



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 10359 - 10368

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Metode *Steam Loose Part* dengan Bahan Alam untuk Kreativitas Anak Usia Dini

Rabihatun Adawiyah¹, Rohyana Fitriani^{2✉}, Najamuddin³

Universitas Hamzanwadi, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: rabihatunadawiyah@hamzanwadi.ac.id¹, rohyanafitriani@hamzanwadi.ac.id²,
najamuddinfarabi@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *steam loose part* dengan bahan alam untuk kreativitas anak usia dini usia 5-6 Tahun di TK Zainul Hasan Masbagik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest Posttest Design* (Pre Eksprimen). Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan wawancara dan observasi, instrument pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Analisis data yang digunakan untuk melihat efektifitas metode yang digunakan menggunakan Uji Prasyarat dan uji-t. Ada dua uji prasyarat yang harus dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan yaitu uji normalitas dan dengan taraf signifikansi 0,05. Pre perlakuan dan post perlakuan diberikan untuk mengetahui kemampuan sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian *pre-test* didapatkan persentase kemampuan perkembangan kreativitas adalah 473% dengan sebagian besar anak mendapatkan nilai kategori MB dengan jumlah persentase 70%. Sedangkan pada *post-test* didapatkan jumlah persentase keseluruhan kemampuan perkembangan anak yaitu 849%, dengan sebagian besar anak mendapatkan nilai kategori BSB dengan jumlah persentase 90%. Sehingga dapat dibandingkan sebelum dan setelah perlakuan terdapat peningkatan terhadap perkembangan kreativitas anak.

Kata Kunci: metode steam loose part, kreativitas, anak usia dini.

Abstract

This study aims to determine the effect of the steam loose part method with natural ingredients on the creativity of early childhood children aged 5-6 years in Zainul Hasan Masbagik Kindergarten. The method used in this research is One Group Pretest Posttest Design (Pre Experiment). Data collection techniques employed were interviews and observations, and data collection instruments using observation sheets. Analysis of the data used to see the effectiveness of the methods used using the Prerequisite Test and t-test. Two prerequisite tests must be carried out before the research is carried out, namely the normality test and a significance level of 0.05. Pre-treatment and post-treatment were given to determine the ability before and after learning. The results of the pre-test study showed that the percentage of creativity development ability was 473% with most of the children getting the MB category score with a percentage of 70%. While on post-test the total percentage of children's developmental abilities is 849%, with most children getting the BSB category score with a percentage of 90%. So that it can be compared before and after treatment there is an increase in the development of children's creativity.

Keywords: steam loose part method, creativity, early childhood.

Copyright (c) 2022 Rabihatun Adawiyah, Rohyana Fitriani, Najamuddin

✉ Corresponding author :

Email : rohyanafitriani@hamzanwadi.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4166>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 6 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini sedang berupaya mempersiapkan generasi Indonesia emas 2045. Upaya dalam menyiapkan generasi emas dilakukan dalam berbagai hal, misalnya melalui pendidikan. Dibanding dengan negara-negara maju lain, pendidikan di Indonesia masih jauh tertinggal (Imamah & Muqowim, 2020). Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan untuk membentuk generasi Indonesia yang mampu bersaing dalam segala aspek yang akan terjadi di masa yang akan datang (Gultom et al., 2020). Peningkatan pendidikan dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini yang merupakan pondasi awal pembentukan karakter anak. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang ada di lingkungan sekitarnya (Purwaningsih et al., 2022). Berdasarkan implementasi pembelajaran abad 21 terkait kurikulum 2013 yang telah disosialisasikan oleh Dirjen Dikdasmen Kemendikbud menurut Mulyana, (2017) mencerminkan 4 konsep (1) Critical Thinking and Problem Solving Skill (2) Communication (3) Creativity and Innovation, (4) Collaboration. Untuk membuat manusia lebih kreatif dan produktif serta dapat meningkatkan kualitas hidup dan dapat mempermudah untuk mencari jalan keluar dari sebuah pokok permasalahan yaitu salah satunya dengan meningkatkan kreativitas (Fauziah, 2022).

Pengembangan kreativitas sebenarnya dapat meningkatkan prestasi akademik. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Yamamoto dalam Diana Vidya Fakhriyani bahwa sangat penting untuk mengembangkan kreativitas karena prestasi akademik dapat meningkat seiring berkembangnya kreativitas (Annisa & Febriastuti, 2021). Jadi ketika kreativitas dikembangkan, maka prestasi akademik juga dapat meningkat. Namun yang saat ini terjadi adalah orang tua dan sekolah hanya mengedepankan peningkatan prestasi akademik dan mengesampingkan pengembangan kreativitas (Rachmah et al., 2022). Stimulasi akan pembelajaran kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui variasi berbagai program bermain anak. Pembelajaran bermain yang dibungkus secara sederhana dan menyenangkan namun dapat memberikan makna untuk kehidupannya kelak (Syafi'i & Dianah, 2021). Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas yang dibawa sejak lahir dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespons dan mengembangkan pikiran dan kreativitas (Arsy & Syamsulrizal, 2021). Kreativitas anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Dengan kata lain, kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru berupa suatu produk kreatif hasil pemikiran (Pratiwi & Syarifin, 2020).

Hasil pengamatan di TK Zainul Hasan Masbagik khususnya pada anak kelompok B, ditemukan pendidik mengembangkan kreativitas hanya melalui kegiatan mewarnai kertas bergambar. Selain itu anak memiliki kecenderungan ketergantungan saat gurunya memberi contoh dan bimbingan secara terus menerus saat pemilihan warna untuk mewarnai. Pendidikan anak usia dini pada prakteknya hanya mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Menggambar dan mewarnai memang berperan dalam mengembangkan sebagian kecil kreativitas anak usia dini (Atmojo, 2020). Kreativitas tidak hanya berkutat dengan warna. Anak juga diharapkan dapat mengembangkan dan memperoleh kecakapan atau keterampilan hidup, yang mana tidak hanya mencakup keterampilan motorik semata, namun juga meliputi afektif dan motivasi untuk terampil menangani berbagai persoalan kehidupan (Rohmatun et al., 2021). Kreativitas mencakup hal yang lebih luas dari itu. Kreatif dalam membuat karya, kreatif dalam memecahkan masalah, kreatif dalam membuat keputusan dan lain sebagainya. Menurut Mansur (dalam Qomariyah & Qalbi, 2021) kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan (Hasanah et al., 2021).

Hal-hal tersebut yang terkadang diabaikan dan akhirnya tidak berkembang. Untuk mengembangkan berbagai cakupan kreativitas, dibutuhkan media dan strategi yang berbeda di luar menggambar serta mewarnai. Lingkungan bermain anak sebenarnya kaya dengan berbagai material-material yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terlebih lagi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Baik

material alam maupun material buatan (Retnowati, 2021). Namun, banyak lembaga pendidikan yang tidak menyadari hal tersebut. Sehingga anak hanya diajarkan bagaimana menghasilkan karya sesuai dengan apa yang sudah dibuat oleh gurunya. Padahal anak dapat menghasilkan berbagai karya sendiri yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai material atau media yang ada di lingkungan sekelilingnya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran harus memberikan kesempatan ini kepada anak-anak (Wahyuningsih et al., 2020).

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak yang sesuai dengan karakteristik anak dan perkembangan IPTEK adalah metode Steam berbasis *Loose Part*. STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang ilmu pengetahuan yaitu Sains (*Science*), Teknologi (*Technology*), Teknik (*Engineering*), *Art* (seni/keindahan) dan Matematika (*Math*). Sedangkan *Loose Part* yaitu bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara lain, serta kemungkinan cara menggunakannya dapat ditentukan oleh anak. Menurut Pardimin (2022), pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) merupakan pengembangan dari pendidikan STEM dengan menambahkan unsur seni (*Art*) dalam kegiatan pembelajarannya yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menstimulasi keingintahuan dan motivasi anak mengenai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemecahan masalah, kerjasama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian.

Berdasarkan pemaparan di atas, dampak metode STEAM juga dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Jesionkowska et al., (2020) efek metode STEAM membawa anak pada peningkatan kreativitas dalam berpikir. Anak menjadi lebih mampu dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi menjadi lebih efektif. Catatan dalam penelitian ini, jika anak yang sehat diberikan metode yang tepat maka anak-anak akan meningkat di dalam kualitas menyelesaikan tugas memecahkan problem yang dihadapi. Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prameswari & Lestarinigrum, (2020) proses pembelajaran anak usia dini di kampung Ciganda setelah menggunakan metode STEAM berbasis *LOOSE PART* berpengaruh pada kreativitas, namun kendala yang ditemukan seorang guru harus lebih bersabar untuk mengarahkan anak-anak menggunakan bahan *loose part* juga dalam waktu proses pembelajaran lebih lama dari biasanya. Dampak metode STEAM ini juga terlihat pada penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah & Ramadani, (2021) kreativitas anak kelompok B Kober Harapan Bunda mengalami peningkatan dengan nilai data awal sebesar 0% menjadi 66,7% pada siklus II, dengan ini dapat disimpulkan bahwa pendekatan STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak di lembaga Kober Harapan Bunda.

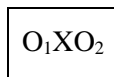
Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan untuk melihat pengaruh dari metode STEAM dapat ditarik kesimpulan bahwa metode STEAM memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini, namun yang berbeda dari penelitian ini adalah pada pelaksanaan proses pembelajaran peneliti menggunakan seluruh tahapan penggunaan media *loose parts*. Menurut Wahyuningsih et al., (2020); Fauziah, (2022) tahapan penggunaan media *loose parts* ada empat yaitu tahapan untuk anak meliputi tahap eksplorasi eksperimen dan kreatif, sedangkan untuk tahapan guru meliputi, tahap edukasi, ekspansi (invitasi dan provokasi), perkembangan, dan tahap membangun makna dan tujuan bermain.

Pada tahap pertama peneliti melakukan invitasi dan provokasi pada kegiatan main anak, invitasi yang dimaksud adalah suatu bentuk penataan lingkungan main yang berupa pengelompokkan komponen-komponen yang sudah ditentukan dan dilengkapi dengan provokasi yang berupa kalimat petunjuk atau perintah yang ditujukan untuk memprovokasi anak dalam melakukan atau membuat sesuatu dengan berbagai komponen yang disediakan, agar anak menjadi lebih tertarik dan terarah dalam melakukan kegiatan eksperimen. Tahap kedua, anak-anak melakukan eksplorasi dengan berbagai komponen-komponen yang ada disekitarnya. Anak-anak sangat bersemangat dan antusias untuk mengeksplorasi atau menjelajahi berbagai jenis benda-benda atau komponen yang telah disediakan dengan media *loose parts*. Tahap ketiga adalah eksperimen atau percobaan-percobaan dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah anak amati dan pelajari pada saat melakukan

kegiatan eksplorasi. Anak yang sudah melakukan berbagai kegiatan eksperimen akan masuk ke tahap selanjutnya dari penggunaan media *Loose Parts* yaitu tahap kreatif. Anak mendapatkan kesempatan yang luas untuk membuat berbagai karya atau menghasilkan berbagai produk sesuai dengan apa yang anak inginkan dengan menggunakan berbagai komponen yang anak pilih berdasarkan uji coba yang sudah dilakukan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Adapun design penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yakni *Pre-Experimental design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Adapun *One-Group Pretest-Posttest Design* dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Sumber: (Sugiyono, 2017)

Keterangan :

O_1 = nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

X = perlakuan (*treatment*)

Analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *Steam Loose Part* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak yaitu:

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak, dan uji normalitas digunakan sebagai syarat sebelum melakukan penelitian. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data tersebut adalah menggunakan rumus Chi-Kuadrat, dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(fo - fh)^2}{fh} \right]$$

Keterangan :

χ^2 = Chi Kuadrat

fo = Frekuensi yang diobservasi

fh = frekuensi yang diharapkan

Pembuktian normalitas data ini dilakukan untuk menguji skor dalam variabel-variabel yang diteliti telah mendekati distribusi normal atau tidak. Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, maka data yang diperoleh berdistribusi normal dan sebaliknya jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2014:107).

b. Uji-t

Hipotesis merupakan teori sementara yang kebenarannya masih perlu diuji, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini masih harus diuji kebenarannya (Hadiyanti et al., 2021). Penelitian ini menggunakan uji-t untuk mencari perbedaan antara sesudah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan (Sugiono, 2014: 122) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2

s_1 = Simpang baku sampel 1

s_2 = Simpang baku sampel 2

s_1^2 = Varians sampel 1

s_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara dua sampel

Kriteria yang digunakan untuk menguji uji-t yaitu dengan taraf signifikan 0,05 (5%) dengan t tabel dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$ dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka t tabel = 2.048. Jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, maka ada pengaruh bahan ajar *Steam* berbasis *Loose Part* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di TK Zainul Hasan pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa dikelas B yang berjumlah 10 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan bentuk desain penelitian *One-Group Pre-test Post-test Design*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak usia dini. Kata kreativitas berasal dari kata sifat *creative* yang dalam bahasa Inggris berarti “Pandai Mencipta”. Untuk pengertian yang lebih luas Menurut Afghani, (2021) “kreativitas merupakan kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi manusia. Oleh karena itu dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan karya berupa ide baru, metode baru dan produk baru”. Menurut Murdiana et al., (2020) berpendapat bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari”. Berdasarkan beberapa teori di atas maka diperlukan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak. Kegiatan yang dapat memenuhi kriteria tersebut adalah kegiatan dengan media *loose parts*.

Proses *pre-test* dilakukan sebanyak satu kali yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak sebelum adanya perlakuan (*treatment*). Pertemuan pertama kegiatan *pre-test* dilakukan oleh peneliti dengan mengajak anak untuk bermain plastisin membuat bentuk bunga pada tema rekreasi dan sub tema taman kota, diawal kegiatan peneliti menunjukkan aneka gambar-gambar bunga pada anak dengan tujuan, anak mendapatkan pengetahuan baru terhadap berbagai macam bentuk bunga yang dapat dijadikan referensi untuk membuat bentuk hasil karya. Akan tetapi pada saat *pre-test*, kemampuan kreativitas anak belum mencapai tujuan yang diharapkan disadari dengan adanya beberapa masalah yang terjadi di lapangan, terutama pada kemampuan kreativitas anak yang kurang, hal ini dapat terlihat pada sebagian besar anak masih membuat bentuk hasil karya yang sama dengan temannya, sehingga dapat dikatakan anak belum terbiasa membuat bentuk hasil karya sesuai dengan ide dan imajinasinya sendiri, hal ini mungkin terjadi karena sebelumnya ketika melakukan kegiatan membuat bentuk hasil karya, anak-anak terbiasa diberikan arahan oleh guru untuk membuat bentuk hasil karya yang sama seperti yang dicontohkan oleh guru, sehingga anak belum mendapatkan kebebasan yang leluasa dalam menuangkan ide dan imajinasinya. Dan dari hasil penelitian *pre-test* didapatkan persentase kemampuan perkembangan kreativitas adalah 473% dengan sebagian besar anak mendapatkan nilai kategori MB dengan jumlah persentase 70% dari jumlah keseluruhan anak yang berjumlah 10 anak.

Pada saat diberikan perlakuan dengan menggunakan media *loose parts*, pertama-tama anak terlihat antusias melihat dan memegang berbagai macam media yang beraneka ragam sehingga membuat anak penasaran dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap permainan yang akan dilakukan dengan berbagai media yang telah disediakan. Setelah dijelaskan oleh peneliti, anak-anak sangat senang dan antusias dalam

bermain. Terlihat ketika anak berkumpul di depan peneliti dan terlihat sangat tidak sabar untuk mengikuti permainan karena sebelumnya anak belum pernah belajar menggunakan media *loose parts* tersebut sehingga menimbulkan rasa senang tersendiri terhadap anak, mereka saling ajak dengan temannya untuk bermain. Walaupun pada pertemuan pertama perlakuan, anak-anak masih terlihat bingung bagaimana cara bermain dengan media *loose parts* yang beraneka ragam yang telah disediakan peneliti, namun dengan kebebasan yang diberikan peneliti dalam bermain akhirnya anak-anak menjadi lebih berani dalam mewujudkan ide dan imajinasinya yang dituangkan dalam bentuk hasil karya.

Sehingga pada saat *post-test* didapatkan jumlah persentase keseluruhan kemampuan perkembangan anak yaitu 849%. Dengan sebagian besar anak mendapatkan nilai kategori BSB dengan jumlah persentase 90% dari jumlah keseluruhan anak yang berjumlah 10 anak. Sehingga dapat dibandingkan sebelum dan setelah perlakuan terdapat peningkatan terhadap perkembangan kreativitas anak.

1. Data Hasil Analisis Observasi

Penetapan variabel penelitian diantaranya variabel bebas yaitu media *loose parts*, serta variabel terikat yaitu perkembangan kreativitas anak. Data hasil tingkatan perkembangan kreativitas anak diperoleh dengan lembar observasi individu anak sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Analisis data yang digunakan adalah persentase analisis data observasi. Berikut ini nilai rata-rata persentase hasil *pre-test* dan *post-test*

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Persentase

Jumlah Kemampuan Kreativitas <i>Pre-Test</i>	Jumlah Persentase <i>Pre-Test</i>	Jumlah Kemampuan Kreativitas <i>Post-Test</i>	Jumlah Persentase <i>Post-Test</i>
134	473%	239	849%
Jumlah Kategori Penilaian Terbesar	70%	Jumlah Kategori Penilaian Terbesar	90%
Kategori	MB	Kategori	BSB

Berdasarkan pada pengkategorian tersebut dapat dinyatakan bahwa sebelum penelitian atau *pre-test* didapatkan persentase sebagian besar anak dengan kategori penilaian Mulai Berkembang (MB), sedangkan sesudah penelitian atau *post-test* didapatkan persentase sebagian besar anak dengan kategori penilaian berkembang sangat baik (BSB).

2. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah skor dalam variabel yang diteliti distribusi normal atau tidak di dalam uji normalitas data peneliti menggunakan rumus-rumus chi kuadrat (χ^2_{hitung}) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(fo - fh)^2}{fh} \right]$$

Dan untuk mencari χ^2_{hitung} digunakan rumus:

$$\chi^2_{tabel} = \chi^2 (1-\alpha) (k-1)$$

Dalam perhitungan $\chi^2_{hitung} = -17,295$ dengan derajat kebebasan (dk) = $k-1 = 10 - 1 = 9$ dan taraf signifikan = 5%, maka harga $\chi^2_{tabel} = 16,919$ karena $\chi^2_{hitung} (-17,295) < \chi^2_{tabel} (16,919)$, maka distribusi hasil *pre-test* sebanyak 10 anak berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas data, selanjutnya yang dilakukan yaitu pengujian hipotesis ialah uji beda antara data *pre-test* dengan *post-test* (Nurfadillah & Rakhman, 2020), uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (t-test).

Tabel 2. Nilai *Pre-test* Dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

NO	Nama Anak	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor <i>Post-Test</i>	GAIN (D)
1	RK	42	89	47
2	ZKR	53	82	29

3	AK	42	89	47
4	SLS	50	89	39
5	HNF	46	85	39
6	RS	53	85	32
7	AY	46	78	32
8	SKL	53	89	36
9	NR	46	85	39
10	AYR	42	78	36
N=10		473	849	376

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{376}{10} = 37,6$$

Tabel 3. Ngain

NO	GAIN (D)	x_d (d-Md)	x_d^2
1	47	9,4	88,36
2	29	-8,6	73,96
3	47	9,4	88,36
4	39	1,4	1,96
5	39	1,4	1,96
6	32	-5,6	31,36
7	32	-5,6	31,36
8	36	-1,6	2,56
9	39	1,4	1,96
10	36	-1,6	2,56
N=10	376		324,4

Tes signifikansi:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{\sqrt{N(N-1)}}} = \frac{37,6}{\frac{\sqrt{324,4}}{\sqrt{10(10-1)}}} = \frac{37,6}{\frac{\sqrt{36044}}{1,898}} = 19,810$$

Jadi, t hitung = 19,810

Dikonsultasikan dengan tabel nilai-nilai dalam distribusi t, dengan $\alpha = 0,05$ untuk uji satu pihak dengan derajat kebebasan (dk) = k-1 = 10 – 1 = 9, maka didapatkan nilai t tabel yaitu 1.833.

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh ternyata $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (19,810) \geq (1,833) pada taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil ini mengacu pada kaidah pengujian dimana jika t hitung > t tabel maka H_o ditolak dan H_a diterima (signifikan). dari pengujian hipotesis media *loose parts* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Zainul Hasan.



Gambar 1. Penataan Lingkungan Main Invitasi Dan Provokasi



Gambar 2. Membuat Bentuk Sesuai Keinginan Dan Kemampuannya

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Steam Loose Part* memiliki pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Jesionkowska et al., (2020) efek metode STEAM membawa anak pada peningkatan kreativitas dalam berpikir. Anak menjadi lebih mampu dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi menjadi lebih efektif. Catatan dalam penelitian ini, jika anak yang sehat diberikan metode yang tepat maka anak-anak akan meningkat di dalam kualitas menyelesaikan tugas memecahkan problem yang dihadapi. Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauziah, (2022) proses pembelajaran anak usia dini di kampung Ciganda setelah menggunakan metode *STEAM* berbasis *LOOSE PART* berpengaruh pada kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan di TK Zainul Hasan keterbatasan pada penelitian ini adalah hanya fokus pada pengembangan kreativitas dengan bahan bahan yang disediakan oleh peneliti secara berkelompok tidak disediakan perindividu, dan tidak semua bahan bisa digunakan kembali karena alasan ketidaktahanan bahan. Harapannya, proses dan hasil dari penelitian ini bisa dijadikan acuan atau refrensi oleh pendidik/guru PAUD dalam pengelolaan pembelajaran pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Metode *STEAM loose Part* memiliki dampak pada pengembangan kreativitas anak usia dini. Anak menjadi lebih mampu mengambil keputusan sendiri dan mampu memecahkan masalah dari persoalan yang sedang dihadapi oleh anak. Berdasarkan hasil dari penelitian dapat dijadikan refrensi oleh pendidik bahwa metode *STEAM loose Part* dapat dijadikan sebagai sebagai metode pembelajaran yang baik untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afghani, D. R. (2021). Kreativitas Pembelajaran Daring untuk Pelajar Sekolah Menengah dalam Pandemi Covid-19. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 3(2).
- Annisa, M. A. P. C. W., & Febriastuti, R. (2021). Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan Loose Parts dalam Mengembangkan Ketrampilan Abad 21 pada Anak Usia Dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118–130.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22515/abna.v2i2.4484>
- Arsy, I., & Syamsulrizal, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Biolearning Journal*, 8(1), 24–26.
<https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v8i1.1019>
- Atmojo, I. R. W. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Science, Technology, Engenering, Art And Mathematich (STEAM) untuk Meningkatkan Kompetensi Paedagogik dan Professional Guru SD Melalui Metode Lesson Study. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jpd.v8i2.44214>
- Fauziah, N. W. (2022). Penerapan Metode Belajar STEAM dengan Bahan Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 40–45.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Pengaruh pembelajaran STEAM berbasis PjBL (Project-Based Learning) terhadap keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. *Inspiratif Pendidikan*, 10(1), 209–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v10i1.17642>
- Gultom, H., Sirodjudin, M. K., & Windarsih, C. A. (2020). Pembelajaran Cooking Class Melalui Metode Steam untuk Meningkatkan Asupan Gizi Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 582–590. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v3i6.p%25p>
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 5(2), 237–245.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40920>
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 275–281.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i2.3561>
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui motode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Jesionkowska, J., Wild, F., & Deval, Y. (2020). Active Learning Augmented Reality for STEAM Education— A Case Study. *Education Sciences*, 10(8), 198. <https://doi.org/10.3390/educsci10080198>
- Murdiana, M., Jumri, R., & Damara, B. E. P. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 152–160.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33449/jpmr.v5i2.11450>
- Nurfadillah, R. R., & Rakhman, A. (2020). Implementasi Metode STEAM Berbasis Media Film Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(4), 266–274. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v3i4.p%25p>
- Pardimin, P. (2022). Pengelolaan Pembelajaran STEAM untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini. *Media Manajemen Pendidikan*, 5(1), 67–78.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7017>
- Prameswari, T. W., & Lestarinigrum, A. (2020). STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Jurnal Efektor*, 7(1), 24–34.
- Pratiwi, L., & Syarifin, A. (2020). *Penggunaan Pendekatan STEAM pada Kegiatan PAUD untuk Melatih*

- 10368 *Metode Steam Loose Part dengan Bahan Alam untuk Kreativitas Anak Usia Dini – Rabihatun Adawiyah, Rohyana Fitriani, Najamuddin*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4166>
- Kreativitas Anak (Studi Kasus Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu).*
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29300/alfitrah.v5i1.5008>
- Purwaningsih, C. W. W., Triharnanto, J., & Pusporini, W. (2022). Penggunaan Media Loose Part Berbasis STEAM Dalam Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini. *Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa*, 1(1), 31–35.
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47–52.
- Rachmah, L. L., Farantika, D., & Prawinda, R. A. (2022). Pembelajaran Steam dengan Media Loose Parts Guna Menstimulasi Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(3), 466.
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.535
- Retnowati, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 465–470.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1095>
- Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Nisa, R., & Nofan Zulfahmi, M. (2021). Penerapan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini selama Belajar dari Rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129–136. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i2.114>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran STEAM pada Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105–114.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). The Utilization of Loose Parts Media in STEAM Learning for Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>