



## **Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode *Steam And Loose Parts* Menggunakan Media Alam Di TK Eben Haezer Kakaskasen Tiga**

Fadila Aprilia Mokoagow  
Hasnawati Paputungan  
Eduard J. Lengkong

Prodi PG-Paud, FIPPSI, Universitas Negeri Manado

[fadilapriamokoagow@gmail.com](mailto:fadilapriamokoagow@gmail.com)

[hasnawatipaputungan@yahoo.com](mailto:hasnawatipaputungan@yahoo.com)

[eduardlengkong@unima.ac.id](mailto:eduardlengkong@unima.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya motivasi anak dalam mengembangkan kreativitas saat pembelajaran berlangsung, tujuan meningkatkan kreativitas anak yaitu agar anak dapat mengembangkan kecerdasan dan kemampuan dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru, yang berperan penting untuk pertumbuhan anak selanjutnya. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, 4) refleksi. Penelitian ini menggunakan metode *steam and loose parts*. Subjek penelitian yaitu siswa TK Eben Haezer Kakaskasen Tiga dengan jumlah 10 siswa. Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang baik pada siklus I yaitu hasil yang diperoleh mencapai 70,0%, sedangkan hasil siklus II yang diperoleh sudah meningkat mencapai 90,0%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Steam and Loose Parts* menggunakan media alam dapat meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar.

Kata Kunci: kreativitas anak, metode steam and loose parts, media alam

### **Abstract**

*This research is motivated by the lack of children's motivation in developing creativity during learning, the purpose of increasing children's creativity is so that children can develop intelligence and ability to express and produce something new, which plays an important role for the child's further growth. The type of research is classroom action research that refers to the Kemmis and Mc Taggart model which consists of four stages, namely: 1) Planning, 2) Implementation, 3) Observation, 4) reflection. This research uses steam and loose parts method. The research subjects were Eben Haezer Kakaskasen Tiga Kindergarten students with a total of 10 students. Data collection techniques used are observation and tests. The results showed that there was a good change in the first cycle, namely the results obtained reached 70.0%, while the results obtained in the second cycle*

had increased to 90.0%. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the Steam and Loose Parts method using natural media can improve student creativity and learning outcomes.

Keywords: Improving children's creativity, steam and loose parts method, natural media

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan kreativitas menurut Barron yang dikutip dari Ngalmun dkk (2013:44) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas merupakan suatu kemampuan anak dalam mengatasi masalah serta tidak dapat berkembang dengan sendirinya tetapi harus dengan bantuan orang tua atau pendidik yang ada disekitar anak.

Ciri-ciri anak kreatif menurut Freeman dan Munandar (dalam Suyanto 2005) yaitu Senang menjajaki lingkungannya Mengamati dan memegang segala sesuatu Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya Bersikap spontanitas menyatakan fikiran dan perasaannya Selalu suka berpetualang, Suka melakukan eksperimen.

Inti Farhati, (2020) Pendekatan *STEAM* merupakan singkatan dari *science, technology, engineering, art, and mathematics*. *STEAM* adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang sains, technology, engineering, seni, dan mathematic untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi.

Konsep *science* (sains) sains tidak hanya terkait dan diperuntukkan anak di sekolah lanjutan tetapi bagi

anak usia dini juga sangat perlu untuk dikenalkan walaupun masih terbatas dan terkait dengan kehidupan keseharian anak. Konsep Teknologi.

Kapan tepatnya anak bisa dikenalkan dengan teknologi, semua tergantung pada lingkungan sekitar yang memungkinkan. Jika anak telah dikenalkan dengan teknologi, anak akan lebih cepat menjadi individu yang kompeten dan mandiri .Karena teknologi sebenarnya memberi banyak manfaat untuk anak, termasuk menunjang kegiatan sekolah. Aspek engineering dalam pendekatan *STEAM* adalah keahlian yang dimiliki seseorang untuk mengoperasikan alat/benda atau merangkai sesuatu. Secara umum seni adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan dirinya sendiri maupun orang lain. Ber

Berdasarkan dari definisi ini seni adalah produk keindahan, manusia berusaha menciptakan sesuatu yang indah dan dapat membawa kesenangan. Mathematic. Mengenalkan konsep matematika antara lain tentang besaran (berapa banyak atau berapa jumlah), struktur (bentuk), ruang (sudut dan jarak), pola, bilangan, dan lain sebagainya. Ketika anak bereksplorasi maka anak akan mengamati, mengajukan pertanyaan, merancang, memprediksi, menguji, dan memecahkan masalah.

Teori *Loose Parts* pertama kali dikembangkan oleh seorang arsitek Simon Nicholson pada tahun 1970 yang menyatakan bahwa APE di lingkungan sekitar anak yang berupa bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dan dapat disatukan kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau di gabungkan dengan bahan-bahan lain dapat berupa bahan sintesis (Yulianti Siantajani, 2010).

*Loose Parts* memiliki manfaat untuk meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, anak menjadi lebih aktif secara fisik, mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka, memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, serta menginspirasi kemampuan kreativitas mereka. Lebih hemat, karena murah dan mudah di dapat. Menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu, seiring dengan meningkatnya keterampilan anak-anak, karena dapat di desain ulang setiap hari.

Media bahan alam adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar kita yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Media ini sangat murah namun dapat di pergunakan secara efektif dan efisien untuk pembelajaran.

Musbikin (2010:) menyatakan, alam dan lingkungan sekitar merupakan media yang sangat baik untuk mengajarkan banyak hal kepada manusia, terutama bagi anak usia dini. Sebab dengan menggunakan media alam, anak akan mudah melihat dan mencerna apa yang di ajarkan kepadanya.”

Mengembangkan kreativitas anak sangat penting untuk dikembangkan sedini mungkin. Kreativitas di kenal sebagai salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan aud. Namun pada kenyataannya masih ada beberapa tk yang belum maksimal dalam mengembangkan kreativitas anak, termasuk tk eben haezer kakaskasen tiga. Disini peneliti melihat kurangnya motivasi anak saat proses pembelajaran berlangsung, Hal ini membuat sebagian anak kurang tertarik dalam belajar Sedangkan guru masih kurang paham dalam menggunakan jenis material pembelajaran yang bersumber dari lingkungan sekitar. Apalagi di tambah dengan keadaan pandemi covid-19 saat ini, di mana banyak sekolah yang diliburkan, sedangkan anak hanya di rumah saja yang akhirnya membuat kreativitas anak menjadi kurang berkembang. Sedangkan saat ini guru di tuntutan untuk sebisa mungkin mengembangkan kreativitas anak usia dini, guru harus lebih inovatif dalam membuat metode pembelajaran bagi anak usia dini.

Tujuan pengembangan kreativitas anak yaitu agar anak dapat mengembangkan kecerdasan dan kemampuan dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru, yang berperan penting dalam pertumbuhan anak selanjutnya. Disini untuk meningkatkans kreativitas anak, peneliti mencoba menggunakan metode *STEAM and Loose Parts* yang dinilai efektif untuk mengembangkan kreativitas karna *STEAM* di kemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak. Pengenalan metode ini menggunakan media alam seperti ranting daun, Serta bahan-bahan bekas. Anak di ajarkan untuk membuat bentuk rumah atau hewan menggunakan media tersebut lalu guru melihat apakah ada perkembangan

pada kreativitas anak. Disini nantinya guru hanya berperan sebagai fasilitator yang membantu anak berfikir lebih jauh lagi dan memecahkan masalah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian tindakan di lakukan di tk eben haezer kakaskasen tiga. Kec. Tomohon Utara. Kota Tomohon. Penelitian ini melibatkan Guru, Peneliti, dan Siswa. Subjek penelitian yaitu keseluruhan anak yang ada dalam 1 kelas tersebut. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (1988), dengan menerapkan empat tahapan penelitian tindakan kelas yang mencakup Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Eben Haezer Kakaskasen Tiga dengan jumlah yang di teliti 10 anak terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode *steam and loose parts* menggunakan media alam. Karena berdasarkan hasil penelitian di TK Eben Haezer Kakaskasen Tiga masih jarang menggunakan media alam. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus dengan menggunakan empat tahapan.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu mengacu pada indikator pencapaian di TK, yang sesuai dengan Permen 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu :

**BB** : Belum Berkembang (karena anak belum memiliki kemampuan untuk memahami dan menjelaskan perkembangan yang terjadi pada binatang yang berkaki dua yaitu Ayam.  
**MB** : Mulai Berkembang (karena anak sudah bisa memahami dan

menjelaskan bagaimana prosesnya ayam berkembang dengan baik.

**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan (anak sudah mampu menjelaskan tentang perubahan perkembangan yang terjadi pada binatang berkaki dua yaitu ayam.

**BSB** : Berkembang Sangat Baik (anak mampu menjelaskan dengan baik dan benar dalam perubahan perkembangan binatang berkaki dua yaitu ayam dan sudah mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Siklus I**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, dapat dikemukakan bahwa dari 10 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran, terdapat 1 anak yang Belum Berkembang(BB) yang menunjukkan bahwa anak tersebut masih tergolong belum memiliki kemampuan untuk membuat kerangka rumah menggunakan ranting pohon, serta kurangnya perhatian anak dalam proses pembelajaran. Sedangkan 2 anak mulai berkembang(MB) 2 anak tersebut yaitu anak yang sudah dapat membuat bentuk rumah walaupun bentuk nya belum terlalu maksimal, dapat membedakan bentuk geometri tetapi anak belum dapat menjelaskan secara rinci kegiatan yang dilakukannya. Sedangkan 5 anak Berkembang Sesuai Harapan(BSH) anak tersebut sudah dapat membuat bentuk rumah dengan baik, dapat menjelaskan kegiatan yang dilakukannya tetapi masih ragu dalam menjawab pertanyaan dari guru. sedangkan 2 anak Berkembang Sangat Baik(BSB) 2 anak tersebut sudah dapat membuat kerangka rumah dengan baik, menghitung jumlah ranting, dapat menjelaskan secara rinci bagaimana cara membuatnya serta

berani dalam menjawab pertanyaan dari guru.

## **Siklus II**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II dapat dikemukakan bahwa dari 10 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus II ini sudah tidak ada anak yang mendapat skor 1 atau dalam artian anak yang tadinya belum berkembang pada siklus I sudah ada perkembangan pada siklus II ini. Sedangkan pada penilaian Mulai Berkembang(MB) anak dapat membuat bentuk lebah, tetapi belum dapat menjelaskan bagian-bagian tubuh dari lebah. Kemudian pada anak yang mendapat skor 3 atau Berkembang Sesuai Harapan(BSH) disini anak sudah dapat membuat bentuk lebah menggunakan daun kering, menjelaskan perkembanganbiakan lebah. Kemudian yang terakhir anak yang mendapat skor 4 atau Berkembang Sangat Baik(BSB) disini anak sudah bisa membuat bentuk lebah dengan baik, anak sudah bisa menjelaskan proses perkembanganbiakan lebah dengan baik, serta tidak ragu menjawab pertanyaan guru.

Kriteria penilaian yaitu anak yang mendapat skor 3 dan 4 adalah anak yang dikatakan berhasil menunjukkan perkembangan kreativitasnya. Jadi jika pada siklus II ini terdapat 9 anak yang berhasil dalam meningkatkan kreativitasnya melalui metode *steam and loose parts* menggunakan media alam berarti penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena telah mencapai indikator penilaian yang telah ditetapkan peneliti.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilakukan terdiri dari 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan penelitian yaitu

tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, tahap refleksi. Hasil dari kedua siklus ini di dapat dari data yang berupa lembar hasil observasi selama penelitian berlangsung. Dari data yang di dapat itu peneliti dapat mengetahui sejauh mana kreativitas anak berkembang.

Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah diberikan kepada anak, menunjukkan bahwa permasalahan yang paling dominan yaitu berkaitan dengan kurangnya pengenalan lingkungan secara nyata terhadap anak lebih khusus penggunaan media alam. Evaluasi hasil pembelajaran dilaksanakan pada akhir siklus I dan II. Hal ini bertujuan mengetahui sejauh mana kreativitas anak dapat berkembang, serta menilai kemampuan anak. Pada kegiatan ini anak diminta menjawab pertanyaan dari peneliti mengenai materi pembelajaran yang telah diberikan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian di TK Eben Haezer Kakaskasen Tiga, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

Sebelum melakukan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak di kelas b3 tk eben haezer kakaskasen tiga masih kurang dalam penggunaan media alam, serta masih jarang dalam menggunakan metode *steam and loose parts* dikarenakan Pengenalan mengenai media alam masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan membuat bentuk rumah dan bentuk lebah dari ranting pohon dan daun kering dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam memecahkan masalah.

Hasil dari penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *steam and loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak menggunakan media alam,

menunjukkan adanya perubahan yang baik dengan hasil yang diperoleh pada siklus I 70%, sedangkan pada siklus II mencapai 90%. Melalui hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *steam and loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak dan hasil belajar. Berdasarkan kesimpulan peneliti di atas maka dapat diberikan saran sebagai berikut: Guru dapat mengembangkan kreativitas anak menggunakan metode *steam and loose parts* menggunakan media sesuai dengan kondisi dan perkembangan anak dari lingkungan belajar menentukan keberhasilan anak dalam belajar.

Penyusunan metode belajar menggunakan bahan alam mampu meningkatkan kreativitas anak dalam mengenal lingkungannya guru dapat menggunakan metode *steam and loose parts* agar proses pembelajaran tidak membosankan. Serta anak dapat mengenal lingkungan secara nyata.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Farhati, Inti. 2020. *Ide perencanaan pembelajaran berbasis STEAM*. Jakarta: Bastari
- Kemmis, S & Mc. Taggart, R 1988. *The Action Research Planner*: Victoria Deakin University press.
- Musbikin, Imam (2010). *Buku Pintar Paud*. Yogyakarta: Laksana.
- Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Siantajani, Yulianti. *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020.
- Suyanto, (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas