

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Hurlock (2014), kreativitas merupakan suatu keterampilan dan cara berpikir seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, berbeda, belum pernah ada sebelumnya atau memperharui sesuatu yang telah ada bisa berupa gagasan, hasil karya, ide, dan tindakan dari keadaan yang tidak terduga.

Guilford (2019), menyatakan bahwa kreativitas merupakan sesuatu kemampuan yang menandakan orang itu kreatif. Menurut NACCE (*Nationaly Advissory Committee on Creativite and Cultural Education*), kreativitas merupakan imajinasi seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan bernilai.

Santrock (2020), mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan berpikir dalam merumuskan ide-ide baru dan menggabungkannya dengan ide-ide lama kemudian mengkombinasikannya sehingga terbentuk sebuah pemahaman.

Clarkl Montakis (2012), mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman yang di ekspresikan untuk mengaktualisasikan identitas seseorang berbentuk terpadu antara diri sendiri, alam dan orang lain.

Menurut Munandar (2020), kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang hingga dapat memberikan ide gagasan yang belum pernah ada lalu kemudian dapat diterapkan untuk memecahkan suatu masalah. Memberikan kebebasan

penyampain pendapat dan penuangan gagasan dan pikiran pada anak merupakan kreativitas pada anak usia dini.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat dipahami bahwasannya kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan dengan ide serta gagasannya menjadi sesuatu yang bermanfaat dan bernilai. Oleh karena itu kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak dan perlu di kembangkan sejak anak usia dini.

2. Aspek-Aspek Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Hurlock (2014) terdapat beberapa aspek kreativitas pada anak yang dijelaskan secara rinci. Berikut aspek-aspek kreativitas tersebut:

1. Kemampuan Berpikir Divergen

Kemampuan berpikir divergen merupakan kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide ataupun solusi yang berbeda terhadap suatu masalah. Anak-anak yang kreatif biasanya cenderung tidak terikat pada satu cara yang berpikir sudah ada, melainkan mampu berpikir secara fleksibel serta menghasilkan banyak jawaban alternatif. Hal ini sangat penting dalam pengembangan kreativitas karena anak dapat mengeksplorasi banyak cara dan ide baru.

2. Imajinasi yang Kuat

Imajinasi merupakan aspek utama dalam kreativitas anak. Anak-anak yang memiliki imajinasi yang kaya mampu membayangkan hal-hal yang tidak ada di dunia nyata, seperti menciptakan cerita ataupun karakter imajinatif. Imajinasi yang kuat dapat memberikan

kebebasan kepada anak untuk berpikir di luar batasan kenyataan dan menciptakan hal-hal yang baru serta unik.

3. Keterbukaan terhadap Pengalaman Baru

Anak yang kreatif cenderung terbuka akan hal dan pengalaman baru, bersedia untuk mencoba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya, mereka tidak takut untuk mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dan menerima tantangan baru. Keterbukaan ini memungkinkan anak untuk belajar serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka, karena mereka tidak terbatas oleh pola atau cara berpikir yang sudah ada.

4. Kemampuan untuk Memecahkan Masalah Secara Kreatif

Kreativitas juga memiliki kaitan dengan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dengan cara yang baru dan juga inovatif. Anak-anak yang kreatif dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari solusi yang tidak biasa. Mereka seringkali menemukan cara baru yang tidak terduga dalam mengatasi suatu tantangan atau kesulitan.

5. Ekspresi Diri melalui Seni dan Aktivitas Lain

Salah satu cara anak mengekspresikan kreativitas mereka adalah melalui seni, seperti melukis, menari, menggambar atau bermain peran. Aktivitas-aktivitas ini dapat memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan imajinasi dan perasaan mereka melalui cara yang kreatif. Ekspresi diri ini dapat membantu mereka memahami dunia internal serta mengkomunikasikan ide-ide serta emosi mereka kepada orang lain.

6. Keberanian untuk Bereksperimen

Aspek penting lain dari kreativitas yaitu keberanian untuk bereksperimen serta mencoba hal-hal baru. Anak-anak yang kreatif tidak takut gagal dan membbuat kesalahan. Mereka melihat eksperimen sebagai bagian dari proses belajar dan pencarian solusi yang baru. Hal ini juga mencerminkan sikap yang positif terhadap kegagalan, yang dianggap sebagai kesempatan untuk belajar, bukan sebagai hal yang menghalangi kreativitas.

7. Kemampuan Berpikir Fleksibel

Kreativitas pada anak juga dapat terlihat dalam kemampuan mereka untuk berpikir secara fleksibel, yaitu kemampuan untuk berpindah dari satu ide ke ide lainnya atau melihat suatu masalah dari berbagai prespektif. Anak yang berpikir fleksibel tidak terikat oleh cara berpikir yang kaku dan dapat mengubah pendekatan mereka sesuai dengan situasi yang dihadapi.

3. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Memahami ciri-ciri kreativitas pada anak merupakan suatu upaya dalam mewujudkan kegiatan yang kondusif untuk perkembangan kreativitas yang hanya mungkin akan kita pahami jika kita telah mengetahui ciri-ciri kreativitas pada anak usia dini. Adapun ciri-ciri kreativitas anak menurut Supriadi (2010) adalah sebagai berikut:

- a. Cakap
- b. Dinamis
- c. Giat dan rajin
- d. Berpikir kritis
- e. Idealis

- f. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- g. Anak antusias akan sesuatu
- h. Anak berpikiran terbuka
- i. Anak berpikir spontan
- j. Anak memiliki banyak akal

Guilford (2017) mengemukakan ciri-ciri kreativitas pada anak usia dini terbagi menjadi dua ciri diantaranya ciri-ciri aptitude dan ciri non aptitude. Ciri –ciri aptitude merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir di antaranya sebagai berikut:

a. Fluency

Yaitu kelancaran, kesigapan, untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.

b. Flexibility

Yaitu kemampuan yang digunakan untuk bermacam-macam cara dalam mengatasi suatu masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat masalah dalam sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternative atau arah yang berbeda, serta dapat menggunakan macam-macam cara pemikiran atau pendekatan. Orang yang kreatif merupakan orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan mengganti dengan cara berpikir baru.

c. Originality

Yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli

d. Elaborasi

Merupakan kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Selanjutnya ciri-ciri kreativitas *non-apititude* menurut Guilford yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan perasaan atau sikap, dorongan atau motivasi dalam diri untuk berbuat sesuatu.

Menurut Premendikbud RI No 137 tahun 2014 ciri-ciri kreativitas anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Mengenal benda-benda disekitarnya yaitu: bentuk, ukuran, warna, dan transportasi
- b. Menggambar objek disekitarnya
- c. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok dll)
- d. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media
- e. Mengetahui cara memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas secara kreatif
- f. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis: dengan plastisin, tanah liat)

Berdasarkan pemaparan dari beberapa pakar diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas pada anak usia sangatlah beragam diantaranya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir kritis, memiliki imajinasi yang kuat, suka mencari pengalaman yang baru dan penuh semangat. Kepribadian tersebut memiliki sisi negatif dan positif maka di perlukan pembimbing atau pendidik yang dapat membantu anak untuk menyeimbangkan kepribadiannya secara kreatif dan dapat berkembang secara optimal.

4. Tahap perkembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan kreativitas juga merupakan perkembangan proses kognitif, maka kreativitas dapat ditinjau melalui proses kognitif Jean Piaget (2017), menurutnya terdapat empat tahapan perkembangan diantaranya sebagai berikut:

a. Tahap sensori-motor

Tahap ini dialami oleh anak usia 0-2 tahun, menurut Piaget (2017) pada tahap ini anak berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk orang tuanya, terutama dilakukan melalui perasaan dan otot-ototnya. Melakukan interaksi dengan orang tua anak dapat mengembangkan kemampuan untuk mempersepsikan, melakukan berbagai gerakan, melakukan sentuhan, dan perlahan belajar mengkoordinasikan tindakannya. Mengenai kreativitas pada tahap ini anak masih belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitasnya sebab pada tahap ini anak masih menggunakan tindakan fisik yang bersifat refleksi, pandangan terhadap objek yang belum bersifat permanen, belum memiliki konsep sebab akibat, belum memiliki konsep ruang dan waktu, bentuk permainannya masih mengulang refleksi-refleksi dan belum memiliki kemampuan bahasa.

b. Tahap Pra-operasional

Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun pada tahap ini dapat disebut sebagai tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai dengan tahap intuitif. Menurut Jean Piaget (2017) pada tahap ini anak memiliki tahap egosentris yang tinggi dan sering bermasalah dalam berinteraksi baik dengan orang tuanya maupun dengan lingkungannya. Pada akhir tahap ini menurut Jean Piaget kemampuan dalam mengembangkan kreativitas sudah tumbuh dikarenakan anak sudah mulai

mengembangkan memori dan telah memiliki kemampuan untuk memiliran masa lalu dan masa mendatang, meskipun dalam jangka pendek. Di samping itu anak-anak memiliki kemampuan untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam disekitarnya secara animistik dan antropomorfik. Penjelasan animistik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan hewan, adapun antropomorfik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan manusia.

c. Tahap Operasional Konkret

Tahap ini berlangsung pada usia 7-11 tahun. Menurut Jean Piaget (2017) pada tahap ini kreativitasnya semakin berkembang. Adapun faktor-faktor yang memungkinkan kreativitasnya semakin berkembang adalah sebagai berikut: Anak mulai berpikir logis dalam bentuk sederhana, anak sudah mampu menampilkan operasi-operasi mental, kemampuannya untuk memelihara identitas diri, konsep tentang ruang sudah semakin jelas, anak sudah menyadari akan adanya masa kini, masa lalu, dan masa yang akan datang anak sudah mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun memerlukan bantuan objek-objek yang konkret.

d. Tahap Operasional Formal

Tahap ini dialami oleh anak usia 11 tahun keatas. Perkembangan kreativitas remaja seiring dengan tahapan-tahapan operasional formal. Artinya perkembangan kreativitas menurut Jean piaget (2017) sedang berada pada tahap yang amat potensial bagi perkembangan kreativitas. Faktor yang mendukung perkembangan potensi kreativitas antara lain: remaja sudah mampu melakukan kombinasi proposional berdasarkan pemikiran logis, remaja sudah mampu melakukan kombinasi objek-objek secara

poroposional berdasarkan pemikiran logis, remaja sudah memiliki pemahaman tentang ruang relatif, remaja sudah mampu melakukan pemisahan ruang variable-variable dalam menghadapi masalah remaja yang kompleks, sudah memiliki ideal diri, remaja sudah menguasai bahasa abstrak. Jadi, dapat dikatakan bahwa perkembangan kreativitas terjadi pada tahap ini, karena seluruh syarat potensial untuk mengembangkan kreativitas ada tahap ini

Tahap perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun menurut Rachmawati dan Kurniati (2017) sudah memasuki pada tahap pra operasional, yang dimana anak sudah mampu berfikir secara intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, dalam tahap perkembangan kreativitas yang dimana anak sudah mampu menciptakan sesuatu yang berbeda atau baru, dari sebelumnya sesuai dengan ide atau gagasan anak.

Einon (2019) juga mengemukakan tahapan perkembangan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun pada kegiatan menggambar: Yaitu gambar yang dibuat oleh anak lebih rumit, anak menambahkan sesuatu yang baru jika anak menambahkan detail baru pada gambarnya akan di gambar besar dan tidak di hitung ada berapa banyak detail yang ada disana, anak akan menggunakan lingkaran bukan titik untuk mata, dan menggambarkan rambut, leher dan kancing.

Berdasarkan pemaparan materi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa, tahap perkembangan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional dimana pada usia ini anak sudah mampu tumbuh dan anak sudah bisa membuat sesuatu berdasarkan ide dan gagasannya.

5. Faktor Pendukung Kreativitas

a. Manajemen Waktu

Menurut Hurlock (2019) supaya anak menjadi kreatif jangan membatasi kegiatan anak. Jika kegiatan anak kita atur mereka hanya memiliki sedikit waktu untuk bebas dan bermain sesuai dengan gagasan, konsep dan mencoba dalam bentuk baru orsinal. Untuk mendukung perkembangan kreativitas anak memerlukan manajemen waktu yang baik dalam proses pembelajaran. Manajemen waktu tersebut dapat berupa waktu untuk anak belajar, waktu anak bermain dan istirahat.

b. Kondisi Lingkungan

Lembaga Pendidikan yang formal dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar yaitu lingkungan sekolah. Oleh karena itu, kemampuan anak dalam kreativitas akan mudah di dapat di sekolah maupun diluar sekolah. Lain halnya dengan keberhasilan belajar anak yang banyak didapat di lingkungan sekolah. Perubahan tingkah laku dan juga kematangan pada anak didik banyak dilakukan di sekolah.

c. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana dalam pendidikan merupakan hal yang penting, apalagi dalam konteks PAUD yang identik dengan permainan sebagai instrument pembelajaran. Penyelenggara PAUD harus menyadari akan hal ini karena dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai maka akan diminati oleh masyarakat. Adanya sarana dan prasarana yang memadai, pembelajaran dapat dilakukan secara kreatif, variatif, tidak monoton satu tempat, satu permainan dan satu pendekatan. Melalui sarana dan prasarana anak akan menikmati proses belajar mengajar yang diberikan.

d. Rangsangan Mental

Adanya rangsangan mental yang mendukung anak untuk dapat memunculkan suatu karya kreatif. Sebagai seorang pendidik harus siap dalam menerima apapun karya dan juga sangat diperlukan mental bagi anak didik. Anak akan merasa dihargai dan diterima jika kita memberikan dukungan mental bagi anak hingga mereka dapat berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Namun lain halnya jika anak tidak diberikan dukungan mental yang positif anak tidak akan terbentuk.

e. Dorongan Internal Dalam Diri Anak

Menurut Hurlock (2019) dorongan internal dalam diri anak dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif serta bebas dari ejekan dan kritikan pada anak yang kurang kreatif. Terbentuk atau tidaknya kreativitas tergantung pada pribadi anak sendiri. Motivasi dan dorongan dalam diri anak dapat menimbulkan imajinasi yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh anak. Anak didik akan senang dalam belajar atau tidak semua tergantung dalam diri anak itu sendiri.

f. Peran Guru

Menurut Yeni Rachmawati (2019) terdapat beberapa yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah: berani mencoba hal baru, percaya diri, memberi contoh, menyadari keberagaman kreativitas anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan positif tingkah. Seorang guru yang kreatif akan menggunakan berbagai pendekatan untuk proses pembelajaran anak didiknya. Guru juga merupakan figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya, yang akan membawa dampak positif kepada anak didiknya. Namun lain halnya

dengan guru yang tidak kreatif dalam proses pembelajaran akan berpengaruh bahkan dapat mematikan kreativitas pada anak didik.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor pendukung kreativitas diantaranya, manajemen waktu, sarana dan prasarana, kondisi lingkungan, rangsangan mental, dorongan internal dalam diri anak, dan peran guru hal-hal tersebut dapat mengembangkan kreativitas jika diterapkan dengan baik.

6. Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia dini

Masing-masing anak mempunyai bakat dan kreativitas yang berbeda-beda, oleh sebab itu orang tua dan guru TK mampu mengembangkan pribadi masing-masing anak. Adanya keragaman dan kreativitas anak orang tua dan guru harus menyadari itu. Menurut Suratno (2019) bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang apabila di dukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan, dengan demikian cara mendidik anak pun harus di perhatikan oleh pribadi masing-masing. Proses pembelajaran yang di berikan pun harus kreatif dan menarik sehingga anak dapat menggemmbangkannya secara optimal. Selain itu anak menemukan hak yang baru di lingkungannya yang dapat meneingkatkan kreativitasnya melalui hal yang sederhana.

Tugas pendidik atau guru yaitu menciptakan suasana yang menstimulus pemikiran dan keterampilan kreatif, serta menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Ahmad Susanto (2019) menjelaskan hal yang perlu di perhatikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran adalah:

- a. Pembelajaran yang menyenangkan agar anak mudah mencapai tujuan dan membentuk standar potensi. Proses belajar yang menyenangkan sangat bermanfaat bagi anak usia dini dan bermanfaat hingga dewasa.
- b. Interaktif, dalam proses pengembangan kreativitas pada anak usia dini, perlu memikirkan pendekatan pembelajaran yang paling tepat bagi anak, dalam hal ini perlu merubah cara pandang berpikir baik guru maupun peserta didik sehingga terciptanya pembelajaran yang interaktif, yang dapat melibatkan anak secara optimal dan lebih menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran.
- c. Belajar sambil bermain, dunia bermain adalah dunianya anak-anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa di sadari dan tanpa merasa terbebani. Oleh karena itu, para pendidik harus memilihkan permainan yang tepat untuk sarana pembelajaran anak.
- d. Belajar dalam konteks nyata, sangat penting bagi anak usia dini karena masih berada dalam tahap perkembangan kognitif pra operasional dan operasional konkret. Eksplorasi terhadap objek secara langsung dapat dilakukan bersama anak karena akan sangat menyenangkan bagi mereka dan dapat merangsang multisensori anak, mulai dari mata, lidah, hidung, kulit dan telinga sehingga akan mudah diingat dan dimengerti. Berbeda jika hanya dengan penjelasan guru yang abstrak saja sehingga yang mendapatkan sensori hanya satu yaitu telinga.
- e. Memadukan pembelajaran dengan perkembangan, jika berbicara kreativitas tidak hanya satu sisi saja yang menjadi fokus dalam pembelajaran pada anak usia dini, sebab mereka memiliki berbagai aspek perkembangan perkembangan kognitif, Bahasa, fisik,

emosi, kepribadian dan sosial. Aspek-aspek perkembangan tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan juga menyeluruh sehingga pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini merupakan satu kesatuan. Yaitu memadukan semua komponen pembelajaran dengan perkembangan anak. Sehingga memudahkan pendidik dalam memberikan pelayanan yang tepat hingga mereka dapat memberikan pendidikan yang efektif, efisien, produktif dan akuntabel.

Secara umum anak usia dini selalu memperhatikan, membicarakan dan menanyakan segala sesuatu yang ia lihat, dengar dan rasakan. Hal ini sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas pada anak usia dini.

Menurut Mulyasa (2019) meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat melalui:

a. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan suatu kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat atau lingkungan untuk belajar sesuatu.

b. Imajinasi

Melalui imajinasi anak dapat mengembangkan daya kemampuan berpikir dan daya cipta tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari, anak bebas berpikir sesuai dengan pengalaman dan khayalannya.

c. Karya nyata

Melalui suatu karya yang nyata, setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khalayannya. Disini anak diberikan ruang untuk menciptakan benda sendiri yang belum pernah ditemuinya.

d. Proyek

Memberikan pengalaman dalam belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara kelompok.

e. Eksperimen

Melakukan eksperimen sederhana dimana melalui eksperimen anak-anak dapat menemukan ide baru atau hal-hal yang dapat membantu meningkatkan kreativitasnya.

f. Bahasa

Melalui bahasa anak-anak dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak lainnya. Dengan berbahasa juga dapat dikembangkan kreativitas melalui mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah di dengarkan, sosiodrama, berbagi pengalaman, mengarang puisi. Dalam kegiatan-kegiatan tersebut dapat meningkatkan kreativitasnya.

g. Musik

Bermain musik dapat melatih kepekaan rasa dan emosi anak, melatih mental dan kecintaan kepada musik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, terdapat banyak cara untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini sehingga orang tua maupun guru di sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk pengembangan kreativitasnya, perlunya pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat bagi anak, dan memberikan anak kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya.

B. Metode STEAM

1. Pengertian Metode STEAM

Pengertian metode dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu, cara yang digunakan untuk melaksanakan aktivitas atau pekerjaan sehingga mencapai sesuatu yang ingin di capai. Dr Winarno yang dikutip Elliyil Akbar (2020) mendeskripsikan bahwa metode adalah cara pelaksanaan dari suatu proses pembelajaran atau yang berhubungan dengan teknis dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Sedangkan menurut Poedjiati (2016) metode merupakan seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis).

STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang ilmu pengetahuan yaitu sains (*science*), teknologi (*technology*), teknik (*engineering*), seni/keindahan (*art*), matematika (*mathematics*).

STEAM merupakan pengembangan dari metode STEM yang menambahkan unsur seni (*Art*) dalam kegiatan pembelajarannya. Menurut Yakman (2020) metode STEAM merupakan metode edukasi holistic untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam menyimpulkan fakta-fakta ilmiah dengan cara meningkatkan ketertarikan mereka dalam menghubungkan pelajaran disekolah dengan fakta-fakta.

Menurut Tritiyatma (2020) pembelajaran metode STEAM merupakan pembelajaran kontekstual, dimana siswa di ajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi yang dekat dengan dirinya.

Menurut Winarni Zubaedah dan Koes (2020) pembelajaran STEAM merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan secara integritas antara sains, teknologi, dan matematika untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Pembelajaran STEAM memiliki standar isi yang terdiri dari:

A. Science

Sains adalah pengetahuan atau pembelajaran yang berdasarkan pada fakta-fakta yang dipelajari melalui pengamatan dan percobaan. Sedangkan sains pada anak usia dini adapat diartikan sebagai hal-hal yang dapat menstimulus anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu, pemecahan masalah, minat, sehingga memunculkan pemikiran dan perbuatan seperti mengamati, mengaitkan konsep atau peristiwa dan berpikir.

B. Technology

Secara umum teknologi dapat difenisikan sebagai ilmu yang berkaitan dengan alat atau mesin yang dibuat untuk membantu dan mempermudah manusia dalam penyelesaian masalah atau pekerjaan yang terdapat di dunia. Teknologi berkaitan dengan sains dan juga matematika, tekhusus dengan lat-alat yang digunakan anak-naka untuk observasi, eksperimen, dan pengukuran. Alat-alat yang perlu dikenalkan pada anak seperti alat yang ada di dapur. Seperti cobek, pisau, pengupas buah dll. Peralatan apapun yang dapat digunakan oleh anak sesuai dengan kemampuan dan usia anak untuk mempermudah pekerjaan anak merupakan produk teknologi. Terdapat fungsi dari teknologi diantaranya sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan tentang sains dengan mempelajari teknologi.
2. Meningkatnya pembelajaran saintifik sengan memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dan berekperimen.

C. Engineering

Engineering merupakan upaya merancang dan menciptakan system atau produk-produk baru menggunakan metodologi saintifik. *Engineering* merujuk pada bagaimana cara bekerja suatu benda dimana memiliki proses untuk menghasilkan suatu design yang lebih efektif. *Engineering* penting untuk diperkenalkan di PAUD.

Engineering sesungguhnya sudah melekat pada anak usia dini, karena secara alami anak selalu ingin mencari jalan keluar dalam menghadapi berbagai kesulitan yang dihadapinya.

D. Art

Secara umum seni merupakan segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang mengandung unsur keindahan dan dapat membangkitkan perasaan dirinya sendiri, maupun orang lain. Pembelajarannya bertujuan agar suasana belajar menjadi menarik, antusias, bermakna dan membuat anak penuh kegembiraan sehingga membuat anak jauh dari kelelahan.

E. Mathematics

Matematika merupakan sains bilangan dan operasi bilangan, kombinasi, hubungan, generalisadi dan strukturnya, pengukuran dan transformasi. Konsep matematika di PAUD merupakan kegiatan belajar melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan

bersifat ilmiah. Pembelajaran matematika pada anak harus digabungkan langsung dengan yang nyata dan berkiatan langsung dengan aktivitas manusia.

Kim dan Park (2021) mengatakan bahwa aspek dalam STEAM sering disebut sebagai “kreativitas” di dalam pendidikan dan ditekankan bahwa pendidikan STEAM mengembangkan kreativitas. Selain itu, Guyotte, Sochacka, Costantino, Walther, & Kellam dalam Siti Wahyuningsih (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran STEAM dapat mengajarkan anak untuk belajar berproses berupa kegiatan mengamati, bermain, mengenali pola dan berlatih keterampilan berfikir kreatif serta keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar anak yang lainnya dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru maupun fasilitator, hal tersebut yang menjadikan alasan bahwa pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak.⁷² Kreativitas anak dapat terstimulasi melalui metode STEAM.

Berdasarkan teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa metode STEAM merupakan suatu metode yang pembelajaran dan kegiatannya mencakup tentang sains, teknologi, teknik, seni dan matematika bersatu membuat kekuatan baru yang ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak dapat meningkatkan kreativitasnya.

2. Manfaat dan Tujuan Metode STEAM

a. Manfaat Metode STEAM

Menurut Sri Wahyuni (2020) manfaat metode STEAM dapat meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa. Sedangkan menurut Zubaidah manfaat pendekatan STEAM yaitu mengarahkan siswa untuk memiliki keterampilan, pemecahan masalah, keterampilan kolaborasi dan keterampilan berpikir kritis.

Menurut Marrison (2019) manfaat metode STEAM yaitu membuat siswa menjadi penemu, pemecah masalah, innovator, mampu mandiri, melek teknologi, pemikir yang logis, mampu menghubungkan budaya dan sejarah dengan Pendidikan serta mampu menghubungkan Pendidikan STEAM dengan dunia kerja.

Aprillia dkk (2021) menjelaskan bahwa metode STEAM memiliki manfaat untuk menstimulus keingin tahuan anak-anak serta dapat memotivasi para peserta didik mengenai keterampilan berpikir yaitu meliputi pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, pembelajaran proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian serta kerja sama. Manfaat pembelajaran STEAM yaitu dapat mengembangkan *soft skill* anak dan peserta didik seperti berpikir kritis, peduli terhadap lingkungan, kerja sama, kemampuan beradaptasi, bertanggung jawab dan berpikir kreatif.

Manfaat model pembelajaran STEAM dapat diketahui dari kegunaannya untuk menjawab tantangan zaman yang serba cepat. Karena jika pembelajaran ini diimplementasikan, anak kedepannya akan mudah beradaptasi dengan zaman. Dikarenakan dengan dasar sains dan matematika anak dapat mengejar ilmu dan juga keterampilan yang ingin mereka capai atau inginkan. Ilmu atau keterampilan yang mereka raih dapat memproduksi sesuatu yang mereka mau atau mendapatkan pekerjaan akan jauh lebih mudah. Tentunya ada pula skill lain yang perlu diasah pada zaman sekarang yaitu, *critical thinking*, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah dan literasi digital.

Selain itu, dengan memanfaatkan pembelajaran STEAM guru dan Lembaga pendidikan dapat membantu kemajuan sistem Pendidikan Indonesia. Karena penerapan pembelajaran STEAM kita akan meninggalkan pembelajaran LOTS yang lebih cenderung untuk

menghafal, dan lebih mengutamakan HOTS yang berpusat pada pemecahan masalah. Hal ini didukung oleh penemuan Backer dan Park (2019) bahwa dengan memanfaatkan pembelajaran STEAM, maka siswa akan lebih terlatih dari segi psikomotorik, kognitif, dan afektif.

Berdasarkan pemaparan materi diatas dapat disimpulkan bahwa, manfaat dari metode STEAM dalam suatu pembelajaran, dapat mengembangkan serta menumbuhkan *soft skills*, meningkatkan motivasi agar memiliki keterampilan-keterampilan dalam memecahkan suatu masalah.

b. Tujuan Metode STEAM

Menurut Winarni dkk (2020) tujuan pembelajaran STEAM bagi siswa yaitu diharapkan dapat menghantarkan peserta didik memenuhi kemampuan pada abad ke 21 antara lain yaitu pembelajaran berinovasi berpikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah, kreatif serta mampu berkolaborasi dan berkomunikasi, kemampuan untuk menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) dan kemampuan untuk menjalani kehidupan dan karir, meliputi: Kemampuan beradaptasi, luwes, berinisiatif, mampu mengembangkan diri, produktif memiliki kemampuan bersosial dan budaya, dapat dipercaya, memiliki jiwa kepemimpinan dan bertanggung jawab.

Menurut Ika Septiani dkk (2021) tujuan dari penerapan metode STEAM yaitu menghasilkan pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan serta melatih kemandirian anak dalam setiap kegiatannya dan mengembangkan daya nalar.

Dalam konteks pendidikan dasar dan menengah, menurut Bybee (2021) Pendidikan STEM berujuan untuk mengembangkan peserta didik yang STEM literate, dengan rincian sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran bagaimana kedisiplinan STEM membentuk lingkungan material, intelektual dan kultural.
2. Memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk mengidentifikasi pertanyaan serta masalah dalam situasi kehidupannya, mendesain dan menjelaskan fenomena alam serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti mengenai isu-isu terkait STEM.
3. Memahami karakteristik khusus dalam disiplin STEM sebagai bentuk pengetahuan dan penyelidikan serta desain yang digagas manusia.
4. Memiliki keinginan untuk terlibat dalam isu-isu terkait STEAM (misalnya efesiensi energi, keterbatasan sumber daya alam dan kualitas energi). Sebagai warga negara yang peduli, konstruktif dan reflektif dengan menggunakan gagasan-gagasan sains, rekayasa, teknologi dan matematika.

Berdasarkan pemaparan tokoh-tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa, tujuan dari metode STEAM adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk meningkatkan perilaku kreatif, mandiri, berpikir kritis, bertanggung jawab melalui penggunaan teknologi, teknik dan seni.

3. Langkah-langkah Metode STEAM

Pembelajaran berbasis STEAM ini sangat dibutuhkan oleh siswa-siswa di Indonesia sebagai upaya untuk melatih bakat dan kemampuan mereka dalam menghadapi masalah pada abad 21. Di abad 21 ini menuntut kemampuan dari berbagai bidang, sehingga

pembelajaran STEAM dapat menjadi bahan persiapan dan Latihan dalam menghadapi tantangan di abad 21. Desain, inovasi dan kreativitas merupakan unsur *art* sehingga penambahan unsur *art* yang dipadukan dengan STEM (*Science, Technology, Engineering dan Mathematics*) menjadi STEAM.

Adapun langkah-langkah pembelajaran STEAM yaitu *ask, imagine, try, try again*, yang di kemukakan oleh Perdue dkk (2021) diantaranya sebagai berikut:

a. Ask (Bertanya)

Pada tahap ini anak-anak mengamati fenomena yang terjadi dilingkungan sehari-hari, guru menjeleaskan dan anak-anak di beri kesempatan untuk bertanya.

b. Imagine (imajinasi)

Pada tahap ini guru membayangkan memperlihatkan anak menunjukkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya, setelah itu anak-anak diberi kesempatan untuk bertanya saat guru sedang memperlihatkan cara bermain. Anak diberikan kesempatan bagaimana lata itu digunakan

c. Try (mencoba)

Pada kegiatan ini anak di bagi menjadi beberapa kelompok lalu diberikan alat dan bahan untuk membuat karya. Setelah itu anak diberi kesempatan mecoba memainkan karya yang telah dibuatnya.

d. Try again (mencoba lagi)

Pada kegiatan ini anak mengulangi kembali permainan yang telah dilakukan. Kemudian anak melakukan kegiatan yang ber unsur matematika seperti mengklasifikasi benda, memilih benda sesuai ukuran dan lain sebagainya menggunakan alat yang

digunakan selama permainan. Setelah kegiatan, anak melakukan Tanya jawab terkait kegiatan dan guru memberi penguatan kepada anak mengenai tema yang dibahas.

Menurut Muniroh Munawar dkk (2019) pembelajaran STEAM dapat dilakukan melalui beberapa tahapan dinataranya sebagai berikut:

a. Eksploration

Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan berbagai indera, sehingga dapat mendorong anak untuk bertanya. Untuk mendukung eksplorasi yang akan dilakukan oleh anak, guru sebagai fasilitator melakukan pentaan benda-benda yang di pilih dan di pajang di kelas yang dapat mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran.

b. Extend

Guru mengajak anak melakukan investigasi atau tantangan, tantangannya bersifat terbuka agar anak dapat memecahkan masalah dengan media yang ada. Anak bisa diberikan tantangan dengan cara individu maupun kelompok. Bidang-bidang STEAM dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan anak tentang lingkungan dan dunia sekitar.

c. Engage

Guru mengajak anak untuk terlibat dalam pengalaman belajar, mengaitkanminat anak dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, sehingga anak-anak dapat berkonsentrasi, tekun, kreatif dan energik dalam kegiatan bermain.

d. Evaluate

Dalam kegiatan penutup, guru menyediakan waktu untuk refleksi baik dengan anak maupun guru. Guru juga berbagi pengalaman dengan guru lain dan hasil observasi digunakan untuk perencanaan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat para tokoh diatas mengenai metode Langkah-langkah STEAM dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak langkah-langkah dalam penerapan metode STEAM.

C. Loose Parts

1. Pengertian Loose Parts

Menurut Nicholson dalam Gibson, Comell dan Gill (2020) mendefinisikan *looseparts* sebagai bahan dan peralatan yang di pindahkan keruang bermain anak-anak yang memberikan kesempatan anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan permainan sesuai minatnya dan mendapatkan arahan dari guru ataupun tidak.

Menurut Helista (2020) bahwa *loose parts* sendiri di anggap sebagai objek atau bahan pembelajaran yang bersifat terjangkau, karena berasal dari bahan-bahan terbuka dapat di pisah dan di susun menjdai satu, mudah di bawa, di pindah dan dapat di ajarkan. Fleksibel karena mudah digabungkan dengan bahan-bahan lain, dan dapat berupa benda alam atau benda sintetik.

Menurut Daly & Beloglovsky (2020) *loose parts* adalah peralatan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, di pisahkan dan bahkan disatukan kembali dengan berbagai cara.

Menurut Siantajani (2020) *loose parts* merupakan barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan kehidupan sehari-hari. *Loose parts* merupakan unsur yang penting dari pembelajaran berbasis STEAM.

Berdasarkan pengertian menurut tokoh di atas disimpulkan bahwa *Loose parts* adalah suatu bahan yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar anak baik berupa bahan alam maupun sintetis sebagai media untuk menuangkan minat dan kreativitas anak.

2. Manfaat *Loose Parts*

Handyman, Benson, Ullah dan Telford (2020) mengemukakan manfaat bermain menggunakan *loose parts* dalam proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan level permainan kreatif dan imajinatif
- b. Anak dapat bermain secara suportif dan juga mampu bersosialisasi
- c. Secara fisik anak akan lebih aktif
- d. Komunikasi anak dapat meningkat.

Menurut Siti Rohmah dkk (2021) manfaat dari *media loose parts* yaitu meningkatkan kreativitas dan imajinatif anak, meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, anak lebih aktif secara fisik dan mendorong kemampuan komunikasi anak.

Yuliati siantajani (2020) menjelaskan empat manfaat utama dari penggunaan *loose parts* yaitu mengembangkan keterampilan inkuiri yang diperlukan oleh anak untuk dapat memperoleh informasi, dapat mengajarkan anak untuk bertanya, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan, mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan mengembangkan imajinasi serta kreativitas yang tak terbatas.

Menurut Anita Damayanti dkk (2020) manfaat dari media *loose parts* adalah meningkatkan tingkat permainan imajinatif dan kreatif, meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, anak lebih aktif secara fisik, mendorong kemampuan komunikasi anak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat *loose parts* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan anak yang di perlukan untuk menghadapi abad 21 diantaranya kreativitas, menambah imajinasi, aktif dan mudah bersosialisasi

3. Jenis-Jenis *Loose Parts*

Nichols dalam Hughey (2020) membagi jenis-jenis *loose parts* menjadi tujuh diantara lain berbasis alam, kayu dan bambu, plastic, metal atau logam, kaca atau keramik, pita atau kain, dan bahan kemasan. Ketujuh jenis *loose parts* tersebut antara lain:

a. Bahan Alam

Yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Seperti batu, pasir, tanah, daun, ranting, buah, biji, bunga, kerang, potongan kayu, bulu dan lain sebagainya.

b. Bahan Plastik

Yaitu barang-barang yang terbuat dari plastik. Seperti tutup botol, botol plastik, pipa pralon, selang, corong, ember dan lain sebagainya.

c. Bahan Logam

Yaitu barang-barang yang terbuat dari logam. Seperti uang koin, kaleng, perkakas dapur, baut, mur, paku, sendok dan garpu aluminium, kunci, plat mobil dan lain sebagainya.

d. Kayu dan Bambu

Yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Seperti seruling, balok, tongkat, kepingan puzzle, dan lain sebagainya.

e. Benang dan Kain

Yaitu barang-barang yang terbuat dari serat. Seperti kapas, kain perca tali, karet, pita dan lain sebagainya.

f. Kaca dan Kramik

Yaitu barang-barang yang terbuat dari kaca dan kramik. Seperti botol kaca, gelas kaca, manik-manik, cermin, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan lain sebagainya.

g. Bekas Kemasan

Yaitu barang-barang atau wadah yang sudah tidak digunakan. Seperti, gulungan tissue, kardus, gulungan benang, karton, wadah telur, kardus dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa, terdapat banyak jenis-jenis *loose parts* yang dapat digunakan untuk pembelajaran diantaranya menggunakan bahan plastik, bahan logam, bahan alam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan kramik serta bahan kemasan.

4. Penggunaan Media *Loose Parts* Dalam Pembelajaran

Pembelajaran media *loose parts* melewati beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang dilakukan secara bertahap adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

a. Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Ketika anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Yulianti Siantajani (2020) memaparkan bahwa tahap eksplorasi adalah tahap dimana anak mulai berkenalan dengan *loose parts*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajah benda-benda berbagai warna, tekstur, bentuk dan ukuran.

b. Tahap Eksperimen

Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya atau tahap eksperimen. Pada tahap ini guru memiliki peran melakukan invitasi dan provokasi atau tahap ekspansi. Yulianti Siantajani (2020) menjelaskan bahwa setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide muncul dari dalam diri anak. Imajinasi anak berkembang pada tahap ini, sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu berkeksperimen dengan *loose parts* dan memberikan invitasi serta provokasi

c. Tahap Kreatif

Pada tahap ketiga yaitu tahap kreatif dimana anak merancang atau membuat berbagai produk kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan, yaitu guru melakukan dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang telah dilakukan oleh anak.

d. Tahap membangun makna dan tujuan bermain

Tahap terakhir adalah membangun makna dan tujuan bermain, yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui permainan. Tahap ini merupakan tahap kemampuan tertinggi yang telah di capai oleh anak dan peran tertinggi guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, dimana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga sudah tercapai.

Tujuan pembelajaran dengan media *loose parts* adalah anak-anak menjadi lebih kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan *loose parts* yang di sediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga dapat memahami bahwa barang-barang bekas dapat di daur ulang dan dapat digunakan sebagai alat untuk bermain.

Loose parts dapat digunakan oleh anak sesuai pilihannya, tersedianya berbagai macam *loose parts* di kelas memungkinkan anak untuk menggunakan benda-benda sesuai dengan kebutuhan dan idenya. *Loose parts* dapat di adaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara, tersedianya *loose parts* yang beragam memungkinkan anak memainkannya dengan berbagai cara. Bisa jadi anak menemukan batu lalu ia membutnya berjajar, melingkar atau bersusun. Benda-benda itu dapat di eksplor oleh anak untuk mengenali benda yang ada.

Loose parts lebih banyak mengembangkan keterampilan dan kompetensi anak di bandingkan dengan mainan buatan pabrik yang sudah jadi, mendorong naluri anak untuk mengeksplorasi, memegang, menciptakan sesuatu sesuai minat dan ide anak. Sehingga anak memiliki banyak kesempatan yang sangat terbuka untuk membuat karya yang

terbuka sangat dimungkinkan dialami anak. *Loose parts* mendorong kreativitas dan imajinasi, memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan material lepasan itu sesuai dengan ide yang muncul pada anak. Hanya dengan merangkai sejumlah batu-batu berjajar lurus, anak bisa mengatakan karyanya itu sebagai kereta api.

Penerapan bermain *loose parts* yang akan dimainkan anak sebenarnya tidak memiliki intruksi secara khusus. Ketika guru sudah menyiapkan alat dan bahan secara bebas dan alamiah insting anak, rasa ingin tahu anak akan memainkan sesuai dengan ide dan imajinasinya yang terpikirkan di otak anak. Anak akan menemukan benda-benda yang menarik minatnya dengan cepat untuk mewakili apa yang sedang gada dipikirannya, bahkan anak dapat dengan cepat mengatakan harusnya tidak seperti itu idenya karena tidak sesuai dengan alat dan bahan yang ditemukan anak dapat secara fleksible merubah idenya. Menurut Yulianti dan Roza (2021) metode bermain menggunakan permainan *loose parts* sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Sebab, anak usia dini belajar menggunakan seluruh inderanya, dengan menggunakan media *loose parts*, anak dapat melihat serta meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai media. Bermain *loose parts* anak dapat lebih mengenal lingkungan serta benda-benda yang ada disekitarnya.

Memahami bahwa benda-benda tersebut dapat di manfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membuat suatu karya baru. Melalui media permainan *loose parts*, anak akan merasa tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi yang baru dengan menggunakan berbagai media yang telah disediakan, sehingga ketika anak bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran sangatlah penting karena melalui *loose parts* anak dapat belajar dengan menggunakan seluruh panca inderanya selain itu dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak. *Loose parts* dalam penggunaannya memiliki beberapa tahapan diantaranya tahap eksplorasi, eksperimen, tahap kreatif dan tahap membangun makna dan tujuan bermain ketika tahapan-tahapan tersebut diterapkan dalam pembelajaran dapat mendorong kreativitas dan mengembangkan keterampilan anak serta imajinasi anak.

D. Kerangka Berpikir

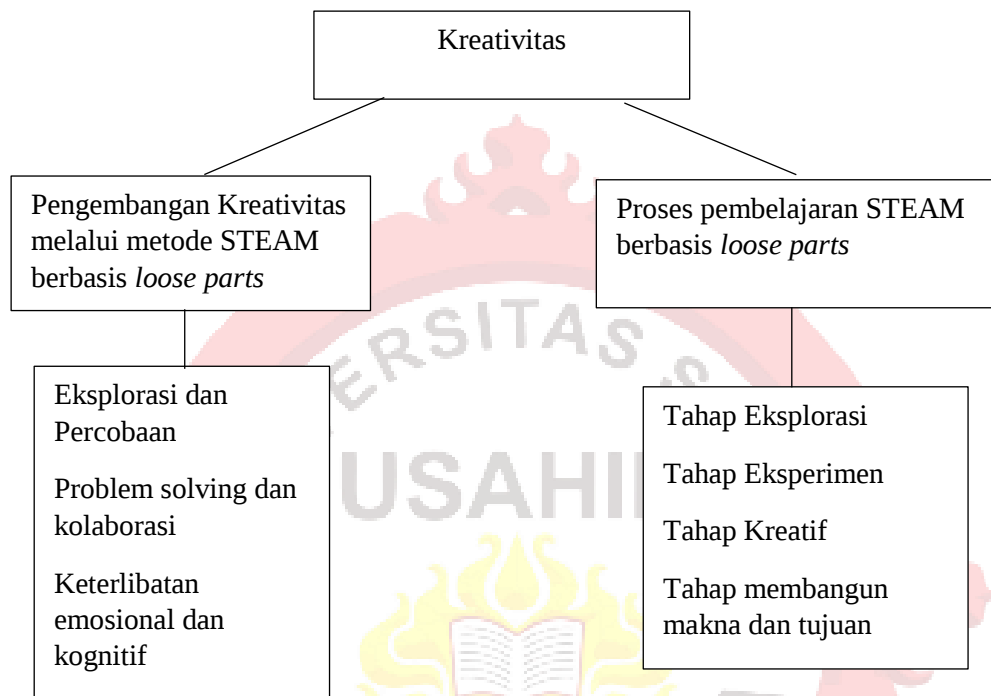
Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide baru dan inovasi yang solutif, dalam konteks Pendidikan kreativitas pada anak dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang dapat mendorong anak untuk berpikir secara terbuka dan eksploratif. Kreativitas menurut Utami Munandar dalam Murhima (2020) merupakan suatu kemampuan yang mencerminkan keluwisan, kelancaran, orsinalitas dalam berpikir dan kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. STEAM merupakan suatu pendekatan Pendidikan yang mengintegrasikan 5 ilmu disiplin yaitu, *science, technology, engineering, art, technology* dan *mathematic*, yang bertujuan mengembangkan keterampilan kreatif dan berpikir kritis melalui pendekatan yang interdisipliner.

Loose parts merujuk kepada objek-objek yang tidak memiliki tujuan atau fungsi tertentu dan dapat dipakai anak untuk berkreasi, membangun dan mengeksplorasi.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran kreativitas anak melalui eksplorasi secara bebas dengan menggunakan *loose parts* dalam konteks STEAM, meningkatkan keterampilan problem solving serta kolaborasi melalui pengalaman belajar

berbasis proyek, membantu anak memahami konsep-konsep dasar STEAM melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

2.1. Gambar Kerangka Berpikir



Penelitian ini berfokus pada gambaran kreativitas anak melalui metode STEAM berbasis *loose parts*. Anak-anak dapat mengembangkan kreativitas melalui eksplorasi terbuka, berpikir kritis dan kolaborasi. Pendekatan ini tidak hanya mengajarkan konsep-konsep dasar dalam metode STEAM, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk berimajinasi, memecahkan masalah dan berkreasi secara bebas.

E. Gambaran Dinamika Psikologis Anak Usia 4-5 Tahun

Memahami Dinamika Psikologis anak usia 4-5 tahun dalam konteks pembelajaran metode STEAM berbasis *loose parts* dapat dipahami melalui beberapa aspek

perkembangan psikologis mereka, terutama dalam hal kreativitas, eksplorasi dan pemecahan masalah. Adapun pengertian menurut tokohnya adalah sebagai berikut:

1. Sosial Kognitif

Menurut Vygotsky (1978) pentingnya interaksi sosial serta budaya dalam proses pembelajaran berbasis *loose parts*, anak-anak dapat mengeksplorasi dan berkolaborasi dengan teman sebayanya, yang dapat memperkaya kemampuan berpikir mereka. *Loose parts* memberikan anak kesempatan untuk membangun konsep-konsep dalam sains, teknologi, teknik, seni dan matematika melalui interaksi langsung dengan material serta lingkungan mereka.

2. Kecerdasan Majemuk

Gardner (1983) menyatakan bahwasannya anak-anak memiliki berbagai jenis kecerdasan logis-matematis, linguistic, spasial dan kinestetik, melalui pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* memberikan ruang untuk anak mengekspresikan berbagai bentuk kecerdasan mereka, seperti kecerdasan spasial dalam membangun terstruktur, kecerdasan logis dalam menyelesaikan masalah serta kecerdasan kinestetik dalam menggunakan tubuh untuk mengeksplorasi objek. *Loose parts* dapat merangsang kreativitas anak dalam berbagai bentuk, baik dalam seni maupun rekayasa (engineering), yang memperkaya berbagai jenis kecerdasan mereka.

3. Pembelajaran melalui Permainan dan Eksplorasi

Elizabeth Wood (2014) mengatakan pentingnya pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia dini, di dalam konteks *loose parts*, anak-anak belajar melalui eksplorasi bebas dan permainan yang memungkinkan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif.

Pembelajaran ini dapat mendukung perkembangan keterampilan bertingkat tinggi dan memfasilitasi proses pemecahan masalah. *Loose parts* mengajak anak untuk membuat keputusan yang kreatif, mendalam dan menjelajahi berbagai kemungkinan dalam eksperimen baik dalam sains, teknik atau seni.

4. Pembelajaran STEAM dan Keterlibatan Anak

Dyer (2017) bahwa metode STEAM berbasis *loose parts* memberikan pengalaman dan pembelajaran yang menyeluruh, yang memungkinkan anak-anak untuk mengintegrasikan keterampilan seni dan sains dalam satu konteks yang menyatu. Anak-anak pada usia dini sangat terbuka untuk pembelajaran melalui eksplorasi material yang tak terstruktur, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan problem solving. Keterlibatan langsung dengan material seperti kayu, batu serta kain juga dapat mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap dunia di sekitar mereka.

5. Pembelajaran Aktif dan Pembelajaran Berbasis Eksplorasi.

Menurut Diane dan Bundy (2016) Pentingnya pembelajaran berbasis eksplorasi aktif untuk mengembangkan kreativitas anak. Kedua tokoh ini menyarankan bahwa pembelajaran melalui *loose parts* dapat mendukung perkembangan kreativitas anak karena dapat memberikan anak kesempatan untuk berimajinasi dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, yang pada akhirnya mendukung keterampilan kognitif dan emosional. Anak-anak belajar bagaimana bagaimana berpikir secara sistematis, membuat keputusan dan bereksperimen melalui material yang dapat mereka manipulasi.

Berdasarkan penjelasan para tokoh diatas, pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* menawarkan platform yang kaya bagi anak usia 4-5 tahun untuk mengembangkan kreativitas mereka, membangun keterampilan sosial, dan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep dalam sains, teknologi, teknik, seni dan matematika. Hal ini berlandaskan pada teori perkembangan kognitif, eksplorasi dan kecerdasan majemuk.

F. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana gambaran metode STEAM berbasis *loose parts* dalam kreativitas anak?

