekitar yang mudah didapatkan dan terjangkau.

Peneliti : Perihal positif apa saja manfaat yang diperoleh dalam penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* di TK Mutiara Indonesia ?

Bu Dyah : Manfaat yang diperoleh Mengenalkan lingkungan sekitar, dari segi ekonomi media ini ekonomis

Peneliti : Bagaimana pendapat ibu mengenai respon anak dengan adanya penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* dalam pembelajaran di TK Mutiara Indonesia ?

Bu Dyah : Respon anak terhadap pembelajaran tersebut menjadi lebih takjub dan tertarik dan berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peneliti : Seberapa persen tingkat keberhasilan menurut ibu dalam menggunakan *STEAM* berbasis *Loose part* terhadap kreativitas anak ?

Bu Dyah : Tingkat keberhasilan kreativitas anak dalam menggunakan *STEAM* Berbasis *Loose Part* saya kasih 90 % karena bermanfaat untuk anak dan respon anak antusias dan baik, sehingga anak mengikuti kegiatan tersebut senang dan menikmatinya.

Peneliti : Dalam proses Penilaian perkembangan anak menggunakan apa saja bu di TK Mutiara Indonesia

Bu Dyah : Dalam proses evaluasi penilaian anak-anak menggunakan penilaian observasi, penilaian percakapan, Skala pencapaian perkembangan, Penilaian hasil karya, dan catatan anekdot

Peneliti : Baik bu Dyah. Alhamdulillah wawancaranya sudah selesai bu, Terima kasih nggih bu atas wawancaranya hari ini.

Bu Dyah : Nggih mba sama-sama. Nanti kalau ada yang kurang boleh chat wa saja biar fleksibel ya hihihi.

FIELDNOTE WAWANCARA

Nama Guru : Kartika Kusuma Wardani (Wali Kelas TK B 1)

Hari,tanggal : Senin, 06 Juni 2022

Topik : Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Penggunaan STEAM Berbasis Loose Part di TK Mutiara
Indonesia

Tempat : Ruang Kelas TK B1

Waktu : 09.00 – 10.00 WIB

Pada hari Senin, 15 Mei 2023 jam 12.00 peneliti kembali melakukan wawancara hingga jam 13:00 WIB dan di sambut dengan ramah di ruang guru, karena bu Kartika sedang longgar maka peneliti diperbolehkan untuk melakukan wawancara di jam tersebut.

Peneliti Assalamualaikum wr.wb bu mohon maaf mengganggu waktunya njenengan, saya Dewi Masnito Wati Mahasiswi UIN Raden Mas Surakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Saya disini mohon izin untuk meminta waktu njenengan sebentar untuk bertanya mengenai Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part* bu.

Bu Kartika Wa'alaikumussalam Wr.Wb Monggo mba silahkan dengan senang hati

- Peneliti : Apa itu pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) menurut ibu jelaskan ?
- Bu Kartika : Pendekatan *STEAM* itu ya pendekatan pembelajaran yang memuat lima ilmu yaitu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika mbal
- Peneliti : Apa saja yang terkandung dalam *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics,*) tolong jelaskan satu persatu bu ?
- Bu Kartika : Baik mba untuk *Science* (sains) ilmu yang berhubungan dengan alam dan gejalanya secara ilmiah contohnya kegiatan konsep telur mengapung di air garam, selanjutnya *technology* (teknologi) yaitu segala sesuatu alat yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, bisa juga sebagai alat-alat yang telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti alat digital computer dan tablet. Contoh: krayon, pensil, *engineering* (teknik) yaitu proses merancang alat, sistem, dan struktur yang membantu manusia memenuhi kebutuhannya contohnya anak dapat membuat balok menjadi bangunan menara yang tinggi. Kemudian *Art* (Seni) dijadikan sarana untuk anak mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas belajar anak, contoh anak meronce sedotan menjadi gelang, terakhir *mathematics* (Matematika) suatu kegiatan mengenalkan konsep matematika antara lain tentang besaran (berapa banyak atau jumlah), Struktur (bentuk), ruang (sudut dan jarak), pola, bilangan dan lain sebagainya. Contoh Mengenal Lambang Bilangan mba.

- Peneliti : Baik bu, Kemudian Media pembelajaran apa yang digunakan untuk *STEAM* di TK Mutiara Indonesia bu ?
- Bu Kartika : Media yang digunakan yaituy media Loose Part mba, seperti bahan alam, bahan plastik, bahan dari kain dan benang,bahan logam, bahan kemasan yang tidak membahayakan bagi anak mba.
- Peneliti : Apakah media *Loose Part* tersebut selain guru yang menyediakan anak-anak apa juga disuruh membawa masing-masing yang ada dirumah ?
- Bu Kartika : Anak juga disuruh membawa alat dan bahan dari dirumah sesuai kreativitas dan imajinasi anak mau membuat apa misalnya saja waktu itu anak membawa cangkang telur dari rumah dapat dijadikan media pembelajaran.
- Peneliti : Menurut ibu Apa itu kreativitas dan mengapa anak usia dini harus kreatif bu ?
- Bu Kartika : Kreativitas itu adalah pola perilaku anak untuk menciptakan sesuatu pemikiran sehingga menghasilkan ide-ide kegiatan yang unik dan menarik minat banyak orang. Anak usia dini harus kreatif karena menjadi pondasi agar anak mampu menyelesaikan masalah sendiri, mampu berfikir dan menjelajah sesuatu hal yang baru.
- Peneliti : Bagaimana pendapat ibu mengenai kreativitas anak usia 5-6 tahun di era global saat ini dengan yang dulu ?
- Bu Kartika : Menurut saya diera global saat ini banyak anak yang sudah kreatif dan berkembang daya berfikirnya karena menggunakan pembelajaran yang menarik dan media yang digunakan nyata ada

dari bahan alam, plastik, bahan kain benang, logam, kayu dan lain-lain, dibandingkan yang dulu, karena anak-anak dulu belajar menggunakan LKA (Lember kerja anak) banyak berupa kertas sehingga kurang untuk mengasah kreativitas anak.

Peneliti : Setiap kegiatan pasti ada anak yang mudah bosan ya bunda, nah cara bunda agar kegiatan terlihat menarik itu bagaimana bu ?

Bu Kartika : Melalui invitasi mbak, kita bikin invitasi penataan alat dan bahan bermain itu semenarik mungkin.

Peneliti : Kemudian untuk perencanaan pembelajaran menggunakan STEAM berbasis *Loose Part* itu bagaimana bu ? Kemudian perencanaan selanjutnya apa bu?

Bu Kartika : Kalau untuk perencanaan kita bikin RPPH sama RPPM mba namun disini masih menggunakan kurikulum 2013. Abis penyiapan RPPH dan RPPM itu kita ada penyiapan alat dan bahan dulu baru invitasi, terus provokasi, dan evaluasi mba.

Peneliti : Bagaimana strategi dan langkah-langkah yang dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan STEAM berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia jelaskan ?

Bu Kartika : Strategi yang digunakan di TK Mutiara Indonesia yaitu dimulai dari adanya apersepsi dimana guru harus memberikan media alat apersepsi yang nyata bisa juga dengan video hal tersebut dapat menarik perhatian anak dan merangsang pola pikir anak, setelah itu adanya invitasi yaitu guru dapat membuat anak antusias, hal

tersebut menandakan bahwa invitasi yang dilakukan berhasil karena dapat mengundang anak untuk ikut serta dalam kegiatan. Contohnya guru sebelum memulai pembelajaran sudah menata alat dan bahan bermain, menyediakan berbagai ragam main yang digunakan untuk pembelajaran dengan rapi, indah dan semenarik mungkin yang dapat menarik daya imajinasi dan kreativitas anak sehingga anak akan tertarik dan ikut serta dalam kegiatan dan bersemangat untuk belajar. Selanjutnya adanya provokasi yaitu upaya untuk terus menerus memprovokasi anak dalam mencari makna dengan mengajukan berupa pertanyaan dan menginterpretasikan fenomena yang terjadi. Contohnya seperti Bisakah kamu membuat menara dengan balok kayu ini ?. Selanjutnya langkah terakhir yaitu menilai perkembangan anak dengan cara observasi pada saat anak melakukan kegiatan dan dikegiatan penutup ajak anak untuk recailing kegiatan berguna untuk melatih daya berfikir anak, daya ingat anak dan kecerdasan anak.

Peneliti : Alahmdulillah InsyaAllah sudah cukup bu untuk wawancara hari ini. Terima kasih banyak nggih bu sebelumnya.

Bu Kartika : Sama-sama mba, Kalau ada yang ditanyakan bisa lewat chat wa aja mbak.

Peneliti : Nggih siap bu tika. Saya pamit dulu nggih bun. Assalamualaikum

Bu Kartika : Nggih mba Wa'alaikumussalam.

FIELDNOTE WAWANCARA

Nama Guru : Hidayatul Ma'unah S. H (Wali Kelas TK B 2)

Hari,tanggal : Senin, 15 Mei 2023

: Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Topik Melalui Penggunaan STEAM Berbasis Loose Part di TK Mutiara
Indonesia

Tempat : Ruang guru

Waktu : 13:00-13:30 WIB

Kemudian pada hari senin 15 mei 2023 jam 13: 00 – 13:30 peneliti melakukan wawancara kembali dengan wali kelas TK B2 mengenai Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan STEAM Berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia, seperti biasa disambut dengan baik dan ramah dan diminta untuk masuk ke ruang kelasnya.


Peneliti : Assalamualaikum wr.wb bu mohon maaf mengganggu waktunya njenengan, saya Dewi Masnito Wati Mahasiswi UIN Raden Mas Surakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Saya disini mohon izin untuk meminta waktu njenengan sebentar untuk bertanya mengenai Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan *STEAM* Berbasis *Loose Part* bu.

- Bu Dayah : Wa'alaikumussalam Wr.Wb Monggo mba silahkan dengan senang hati
- Peneliti : Menurut ibu apa itu pendekatan STEAM berbasis Loose Part apa bu ?
- Bu Dayah : Pembelajaran yang cocok untuk zaman sekarang mbak. Pembelajaran yang memuat tentang sains, technology, engineering, art, dan matematics. Sedangkan Loose Part merupakan media yang digunakan untuk belajar mba yang meliputi bahan alam, plastik, kayu, logam, kemasan dan lain-lain.
- Peneliti : Apakah pendekatan *STEAM* berbasis *Loose Part* cocok dan efektif dalam meningkatkan kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di TK Mutiara Indonesia ?
- Bu Dayah : Menurut pendapat saya Efektif sekali mbak. Karena kan *Loose parts* yang kita siapkan itu banyak sekali jenisnya dengan berbagai macam karakter. Jadi anak antusias dan senang-senang aja. Mereka aktif bermain kalau menggunakan *Loose parts*.
- Peneliti : Aspek apa saja yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran STEAM berbasis *Loose Part* di TK Mutiara Indonesia ?
- Bu Dayah : Banyak mba meliputi 6 aspek yaitu ada aspek nilai agama dan moral, aspek bahasa, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek seni dan aspek sosial emosional mba.

- Peneliti : Dalam menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Part* ini apakah anak usia 5-6 tahun sudah terlihat banyak yang kreatif ketika mengerjakan tugas yang diberikan selama pembelajaran ?
- Bu Dayah : Menurut pengamatan saya selama mengajar banyak mba karena anak mengerjakan sendiri sesuai dengan daya berfikir, imajinasi dan kreativitasnya masing-masing mba.
- Peneliti : Berapa persen menurut ibu tingkat keberhasilan kreativitas anak yang dicapai ketika belajar menggunakan *STEAM* berbasis *Loose Part* ?
- Bu Dayah : Menurut saya sekitar 85-90 % mba karena banyak anak merespon dengan baik adanya pembelajaran tersebut dan hasil karya masing-masing anak juga sudah bagus-bagus.
- Peneliti : Selama menggunakan pembelajaran *STEAM* berbasis *Loose Part* apakah terdapat kendala, misal dalam mencari, menyiapkan dan menggunakan media *Loose Part*nya ?
- Bu Dayah : Tidak ada kendala mba karena dekat dengan alam sekitar sehingga media alt dan bahan yang kita perlukan mudah dicari, terjangkau dan ekonomis karena banyak dari alam sekitar.
- Peneliti : Selama menggunakan *STEAM* dan *Loose Part* apakah ada orang tua yang melarang anak ?

- Bu Dayah : Tidak ada mba justru orang tua sangat mendukung dan meotivasi anak karena 6 aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik dan kreativitas anak juga meningkat.
- Peneliti : Menurut seberapa penting dari adanya penggunaan STEAM berbasis Loose Part di TK Mutiara Indonesia ?
- Bu Dayah : Menurut saya penting ya karena dengan adanya penggunaan steam berbasis Loose Part tersebut 6 aspek perkembangan anak berkembang dan kreativitas anak juga berkembang
- Peneliti : Bagaimana dampak atau hasil pembelajaran anak dengan adanya penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* di TK mutiara Indonesia Boyolali ?
- Bu Dayah : Hasil dari adanya penggunaan *STEAM* berbasis *Loose part* yaitu respon anak antusias, senang, takjub, tidak cebat bosan, anak percaya diri, mandiri, meningkatnya rasa ingin tahu anak, daya berfikir kritis, imajinasi dan kreativitas anak berkembang.
- Peneliti : Alahmdulillah InsyaAllah sudah cukup bu untuk wawancara hari ini. Terima kasih banyak nggih bu sebelumnya.
- Bu Dayah : Sama-sama mba, Kalau ada yang ditanyakan bisa lewat chat wa aja mbak.

Lampiran 6 : Daftar Anak Tahun Ajaran 2022/2023



**LAPORAN BULAN TAMAN KANAK-KANAK
MUTIARA INDONESIA**
Jl. ANGGREK 23, PULISEN BOYOLALI, TELP. 321759

Bulan : April Tahun : 2023

1. Nama TK : Mutiara Indonesia
 2. Penyelenggara : Yayasan PAUD Yastika Baru
 3. No. Pendirian : 421.1/6023/14/2013
 4. NSPN : 698 662 60
 5. No. Telp/HP : 0276321759
 6. Didirikan Tanggal : 2 Mei 2011

7. Alamat :
 - Kampung/Desa : Anggorosari
 - RT/ RW : 08/01
 - Kel/Desa : Pulisen
 - Kecamatan : Boyolali
 - Kabupaten : Boyolali

A. KEMURIDAN

Rombel	Awal Bulan			Masuk			Keluar			Akhir Bulan			Absensi Siswa			Agama Siswa						Jml			
	Klas	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	S	I	A	Jml	Is	Kris	Kat		Hd	Bd	Lain-lain
A1		6	7	13	-	-	-	-	-	-	6	7	13	1	-	-	1	13	-	-	-	-	-	-	13
A2		7	5	12	-	-	-	-	-	-	7	5	12	1	-	-	1	12	-	-	-	-	-	-	12
B1		6	7	13	-	-	-	-	-	-	6	7	13	-	-	-	-	12	1	-	-	-	-	-	12
B2		7	5	12	-	-	-	-	-	-	7	5	12	1	-	-	1	12	-	-	-	-	-	-	12
B3		5	6	11	-	-	-	-	-	-	5	6	11	-	-	-	-	11	-	-	-	-	-	-	11
Jumlah		31	30	61	-	-	-	-	-	-	31	30	61	3	-	-	3	60	1	-	-	-	-	-	61

Gambar 5.1 Daftar Anak Tahun Ajaran 2022/2023

Lampiran 7 Pengurus, Pendidik, dan Pengelola TK Mutiara Indonesia

A. Pengurus TK Mutiara Indonesia, Boyolali



Gambar 5.2 Pengurus TK Mutiara Indonesia

B. Pendidik dan Pengelola TK Mutiara Indonesia, Boyolali

No	Nama Guru	Tempat Tanggal Lahir	Pendidikan	Jabatan
1.	Dyah Irawan Ningrum, S. Pd	Magelang, 14- 2-1975	S1/2006	Kepala Sekolah
2.	Kartika Kusuma Wardani, S. Pd	Boyolali, 12- 06-1980	S1/2002 S1/2017	Guru Kelas
3.	Dewi Sulistyoningsih, S. Pd	Boyolali , 27- 02-1979	S1/2003	Guru Kelas
4.	Aulia Intan Habibah, S. Pd	Boyolali, 02-11-1992	S1/2015	Guru Kelas
5.	Hidayatul Ma'unah, S. H	Boyolali, 9-06-1996	S1/2019	Guru Kelas
6.	Sigit Joko Gunadi	Boyolali, 04- 07-1969	SMA/1989	Penjaga Sekolah

PENILAIAN PERCAKAPAN

TK B 1



TAHUN PELAJARAN 2022 - 2023

TAMAN KANAK-KANAK MUTIARA INDONESIA

JL. ANGGREK NO. 23 PULISEN

PENILAIAN PERCAKAPAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Nama Anak	Kemauan	Kerututan	Kepercayaan Diri
1.	Jahin 1 Januari 2023 Membuat alat transportasi saat ke sekolah	Alif Narayan Rasendria			
		Devaro Pradipta Wijaya			
		Belvania Achazia Purnomo			
		Kamila Mahita Putri			
		Annisa Nabila Karin			
		Adzkin Khanza			
		Litahayu Calandra Pramesti			
		Vanessa Willa Kirana			
		Cantika Arifia Erika Putri			
		Wikan Tunggul Amijaya			
		Hamish Omar Saputra			
		M. Faisal Akhlan			
		Arsakha Virendra S			
2.	Kamis 5 Januari 2023 Membuat nama dan tempat pemberhentian landasan	Alif Narayan Rasendria	BSH	BSH	BSH
		Devaro Pradipta Wijaya	BSH	BSH	BSH
		Belvania Achazia Purnomo	-	-	-
		Kamila Mahita Putri	BSH	BSH	BSH
		Annisa Nabila Karin	MB	BSH	MB
		Adzkin Khanza	BSH	BSH	BSH
		Litahayu Calandra Pramesti	BSH	BSH	BSH
		Vanessa Willa Kirana	-	-	-
		Cantika Arifia Erika Putri	BSH	MB	BSH
		Wikan Tunggul Amijaya	BSH	BSH	BSH
		Hamish Omar Saputra	BSH	BSH	BSH
		M. Faisal Akhlan	BSH	BH	BSH
		Arsakha Virendra S	BSH	MB	BSH

Lampiran 9 RPPH dan RPPM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)		
TK MUTIARA INDONESIA		
Semester/Bulan/Minggu : II/ MEI /		
Tema : Tanaman		
Sub Tema : Tanaman Buah		
Kelompok : B		
KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN MAIN
Nilai Agama & Moral <ul style="list-style-type: none"> • KD 1.1 Memercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya • KD 3.1-4.1 Menegal kegiatan beribadah sehari-hari Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Buahciptaan Tuhan • Kegiatan beribadah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat sate buah dengan berbagai bentuk geometri(3.6-4.6/C5) 2. Berkreasi bentuk buah dengan kardus (3.15-4.15/C6) 3. Menyimpulkan dan menceritakan kembali cara membuat jus buah (3.10-4.10/C5) 4. Menemukan kata (3.12-4.12/C6) 5. Membuat bentuk buah dari plastisin (3.15-4.15/C6) 6. Mengumpulkan buah berdasarkan kulitnya (kasar-halus) (3.6-4.6/C6)
Fisik Motorik <ul style="list-style-type: none"> • KD 3.3-4.3 Menegal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus • KD 3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerakan motoric kasar &halus • Konsumsi buah sehat 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Membuat kolase buah (3.3-4.3/C6) 8. Membandingkan ukuran/berat buah (3.6-4.6/C5)
Kognitif <ul style="list-style-type: none"> • KD 3.6-4.6 Menegal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) Menyampaikan tentang apa dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan ukuran/berat • Cara memecahkan masalah 	

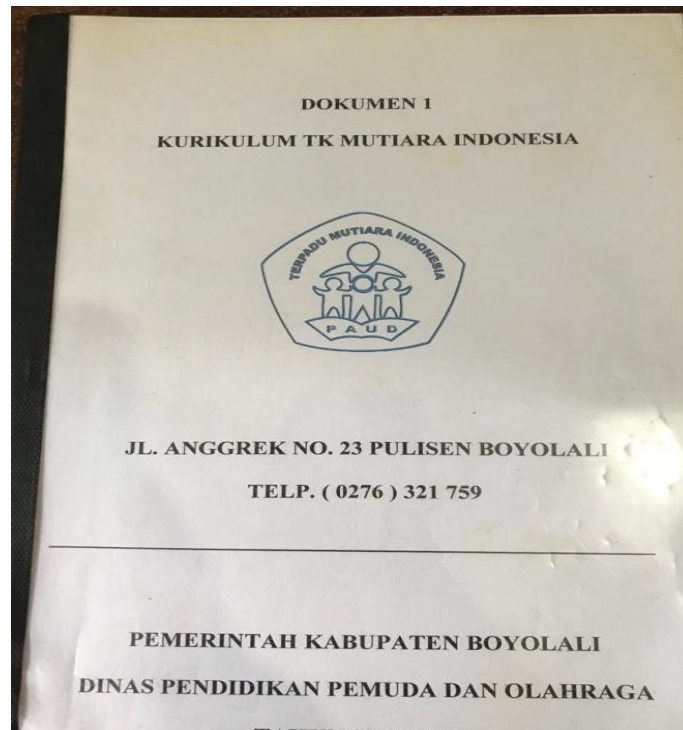
<p>bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> • KD 3.8-4.8 Menenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 		
<p>Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • KD 3.10-4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) • KD 3.12-4.12 Menenal keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahasa reseptif • Keaksaraan awal 	
<p>SOSEM</p> <ul style="list-style-type: none"> • KD 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar • KD 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap sabar • Sikap Tanggungjawab 	

RPPH (Rancangan Pelaksanan Pembelajaran Harian)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)		
NAMA PAUD	:	TK MUTIARA INDOONESIA
SEMESTER/BULAN/MINGGU	:	II/MEI/III
KELAS/USIA	:	B (5-6 Thn)
TEMA/SUBTEMA/SUB-SUBTEMA	:	Tanaman / Buah / Macam-macam buah
HARI/TANGGAL	:	
KOMPETENSI DASAR (KD)		
	:	NAM Mempercaya adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (1.1) Menghargai diri sendiri orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan(1.2) Menenal kegiatan ibadah sehari hari(3.1-4.1)
	:	FM Menenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM 3.3,4.3)
	:	BHS Menenal keaksaraan awal melalui bermain (3.12,4.12)
	:	KOG Menenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (3.6, 4.6)
	:	SOSEM Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap Tanggung jawab (2.12)
	:	SENI Menenal berbagai karya dan aktivitas seni (3.15,4.15)
MATERI		
	:	1. Bersyukur kepada Tuhan
	:	2. Motorik kasar dan halus
	:	3. Keaksaraan awal

		4. Macam macam buah
		5. Sikap tanggung jawab
		6. Karya dan seni
ALAT DAN BAHAN	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop untuk menonton video 2. Alat yang digunakan <ol style="list-style-type: none"> a. Pisau b. Tusuk sate c. Crayon d. Pensil warna e. Tinta f. Papan cap g. Gunting h. Balok i. Pensil j. piring 3. Bahan yang digunakan <ol style="list-style-type: none"> a. Tinta merah b. Kardus c. Buah pir d. Buah anggur
KEGIATAN MOTORIK KASAR	:	Sholat dhuha berjamaah
KEGIATAN PEMBUKAAN	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan 2. Tanya jawab tentang macam-macam buah 3. Bernyanyi lagu buah(watermelon, pinapple....) 4. Berdiskusi tentang macam macam buah dan ciri-cirinya

Lampiran 10 Kurikulum 2013 di TK Mutiara Indonesia



BAB III
STRUKTUR DAN MUATAN KURIKULUM

A. Struktur Kurikulum
Ruang lingkup kurikulum PAUD Terpadu Mutiara Indonesia, berisi pengorganisasian dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), Muatan Pembelajaran, Program Pengembangan dan Beban Belajar .

Bidang	Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
Sikap Spiritual	Menerima ajaran agama yang dianutnya .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya. 2. Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
Sikap Sosial	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun, dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan teman.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. 2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu. 3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik. 5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. 6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari – hari untuk melatih kedisiplinan. 7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar menunggu giliran, mendengarkan orang lain bicara. 8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian . 9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan membantu jika dimiminta bantuannya. 10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama. 11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri. 12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan santun kepada orang tua, guru dan teman.
Pengetahuan	Mengenal diri, keluarga, teman, guru, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : Mengamati dengan indera (melihat, mendengar , menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mensosialisasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal kegiatan beribadah sehari – hari. 2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia. 3. Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk penguasaan motorik kasar dan motorik halus. 4. Mengetahui cara hidup sehat. 5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari –hari dan berperilaku kreatif. 6. Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk), ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya. 7. Mengenal lingkungan social(keluarga, teman,

Lampiran 11 Foto Pelaksanaan Kegiatan Pengembangan Kreativitas

Melalui *STEAM* dan *Loose Part*.

Kegiatan di TK B2 Pada 9 Mei 2023



Berdoa



Invitasi dan Provokasi



Apersepsi



Apersepsi dan mengajarkan cara bermain



1. Kegiatan Eksperimen sawi



2. Kegiatan Meronche Sedotan



3. Kegiatan Mewarnai gambar kunyit dengan menumbuk kunyit untuk pewarna alaminya



3. Kegiatan Membuat kalung dari Tangkai daun singkong



4. Kegiatan Bermain Pasir

Kegiatan pada tanggal 17 Mei 2023



Berbaris dan berdoa



Invitasi dan provokasi dari *STEAM* dan *Loose Part*



Apersepsi dan cara bermain



1. Kegiatan Membuat Sate Buah



2. Kegiatan Mengecap gambar apel
Dengan jari jempol



3. Kegiatan menggunting bentuk buah
semangka dan diwarnai



4. Kegiatan bermain menyusun balok



Hasil Karya Sate Buah



Hasil Karya Mengecap Apel



Hasil Karya kardus Bentuk
Semangka

Lampiran 12 SARANA PRASARANA



TK Mutiara Indonesia



Halaman Sekolah



Playground



Kelas Kelompok Bermain



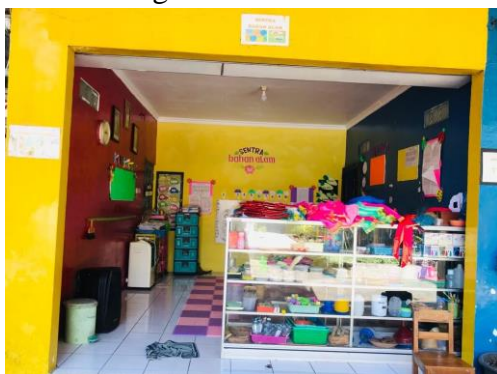
Kelas TK A1



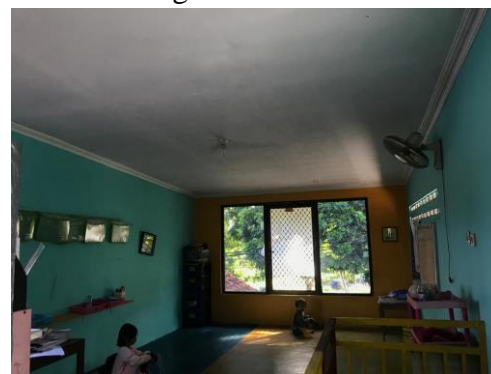
Ruang Kelas TK A2



Ruang Kelas TK B1



Kelas TK B2



Kelas TK B3



Ruang tamu



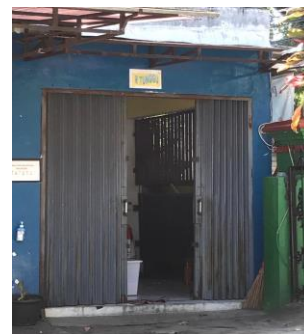
Ruang makan guru



Ruang Unit Kesehatan



Ruang Multimedia



Ruang Tunggu