UPAYA MENUMBUHKAN DAYA KREATIVITAS ANAK MELALUI PENERAPAN METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DI RA WALISONGO JERAKAH TUGU, KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021

SKRIPSI
Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:
ARMITA WIBIATI
NIM: 1603106002

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Armita Wibiati

NIM : 1603106002

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

UPAYA MENUMBUHKAN DAYA KREATIVITAS ANAK MELALUI PENERAPAN METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DI RA WALISONGO JERAKAH TUGU, KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 20 Desember 2021

Pembuat Pernyataan,

Armita Wibiati

NIM: 1603106002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : **UPAYA MENUMBUHKAN DAYA KREATIVITAS ANAK MELALUI PENERAPAN METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DI RA WALISONGO JERAKAH TUGU, KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021**

Nama : Armita Wibiati
NIM : 1603106002
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 30 Januari 2021

DEWAN PENGUJI

Ketua, Sekretaris,

_____ _____

Penguji I, Penguji II,

_____ _____

Pembimbing

H. Mursid, M.Ag

NIP : 196703052001121001

NOTA DINAS

Semarang, 20 Desember 2021

Kepada
Yth.Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **UPAYA MENUMBUHKAN DAYA KREATIVITAS ANAK MELALUI PENERAPAN METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DI RA WALISONGO JERAKAH TUGU, KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021**

Nama : Armita Wibiati
NIM : 1603106002
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

H. Mursid, M.Ag
NIP. 196703052001121001

ABSTRAK

Judul : **UPAYA MENUMBUHKAN DAYA KREATIVITAS ANAK MELALUI PENERAPAN METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DI RA WALISONGO JERAKAH TUGU, KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021**

Peneliti : Armita Wibiati

NIM : 1603106002

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan daya kreativitas pada anak usia 4-5 tahun yang masih rendah, kurangnya kemampuan kreativitas anak dalam metode steam dengan media loose parts pada RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah, bagaimana upaya dalam meningkatkan kemampuan daya kreativitas anak melalui metode steam dengan media loose parts pada peserta kelompok A di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang tahun ajaran 2020/2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah upaya peningkatan daya kreativitas anak melalui penerapan metode Steam dengan Media Loose Parts di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang tahun ajaran 2020/2021 dapat meningkat.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada kelompok A RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang tahun ajaran 2020/2021, dengan jumlah 10 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak kelompok A pada kondisi awal masih sangat minim.

Pada konsisi awal pra siklus sebanyak 3 anak (12%) pada siklus I sebanyak 7 anak (28%) dan pada siklus II sebanyak 10 (80%) jadi sudah tidak ada lagi anak dengan kriteria kurang. Peningkatan terjadi pada kriteria baik. Perolehan persentase pada siklus II membuktikan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan $\leq 80\%$.

Kata kunci: ***Kemampuan Kreativitas Anak dan Metode Steam dengan Media Loose Parts.***

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor: 158/1978 dan 0543 b/U/1978.

Transliterasi merupakan hal yang penting dalam skripsi karena pada umumnya banyak istilah Arab, nama orang, judul buku, nama lengkap dan lain sebagainya yang aslinya ditulis dengan huruf Arab harus disalin ke dalam huruf latin. Untuk menjamin konsistensi, perlu ditetapkan satu transliterasi sebagai berikut :

Konsonan

ء = `	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ي = y
ذ = dz	غ = gh	

ر = r	ف = f	

Bacaan Mad:
ā = a panjang
ī = i panjang
ū = u panjang

Huruf Diftong:
au = اَوْ
ai = اَيْ
iy = اِي

Vokal
◌َ = a
◌ِ = i
◌ُ = u

Diftong
اَيْ = ay
اَوْ = aw

Syaddah

Syaddah dilambangkan dengan konsonan ganda, misalnya الطبُ *al-thibb*.

Kata Sandang

Kata Sandang (...ال) ditulis dengan al-... misalnya الصناعة = *al-shina'ah.* Al ditulis dengan huruf kecil jika terletak pada permulaan kalimat.

Ta' Marbuthah

Setiap ta'marbuthah ditulis dengan "h" misalnya الطبيعية المعيشة = *al-ma'isyah al-thab'iyyah*

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya, dan yang telah memberikan kenikmatan kepada penulis berupa kenikmatan jasmani dan rohani, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "**UPAYA MENUMBUHKAN DAYA KREATIVITAS ANAK MELALUI PENERAPAN METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DI RA WALISONGO JERAKAH TUGU, KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021"**

Tidak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah dinanti-nantikan syafaatnya di dunia dan di akhirat kelak.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis didasari dengan segala keterbatasan berupa ilmu, pengalaman, materi dan mendapatkan banyak bimbingan serta saran-saran dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan baik.

Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

2. H. Mursid, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, juga sebagai Wali Dosen yang selalu mengarahkan dan membimbing peneliti dalam proses pembelajaran di UIN Walisongo Semarang. Serta selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini sejak awal hingga akhir.
3. Segenap Dosen beserta karyawan UIN Walisongo Semarang yang telah membekali penulis dengan berbagai pengetahuan selama kuliah di UIN Walisongo Semarang.
4. Kepala Sekolah & Guru RA Walisongo Semarang (Dra. Nur Musfiroh, Leny Marny S.Ag, dan Anisah, S.Pd.I) yang telah bersedia membantu dalam proses pelaksanaan rangkaian penelitian, serta membantu menyediakan data yang dibutuhkan bagi peneliti.
5. Kedua Orang Tua penulis (Bapak Sutarno dan Ibu Pujiati) yang sangat saya cintai dan sayangi dunia akhirat, terimakasih atas cinta, kasih sayang yang tulus, serta do'a yang telah diberikan, dan tentunya yang tiada henti menasehati, mendukung dalam segala hal, memotivasi serta mendidik dengan penuh kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ketiga saudara penulis (Kakak Arlan Wibissono, Adik Ariyo Winata Yudha, dan Adik Arfah Khairunnisa) yang tidak pernah

lupa memberikan semangat, do'a serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Kekasih penulis Achmad Nurunnajmi, yang juga tidak pernah lupa memberikan semangat, do'a, dan berbagai dukungan serta arahan kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat seperjungan di kampus (Nurhayati Ahdin, Rina Zunaida), Sahabat seperjungan di rumah (Fajriah Nurul Habibah Said), Sahabat seperjuangan saat MAN (Nurjannah Lubis, Rifatul Mahmudah, Sarah Nurlaila Khairani, Syifa Fauziyah, Fiqih Akmalia Hussein) yang selalu memotivasi dan menyemangati dalam setiap keadaan saat penyusunan skripsi ini.
9. Tim PPL RA Walisongo Semarang dan KKN MIT DR UIN Walisongo Semarang Kelompok 4 (Ummi, Shofi, Nailal, Ikhda, Ali dan kawan-kawan) yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat kepada peneliti.
10. Keluarga besar PIAUD UIN Walisongo Semarang, khususnya PIAUD 16 A, yang telah berjuang bersama sampai saat ini dan saling memberikan semangat, dukungan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga Besar TK IT Mona School Semarang, (Bu Yusuf dan Pak Yusuf, Selaku Kepala Yayasan), Usth. Diana, Usth. Nurul, Usth. Mita, Usth. Eka, Usth. Riska, Usth. Luluk, dan Usth. Ervin, Usth. Ana) (Selaku Kepala Sekolah dan Ustadzah Kelas) yang selalu

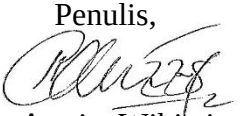
menginspirasi, memberikan semangat dan nasihat, memotivasi serta membantu penulis ketika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Anak-anak TPQ Mona School Semarang (Fira, Rara, Darra, Qilla) yang menginspirasi serta memberikan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik moril maupun material demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang sebaik-baiknya, dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, metodologi dan analisisnya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun, sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, 30 Januari 2021

Penulis,



Armita Wibiati

NIM. 1603106002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**
PENGESAHAN ..... **iii**
NOTA PEMBIMBING ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
TRANSLITERASI ARAB-LATIN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xvi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**
DAFTAR SINGKATAN ..... **xviii**

BAB I : PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 10
C. Tujuan dan Manfaat Peneliti 10

BAB II : DAYA KREATIVITAS ANAK DAN METODE STEAM MELALUI MEDIA LOOSE PARTS
A. Deskripsi Teori 13
1. Upaya dalam meningkatkan daya kretivitas anak .. 13
a. Pengertian kreativitas anak usia dini 13
b. Tujuan dalam meningkatkan kreativitas anak 30
c. Ruang Lingkup kreativitas anak usia dini 35
d. Indikator kreativitas anak usia dini 40
e. Faktor-faktor yang mempengaruhi dan menghambat kreativitas anak 45
2. Penerapan Metode Steam dalam Pembelajaran Anak Usia Dini 53

a. Definisi metode steam pada anak usia dini 53
b. Prinsip-prinsip metode steam 62
c. Pembelajaran steam di PAUD 64
d. Karakteristik pembelajaran steam 67
e. Rancangan pembelajaran steam..... 73
f. Hubungan steam dan loose parts 76
3. Media Loose Parts pada Anak Usia Dini..... 79
a. Definisi loose parts 79
b. Komponen-komponen loose parts 83
c. Manfaat media loose parts pada anak usia dini 85
d. Siklus pembelajaran loose parts 87
e. Strategi dalam bermain loose parts..... 91
4. Pendidikan Anak Usia Dini 94
a. Pengertian pendidikan anak usia dini 94
b. Tujuan pendidikan anak usia dini..... 97
c. Fungsi pendidikan anak usia dini 101
d. Karakteristik pendidikan anak usia dini 103
e. Aspek perkembangan anak usia dini 113
B. Kajian Pustaka..... 115
C. Hipotesis Tindakan..... 123

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian..... 124
B. Tempat dan Waktu Penelitian 126
C. Subjek dan Objek penelitian..... 126
D. Siklus Penelitian/Kriteria Keberhasilan Tindakan 127
E. Teknik Pengumpulan Data 128
F. Teknik Analisis Data 130

BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

A. Deskripsi Data 131
1. Data Umum Hasil Penelitian 131
2. Data Khusus Hasil Penelitian..... 141
B. Analisis Data per Siklus..... 141
1. Data Hasil Pra Tindakan 141
a. Proses Pembelajaran..... 141
b. Hasil Observasi Kemampuan Daya Kreativitas Anak 142
c. Hasil Pra Tindakan..... 143
2. Data Hasil Kegiatan Siklus I..... 147
a. Perencanaan 147
b. Pelaksanaan 147
c. Observasi..... 148
d. Refleksi 150
3. Data Hasil Kegiatan Siklus II 150
a. Pelaksanaan Tindakan..... 150
b. Observasi..... 151
c. Analisis Data Akhir..... 153

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan..... 155
B. Saran 156
C. Kata Penutup..... 157

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sarana Prasarana RA Walisongo Semarang
Tabel 4.2 Hasil Observasi Pratindakan
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Pratindakan
Tabel 4.4 Rekapitulasi Data Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan I
Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Siklus II Pertemuan II

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dasar-dasar Keterampilan Metode Steam

Gambar 2.2 Siklus Bermain Loose Parts

Gambar 4.1 Peta Lokasi RA Walisongo Semarang

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Pencapaian Pertumbuhan Kreativitas Anak Usia Dini Rata-rata Pratindakan

DAFTAR SINGKATAN

APE	:	Alat Permainan Edukatif
BB	:	Belum Berkembang
BOP	:	Badan Operasional Pendidikan
BSB	:	Berkembang Sesuai Baik
BSH	:	Berkembang Sesuai Harapan
Four P's	:	Person, Process, Product & Press
MB	:	Mulai Berkemabang
PAUD	:	Pendidikan Anak Usia Dini
RPPH	:	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
SOP	:	Standar Operasional Prosedur
STPPA	:	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
STEAM	:	Science, Technology, Engineering, Arts dan Mathematics
STPPA	:	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
TK	:	Taman Kanak-kanak
UKS	:	Unit Kesehatan Sekolah
4C	:	Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Riset

Lampiran 2 RPPH RA Walisongo Semarang

Lampiran 3 Pengesahan Proposal Penelitian

Lampiran 4 Hasil Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5 Surat Keterangan Ko Kurikuler

Lampiran 6 Transkip Ko Kurikuler

Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai Negara berkembang memerlukan individu-individu kreatif, untuk mencari solusi dari permasalahan yang kompleks, juga untuk menemukan penemuan-penemuan baru dalam membantu kehidupan masyarakat yang lebih baik. Menurut Palaniappan (1998), kreativitas merupakan karakteristik umum yang sangat berkontribusi pada ilmu pengetahuan, ekonomi, politik, social, dan lapangan teknologi.[1]

Suatu bangsa di Negara berkembang yang hidup dalam suatu masa di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya, memerlukan suatu adaptasi kreatif untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi dalam menghadapi masalah-masalah yang semakin kompleks. Setiap pribadi, kelompok, maupun suatu bangsa harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif agar dapat bertahan dan tidak tergilas dalam persaingan antar bangsa dan Negara.

[1] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 1.

Pembelajaran di PAUD pada saat ini hendaknya menyesuaikan kerangka kompetensi pada abad 21, dimana inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mewujudkan generasi yang kreatif, inovatif, berpikir kritis, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi. Akhir-akhir ini metode STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) dipandang sebagai sebuah pendekatan untuk menyiapkan generasi abad 21, yang bertujuan untuk menstimulasi kreativitas anak, mempersiapkan anak-anak dalam dunia kerja yang penuh dengan inovasi dan invensi.

Riset menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara pengalaman metode STEAM di awal usia, dengan kesuksesan sekolah di masa mendatang nanti. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran STEAM di Paud.

Usia lahir sampai 6 tahun merupakan masa penting dalam kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan pondasi dasar pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, kreativitas, seni, dan lainnya. Oleh karenanya, upaya pengembangan potensi anak, harus dimulai sejak usia dini agar pertumbuhan dan perkembangan anak akan maksimal.

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi oleh setiap insan, karena pendidikan bagi kehidupan manusia untuk membekali dirinya agar dia mampu berkembang secara maksimal. Didalam Al-Qur'an menjelaskan pentingnya pendidikan untuk anak usia dini, yaitu di dalam surat an-nahl ayat 78.

Diantara ayat Al-Qur'an yang menjadi dasar bahwa setiap manusia dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun seperti pada **Q.S. An-Nahl ayat 78** :

وَا للهُ اَخْرَجَكُمْ مِن بُطُوْنِ اُمحَتِكُمْ لا تَعْلَمُوْنَ شَيْءًا ~ وَجَعَلَ لَكُمُ السَمْعَ وَالْاَبْصَرِوَالاَفْعِدَةَ ~ لَعَلَكُمْ تَشْكُرُوْنَ

Artinya : "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur".

Dari penjelasan ayat diatas, bahwa sedari anak masih dalam kandungan tidak satupun hal-hal yang ia ketahui kecuali ada yang memberitahukannya. Allah memberikan kita pendengaran, penglihatan dan hati serta akal dengan tujuan untuk bersyukur. Tergantung bagaimana cara kita menggunakan segala sesuatu yang dititipkan oleh Allah sesuai dengan fungsinya dan jangan sampai melanggar seluruh perintahnya. Salah satunya adalah berfikir kreatif, Allah menyukai orang-

orang yang bisa memanfaatkan pikirannya sesuai fungsinya, karena itu merupakan ungkapan rasa syukur terhadap apa yang diberikan oleh-Nya.

Jika berfikir kreatif ini bisa diterapkan kepada anak, maka secara tidak langsung kita mengajari anak untuk bersyukur atas nikmat Tuhan yang telah dititipkan-Nya kepada kita. Banyak hal yang bisa kita tanamkan pada anak diantaranya adalah moral, kognitif, bahasa, dan khususnya kreativitas. Sebab dengan berkreativitas kita dapat berkarya sesuai dengan apa yang dipikirkan, asalkan tidak melanggar perintah agama.

Oleh karena itu, salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungnnya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media loose parts atau bahan-bahan lepasan yang berada disekitar/lingkungan anak.

Secara khusus, pendidikan anak usia dini, sebagai pendidikan fondasi kehidupan, harus mampu memberikan bekal untuk menjawab tantangan zaman. Sebuah filosofi lahir sejak tahun 1970 yang diangkat oleh Simon Nicholson tentang Loose Parts selaras dengan kebutuhan anak untuk memiliki

keterampilan abad 21 yang dikenal dengan sebutan 4C yakni (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication).

Indonesia sebagai Negara berkembang memelukan individu-individu kreatif untuk mencari solusi dari permasalahan yang kompleks, juga untuk menemukan penemuan-penemuan baru dalam membantu kehidupan masyarakat yang lebih baik. Menurut Palaniappan (1998), kreativitas merupakan karakteristik umum yang berkontribusi pada ilmu pengetahuan, ekonomi, politik, social, dan lapangan teknologi.

Diantara ayat Al-Qur'an yang menjadi dasar pendidikan akhlak seperti pada **Q.S : Luqman/31 ayat 17** :

يَبُنَيَّ اَقِمِ الصَّلٰوةَوَاْمُرْبِا لْمَعْرُوْفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِوَاصْبِرْعلَ مَااَصَابَكَ ~ اِنَّ ذ لِكَ مِنْ عَزْمِ الْاُمُوْرِ

Artinya : “Wahai anakku! Laksanakanlah sholat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang munkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpamu, sesungguhnya yang demikian itu termasuk perkara yang penting”.

Hal yang harus disadari, pada dasarnya menusia telah memiliki potensi kreatif dalam dirinya sejak ia diciptakan. Namun demikian, seiring berjalannya waktu, potensi tersebut ada yang dimaksimalkan dengan baik, dan menjadikan dirinya

sebagai seorang ahli atau pakar diberbagai bidang, seperti seni, olahraga, ilmu pengetahuan, dan sebagainya.

Namun, ada beberapa juga potensi dari manusia itu sendiri yang masih terpendam dan membeku, mengendap, yang pada akhirnya tidak memiliki nilai kebermanfaatan dalam hidupnya. Banyak factor yang dapat merangsang atau menghambat kreativitas itu sendiri. Salah satunya adalah lingkungan. Seorang yang kreatif akan tumbuh dan berkembang jika ia berada dalam lingkungan yang kondusif dan kreatif untuk mengoptimalkan potensi kreatifnya.

Adapun diantara ayat Al-Qur'an yang mengajarkan kita untuk terus berusaha dalam mengerjakan sesuatu seperti pada **Q.S. An-Najm ayat 39** :

وَانْ لَيْسَ لِلاِ نْسَا نِ اِلَّ مَاسَعَ

Artinya : "Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya".

Anak adalah generasi penerus bangsa, actor masa depan yang akan membawa tujuan bangsa. Bekal yang ia dapat ketika masih anak-anak akan menjadi modaluntuk menghadapi kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, masa usia dini disebut oleh para pakar sebagai "masa keemasan" dan "masa kritis" karena rentang waktu tersebut (0-6 tahun) hanya terjadi sekali dalam hidup manusia, dan tidak akan terulang. Dalam hal ini,

pendidikan anak usia dini memiliki peranan strategis dalam mengoptimalkan seluruh potensi, kreativitas, bakat, dan perkembangan dasar anak untuk tumbuh dengan maksimal.

Setiap orang lahir dengan potensi kreatif yang ia miliki, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk untuk hasil yang maksimal. Trefinger juga menyatakan tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang manusia pun yang intelegensinya nol. Semua orang adalah kreatif, tetapi persoalannya kemudian adalah tinggal bagaimana potensi tersebut dapat dikembangkan dengan baik dan tidak termakan usia (Rachmawati & Kurniati, 2012).

Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Hal ini karena kreativitas tidak hanaya menyoal perbuatan otak saja, tetapi juga variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Dengan kata lain, kecerdasan tanpa mental yang sehat, akan sulit sekali menghasilkan karya kreatif (Rachmawati & Kurniati, 2012).[2]

Menghargai kreativitas anak dengan cara menjelaskan sesuatu yang dibutuhkan anak pada usia dini, memang sangat positif karena bisa memperkaya dan memperluas wawasan

[2] Novi Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Purwokerto: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2019), hlm. 9.

anak. Hanya yang perlu diketahui oleh orang tua adalah dalam diri anak usia prasekolah terdapat gambaran (imajinasi).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang, perkembangan kreativitas anak kurang optimal, hal tersebut dapat terlihat salah satunya pada saat kegiatan membuat karya dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai yang berada dilingkungan sekitarnya. Beberapa anak masih perlu bantuan guru untuk mengerjakannya. Anak masih terlihat bingung dan kesulitan pada mulanya. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran di kelas menyebabkan anak cepat merasa bosan dan tidak betah berada di dalam kelas.

Maka, program pendidikan harus mampu memberikan bekal kepada anak didik khususnya di RA untuk memiliki daya saing yang baik dalam mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak usia dini, sehingga dapat menyesuaikan perubahan-perubahan yang terjadi di kehidupan sekolah, masyarakat, terutama kemampuan kreativitas anak usia dini dalam kehidupannya. Maka dari itu, peneliti akan menggunakan metode steam dengan media loose parts guna menumbuhkan daya kreativitas anak usia dini.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara

dan dokumentasi. Sedangkan hasil penelitian ini mendeskripsikan: 1) Upaya dalam menumbuhkan daya kreativitas anak, 2) Penerapan metode Steam dengan media Loose parts. Hasil analisis data menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis STEAM tidak sepenuhnya terintegrasi, sehingga diperlukan bantuan oleh tim ahli dan tidak ada alat media pembelajaran yang komprehensif.[3]

Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul tentang "Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Steam dengan Media Loose Parts di RA Walisongo Jerakah Tugu, Kota Semarang Tahun Ajaran 2020/2021".

Harapannya dengan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain sehingga anak melakukan dengan senang tanpa paksaan. Dengan begitu anak membentuk pengetahuan sendiri lewat permainan. Sehingga kedepannya kecerdasan anak terbentuk secara baik yang berkualitas sekaligus mampu memenuhi kebutuhan zaman.

[3] Yuliati Siantajani, *Konsep & Praktek STEAM di PAUD*. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020). Hlm. 56.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah. Adapun rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimanakah peran guru dalam menumbuhkan daya kreativitas anak usia dini, melalui penerapan metode steam dengan media loose parts di RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana pembelajaran menggunakan media Loose Parts dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang Tahun Ajaran 2020/2021?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakan penelitian adalah :

a. Untuk mengetahui bagaimana cara menumbuhkan daya kreativitas anak melalui penerapan metode steam dengan media loose parts di RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang.

b. Untuk mengetahui pembelajaran menggunakan media Loose Parts dapat meningkatkan perkembangan

kreativitas anak usia dini di RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka manfaat yang diharapkan adalah :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya, dengan cara menumbuhkan kemampuan daya kreativitas anak melalui penerapan metode steam dengan media loose parts di RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

1) Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada peneliti tentang perkembangan kreativitas anak usia dini, melalui media Loose Parts.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan salah satu alternatif bagi pengajar agar lebih

kreatif dan inovatif dalam memilih Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak, agar anak lebih bersemangat saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Salah satunya seperti permainan yang menggunakan media loose parts, yang dapat digunakan untuk menumbuhkan daya kreativitas anak melalui penerapan metode steam dengan media loose parts di RA Walisongo Jerakah.

3) Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan perkembangan kreativitas anak.

4) Bagi institusi (sekolah)

Memberikan sumbangan pemikiran untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik, serta inovasi untuk mencari permainan-permainan yang unik dan baru, agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan, sebagai pendukung dalam proses kegiatan pembelajaran, serta efektif untuk meningkatkan anak untuk berkembang lebih baik.

BAB II
DAYA KREATIVITAS ANAK DAN METODE STEAM MELALUI MEDIA LOOSE PARTS

A. Deskripsi Teori

1. Upaya dalam Meningkatkan Daya Kreativitas Anak

a. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kata kreativitas berasal dari kata sifat creative (dalam bahasa inggris) yang berarti pandai mencipta. Untuk pengertian yang lebih luas kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni, dan bermakna (Munandar, 1998). Menurut Supriadi (2001), kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda tergantung pada bagaimana orang mendifinisikannya.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Dijelaskan oleh Munandar (2012) bahwa berdasarkan hasil penelitian yang ia lakukan menunjukkan ada hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Namun, jelas Froebel (Patmonodewo, 2003), bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan dimana anak belajar akan membawa anak

pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Ia mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik bertanggung jkawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.[4]

Studi-studi mengenai kreativitas menunjukkan bahwa perkembangannya mengikuti pola yang dapat diramalkan (Hurlock, 1978). Hal ini tampak pada awal kehidupan, pertama-tama terlihat dalam permainan anak, lalu secara bertahap menyebar ke berbagai bidang kehidupannya lainnya, seperti sekolah, pekerjaan, kegiatan rekreasi, dan sebagainya.

Hasil kreatif biasanya mencapai puncaknya pada usia tiga puluh atau empat puluhan. Setelah itu mendatar atau secara bertahap menurun. Dalam hal tersebut, Erikson menyebut bahwa usia menengah sebagai "usia kritis", ketika "generativity" (kecenderungan untuk mencipta atau mewujudkan sesuatu) atau "stagnasi" akan lebih mendominasi.

[4] Novi Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Purwokerto: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2019), Hlm. 10.

Secara singkat Maslow menjelaskan bahwa dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Selain itu, yang tak kalah penting bahwa kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat maupun Negara bergantung pada sumbangan kreatif berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini (Mariyana, 2008).

Ada dua alasan mengapa tidak ada satu definisi pun dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas atau yang dapat diterima secara universal. Pertama, kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multi dimensional dan mengundang sebagai tafsiran beragam. Kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan berbeda-beda,

tergantung pada dasar teori yang menjadi acuan pembuatan definisi kreativitas tersebut.[5]

Guilford dalam Almasitoh (2013) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Guilford juga menambahkan bahwa bentuk pemikiran kreatif masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Hal ini terjadi karena di sekolah yang dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berpikir logis).

Maslow dalam Schultz (1991) menyatakan bahwa kreativitas disamakan dengan daya cipta dan daya khayal naif yang dimiliki anak-anak, suatu cara yang tidak berprasangka, dan langsung melihat pada hal-hal atau bersikap asertif. Supriadi (2001) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.[6]

Jika tidak ada hambatan yang mengganggu perkembangan kreativitas, cukup aman untuk

[5] Novi Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Purwokerto: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2019), hlm. 7.

[6] Ibid., hlm. 8.

mengatakan bahwa semakin cerdas anak semakin ia dapat menjadi kreatif. Hal ini terjadi karena kreativitas tidak dapat berfungsi dalam ketidaktahuan anak menggunakan pengetahuan yang diterima sebelumnya, dan tergantung pada kemampuan intelektual seseoramng. Oleh karena itu, mendorong dan menumbuh kembangkan kreativitas belajar pada diri anak sangat penting.

Kreativitas pada anak memiliki ciri dan karakteristik tersendiri yang berbeda dengan orang dewasa. Menurut Isenberg dan Jalongo dalam Musfiroh (2003), kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi.

Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya anak tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam beraktivitas kreatif. Selain itu, kreativitas ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir di hadapannya.[7]

Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir devergent) adalah kemampuan yang berdasarkan data

[7] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* , (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 33.

dan informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keberagaman jawaban. Adapun secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci), suatu gagasan (Munandar, 1999).[8]

Menurut Rotherberg dalam Mudjito (2008), 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. Wahyudin (2007) mengatakan bahwa kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang terwujud ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru (inventiveness).

Dalam melakukan aktivitas yang kreatif, setidaknya ada dua syarat yang harus dipenuhi oleh anak,

[8] Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2018), hlm. 162.

yaitu *fluency* (kelancaran) dan *flexibility* (keluwesan). Seorang anak dikatakan kreatif ketika menemukan pemecahan atas permasalahan yang sedang dihadapi. Anak tentu saja melakukan *fluency* dengan memunculkan berbagai ide alternative. Lebih lanjut, anak akan mempertimbangkan berbagai hal untuk memilih solusi yang terbaik. Misalnya, ketika anak akan membuat sebuah rumah-rumahan dari kumpulan balok.

Anak kemudian melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan bagaiman membuat sebuah rumah yang indah. Berapa balok yang digunakan sebagai dasar membuat rumah, seberapa tinggi rumah yang akan dibuat, apakah membuat satu rumah atau dua, tiga dan yang lainnya. Jika kemudian anak itu bisa menyelesaikan masalahnya maka ia disebut kreatif, terlepas hasil dari karya tersebut menyerupai rumah atau tidak.[9]

Mengingat bahwa anak merupakan aset bangsa yang perlu ditumbuhkembangkan sesuai dengan potensinya, diperlukan lembaga-lembaga pendidikan yang berkualitas untuk melakukannya. Hal tersebut diperlukan mulai dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi, bahkan perlu diefektifkan lagi di

[9] Ibid., hlm. 34.

lingkungan masyarakat. Dalam hal ini diperlukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena pembelajaran yang tidak tepat diberikan pada anak tidak saja akan menghambat pencapaian tujuan pendidikan, tetapi juga akan menghantarkan anak pada kondisi kehidupan yang lebih menyulitkan.

Setiap anak memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, pendidik tidak bisa memaksakan kehendak kepada anak ketika anak tidak mampu melakukannya. Oleh karna itu, pembelajaran yang diberikan harus senantiasa memperhatikan aspek-aspek perkembangan dan potensi yang dimiliki anak agar dapat berkembang secara optimal.[10]

Kreativitas sama halnya dengan aspek psikologis lainnya, sehingga dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak usia dini dapat diidentifikasi dari beberapa ciri yang ada. Senang menjajaki lingkungan, mengamati dan memegang segala sesuatu, eksplorasi secara ekspansif dan eksesif.

[10] Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012), hlm. 117.

Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan dengan tak henti-hentinya. Bersifat spontan menyatakan pikiran dan perasaannya. Suka berpetualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Suka melakukan eksperimen, mencoba dan membongkar berbagai hal. Jarang merasa bosan, ada-ada saja yang ingin dilakukannya. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Istilah kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahirannya dalam menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat bernilai bagi individu tersebut. Kreativitas juga dapat dianggap sebagai kemampuan untuk menjadi seorang pendengar yang baik, mendengarkan gagasan yang datang dari dunia luar dan dari dalam diri sendiri atau dari alam bawah sadar.

Menurut Nur'aeni (2008), kreativitas lebih tepat didefinisikan sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas individu seseorang secara terpadu dalam hubungan eratnya dengan diri sendiri, orang lain, dan alam.

Studi yang dilakukan Epstein dalam Masnipal (2013) terkait dengan pengukuran dan pelatihan

kompetensi kreativitas menunjukkan bahwa kompetensi kreativitas dapat dilatih. Artinya semua orang dapat menjadi kreatif jika dikembangkan dengan cara-cara yang benar. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Czikszenmihalyi & Campbell bahwa kreativitas bukan semata-mata dari individu, tetapi individu dengan lingkungannya (Masnipal, 2013).

Jadi, kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya.[11]

Oleh karena itu, faktor lingkungan memiliki tempat yang strategis dalam perkembangan kreativitas anak. Kreativitas anak akan muncul dan berkembang jika berada dalam lingkungan yang mendukung, seperti banyaknya sumber belajar, guru yang kreatif, juga proses pembelajaran yang kreatif pula.[12]

Kebanyakan orang tua di indonesia dalam mendidik anaknya menggunakan sikap dan pendekatan tradisional. Biasanya keluarga tradisional terlalu

[11] Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Jakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2005), hlm. 59-60.

[12] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* , (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 3.

berpegang teguh pada pengalaman pribadi, membiarkan anak berkembang sendiri, tidak memberi rangsang kognisi, dan meyakini faktor keturunan berpengaruh dalam pembentukan kepribadian anak. Beberapa dampak pola asuh orang tua tradisional diantaranya adalah anak kurang cerdasa dibandingkan anak-anak auhan keluarga modern maupun keluarga modern-tradisional.

Ciri lain keluarga tradisional yang menonjol adalah ketakutan untuk mencoba sesuatu yang baru. Mereka sudah memeiliki frame atau bingkai tentang pola pendidikan anak tanpa berani melihat hasil dari pola asuhnya tersebut. Pola seperti ini biasanya cenderung lebih mengikuti arus yang umum berlaku. Disinilah orang tua dituntut untuk lebih arif dalam mengembangkan potensi dan daya kreasi anak.[13]

Memperbincangkan kreativitas anak, seperti tidak ada habisnya. Selalu saja ada hal-hal yang unik dan menarik yang anak ciptakan sebagai buah dari kreativitasnya. Anak kreatif, berbeda dengan anak yang pandai atau anak yang patuh dan baik (Mansur, 2011). Dan kreativitas bukan merupakan bakat yang hanya

[13] Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Jakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2005). Hlm. 62-63.

terjadi karena factor keturunan, namun lebih ditentukan oleh lingkungan, terutama pola asuh orang tua.[14]

Beberapa pola asuh kreatif dari orang tua sebenarnya dapat ditumbuhkan dari kehidupan keseharian anak. Misalnya, membiasakan anak untuk bertanya tentang segala hal, karena pertanyaan itu akan merangsang daya pikir anak. Begitu juga suasana rumah perlu sesering mungkin diubah untuk menghindari rutinitas. Ketika anak sedang tertarik dengan hal-hal baru dan menampakkan kegairahan, maka perlu diberi kebebasan untuk mengembangkan berbagai daya fantasinya.

Bahkan beberapa penelitian membuktikan, bahwa kreativitas berkorelasi positif dengan kebebasan. Bagi sebagian anak, kebebasan mereka sering dibatasi bahkan dihentikan dengan perkataan "jangan" dari orang tua. Jangan melakukan inilah, itulah, yang pada akhirnya akan menghambat proses kreativitas anak. Padahal dukungan dan pemahaman orang tua sangat penting untuk menunjang proses kreativitas anak-anak.

[14] Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2018), hlm. 161.

Dengan potensi kreatif alamiah yang dimilikinya, maka seorang anak senantiasa membutuhkan ide, aktivitas, dan pengalaman yang kreatif. Oleh karena itu, anak membutuhkan bimbingan dan arahan orang tua atau para guru dalam memfasilitasi potensi kreatif anak-anak supaya dapat berkembang dengan maksimal, yang pada akhirnya kemampuan itu dapat berguna bagi kehidupannya pada masa mendatang.[15]

Hal penting yang sekiranya harus disadari oleh setiap orang tua ataupun guru adalah, bahwa setiap anak memiliki kelebihan tersendiri dibanding dengan anak lain, tetapi pada dasarnya, tak ada anak yang tidak kreatif sama sekali. Anak usia dini memiliki potensi kreatif alamiah di dalam dirinya. Namun demikian, potensi yang luar biasa tersebut akan membeku dan mengendap jika tidak ada rangsangan, arahan, dan motivasi dari lingkungan disekitarnya.

Adapun yang seharusnya dilakukan orang tua adalah dengan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk tumbuh dan berkembangnya kreativitas anak.

[15] Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2018), hlm. 164.

Misalnya dengan membiasakan anak untuk bertanya tentang segala hal.

Ketika anak sedang bertanya sesuatu, akan lebih baik jika orang tua langsung menunjukkan barang tersebut atau mengajak anak langsung untuk melihat benda tersebut. Pengenalan langsung anak terhadap alam merupakan cara orang tua kreatif dalam memberikan media pendidikan yang seluasnya pada anak. Pada akhirnya, orang tua akan merasakan bahwa kreativitas laksana ruh yang mampu membangkitkan seluruh potensi anak (Mansur, 2011).[16]

Karena pertanyaan itu akan merangsang daya pikir anak. Ketika anak sedang tertarik akan hal yang baru, maka orang tua perlu memberi kebebasan untuk mengembangkan berbagai imajinasi dan fantasi anak.

Jika kita mengaca dan menganalisis tujuan dari program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak (dalam Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman kanak-kanak, 1994), kita akan mendapatkan satu kata kunci yang juga merupakan suatu keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu kata “daya cipta” atau dengan istilah lain adalah kreativitas. Oleh karena itu, tugas dan

[16] Ibid., hlm. 162.

tanggung jawab seorang pendidik adalah mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang ia miliki.[17]

Pengalaman yang dialami anak-anak melalui proses pembelajaran di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun kelompok bermain dan Taman Kanak-kanak merupakan hal penting dan penentu bagi anak dalam pengembangan ke depan. Pertumbuhan sikap dan sifat anak akan bergantung pada apa yang dilihat, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepada anak sehingga semua itu menjadi sumber pengetahuan dan pengalaman yang akan dilakukan oleh anak.

Sementara itu, Hurlock (1978) menjelaskan bahwa istilah kreativitas merupakan istilah yang "ambigu" karena sering digunakan tidak hanya oleh para pakar psikologi, tetapi juga sering digunakan dengan bebas oleh orang awam. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia.

Kreativitas diperlukan untuk mengatasi berbagai kesulitan, mencari jalan keluar dari segala keruwetan dan

[17] Ibid., hlm. 165.

permasalahan yang sedang dihadapi, mendobrak "kemandekan", dan meraih cita-cita yang didambakan. Tanpa memiliki kreativitas, seseorang akan sering terbentur kebuntuan, tanpa arah dan tujuan yang jelas sehingga hal tersebut akan menghambat bahkan mengurangi semangat berprestasi.[18]

Begitu juga ketika anak menanyakan sesuatu, seperti tentang ikan atau bunga, akan lebih kreatif apabila orang tua memberikan barang yang dimaksud, atau mengajak anak melihat langsung benda tersebut. Pengenalan langsung anak terhadap alam merupakan cara orang tua kreatif dalam memberikan media pendidikan yang seluas mungkin pada anak. Sebagai orang tua, akan ada saatnya merasakan bahwa kreativitas laksana ruh yang mampu membangkitkan seluruh potensi anak.

Bacrudin Mustafa (2008) menyebutkan bahwa kreativitas dapat dipahami melalui batasan-batasan sebagai berikut:

a. Kreativitas pada esensinya merupakan bentuk pemecahan masalah suatu bentuk problem solving

[18] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* , (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 2.

istimewa, melibatkan persoalan yang memerlukan pemecahan yang tak biasa.

b. Dalam upaya memahami kreativitas pada anak dan remaja, pusat perhatian harus diletakkan pada proses, yaitu proses melahirkan dan pengembangan gagasan orisinal yang merupakan dasar bagi potensi kreativitas.
c. Kreativitas dapat mewujud dalam hamper semua segi kehidupan, termasuk bidang musik, seni rupa, tulisan sains, bidang IPS, dan bidang lain yang diajarkan di sekolah (Holis, 2007).

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, metode, atau produk baru yang bersifat imajinatif, fleksibel, integrasi, dan diferensiasi untuk memecahkan masalah di berbagai bidang atau kajian. Sedangkan proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, seperti yang dijelaskan oleh Parnes, berikut ini :

1. Kelancaran (fluency), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.

2. Keluwesan (flexibility), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide, untuk memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3. Keaslian (originality), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. Keterperincian (elaboration), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. Kepekaan (sensitivy), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi (Rachmawati & Kurniati, 2012 : 14-15).

b. Tujuan dalam Meningkatkan Kreativitas Anak

Tidak dapat dipungkiri bahwa untuk menciptakan manusia kreatif, masa usia dini adalah masa terbaik dalam siklus kehidupan manusia dalam mengembangkan kreativitas. Pengembangan kreativitas (daya cipta) sebaiknya dimulai dari lingkungan keluarga yang merupakan tempat pendidikan pertama dalam pendidikan anak. Safaria (2005) mengatakan bahwa “Tujuan pengembangan kreativitas merupakan

perwujudan dari kebutuhan tertinggi manusia yaitu aktualisasi diri, menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah, memungkinkan peradaban manusia berkembang dengan pesat,". Maslow dalam Montolalu (2005) mengatakan bahwa tujuan pengembangan kreativitas adalah dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia.

Potensi dasar kreatif anak yang sangat luar biasa tidak akan berkembang dengan maksimal jika tidak ada rangsangan atau dorongan dari lingkungan. Potensi kreatif tersebut seharusnya dipupuk dan dirangsang sejak usia dini karena pada masa ini, individu memiliki peluang yang sangat besar untuk mengembangkan potensinya.[19]

Ada begitu banyak kegiatan-kegiatan yang bisa merangsang kreativitas anak. Paling tidak ada tujuh strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini, yaitu pengembangan kreativitas melalui penciptaan produk (Hastakarya), pengembangan kreativitas melalui ekspolarasi, pengembangan kreativitas melalui

[19] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* , (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 51.

eksperimen, pengembangan kreativitas melalui proyek, pengembangan kreativitas melalui music, dan pengembangan kreativitas melalui bahasa (Rachmawati dan Kurniati, 2012).[20]

Yuliani Nuraini Sujiono (2005:134) menjelaskan bahwa kreativitas yang dimunculkan dari diri anak merupakan bentuk kreativitas yang asli tanpa adanya sifat pura-pura yang ditunjukkan dalam mewujudkan kreativitas yang disampaikan oleh anak tanpa terkendali atau dengan tindakan reflek. Kreativitas adalah cara berfikir untuk menghasilkan sesuatu yang berguna dan bermanfaat bagi orang tersebut dan orang lain, sehingga dengan adanya kreativitas dapat membantu manusia untuk merubah kehidupannya semakin maju

Pembelajaran anak usia dini seharusnya lebih diarahkan kepada pencipta suasana hati anak yang memiliki kesiapan mental psikologis yang memandang bahwa ini akan memberikan kontribusi terhadap kesiapan mental dan konsep tentang makna belajar itu sendiri pada anak usia dini dalam kreativitas pembelajaran selanjutnya.

[20] ibid., hlm. 52.

Program pembelajaran untuk anak usia dini yang disusun dapat meningkatkan sejumlah potensi anak yang beragam selaras dengan tumbuh kembang anak dengan tetap memperhatikan budaya daerah dan karakter bangsa melalui pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan.

Kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan yang erat walaupun diantara keduanya tidak ada hubungan yang mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan adalah orang yang cerdas, tetapi tidak selalu orang yang cerdas itu pasti kreatif (Rachmawati dan Kurniati, 2012). Menurut penjelasan Hurlock, hal ini karena terciptanya sebuah karya kretif membutuhkan lebih dari sekedar kecerdasan. Misalnya, banyak anak pandai mencapai keberhasilan akademis, tetapi hanya sedikit yang menunjukkan cara berpikir kreatif, yang tidak hanya sekedar "memberikan yang diinginkan oleh guru". (Hurlock, 1978).

Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki rasa ingin tahu yang besar, menyukai hal baru yang menantang, dan memiliki rasa motivasi yang tinggi dalam dirinya. Dengan kata lain, seorang yang kreatif tidak mudah menyerah dan putus asa

menghadapi permasalahan karena ia menyukai hal-hal menantang apalagi hal yang baru. Seorang yang kreatif juga memiliki kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain pada umumnya.

Namun demikian, hubungan antara kecerdasan dengan kreativitas menurut Hurlock (1978), sebagian besar bergantung pada factor di luar kreativitas dan kecerdasan itu sendiri. Factor dalam lingkungan atau dalam diri seseorang sering mengganggu perkembangan kreativitas. Misalnya, cara mendidik anak yang sangat otoriter di rumah atau di sekolah dengan kegiatan-kegiatan yang tidak merangsang kreativitas anak. Oleh karena itu, dalam kondisi tersebut antara intelegensi (kecerdasan) dan kreativitas akan rendah.

Jika tidak ada hambatan yang mengganggu pengembangan kreativitas anak, Hurlock mengatakan "cukup aman untuk mengatakan bahwa semakin cerdas anak, semakin dapat ia menjadi kreatif. Sebaliknya, dapat dipersoalkan apakah anak dengan kecerdasan yang sangat rendah dapat menjadi lebih reatif sekalipun dalam lingkungan yang sangat menguntungkan".

c. Ruang Lingkup Kreativitas Anak Usia Dini

Secara pribadi, kelompok maupun suatu bangsa harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif agar dapat bertahan dan tidak tergilas dalam persaingan antarbangsa dan Negara.

Oleh karena itu, menurut Mariyana (2008), pengembangan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya, serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangatlah penting.

Anak yang kreatif biasanya ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Membicarakan soal kreativitas anak seperti tidak ada habisnya. Anak kreatif berbeda dengan anak yang pandai, atau pun anak patuh dan baik. Kreativitas bukan merupakan bakat yang hanya terjadi karena faktor keturunan. Kreativitas lebih banyak ditentukan oleh faktor lingkungan, terutama pola asuh dari orang tuanya. Bahkan menurut beberapa penelitian membuktikan, bahwa kreativitas berkorelsi

positif dengan kebebasan. Untuk mengkondisikan lingkungan yang dapat merangsang kreativitas anak, maka diperlukan dukungan dan pemahaman orang tua.[21]

Pada dasarnya, setiap anak adalah individu yang kreatif. Ia bisa menjadi seorang pilot yang menerbangkan pesawat terbang hanya dengan sebatang pensil. Ia bisa menjadi seorang pahlawan penumpas kejahatan, seorang dokter, seorang sopir bus, dan sebagainya. Anak yang kreatif tentunya memiliki karakteristik tersendiri.

Dalam hal tersebut Catron dan Allen dalam Yuliani dan Sujiono (2010) menjelaskan ada 12 indikator kreatif anak usia dini, diantaranya adalah sebagai berikut ini:

1. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi kesehariannya.

[21] Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Jakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2005). Hlm. 61.

3. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas.
4. Anak adalah nonkonformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
5. Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal, misalnya membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
6. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
7. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
8. Anak terlibat dalam eksplorasi sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
9. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dan bermain terutama dalam bermain pura-pura.
10. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
11. Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan objek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu bagian dari tujuan.

12. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Menurut Rhodes, terdapat empat aspek yang menandai adanya kreativitas, yaitu pribadi kreatif (the creative person), proses kreatif (the creative process), produk kreatif (the creative product), dan pendorong atau lingkungan kreatif (the creative press or environment). Keempat aspek tersebut dinamakan Four P's OF Creativity: Person, Process, Product, dan Press, yang keempatnya saling berhubungan.

Pertama, definisi pribadi yaitu kreativitas mencerminkan keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Kedua, definisi proses adalah menyibukkan diri secara kreatif yang menunjukkan kelancran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir. Ketiga, press atau pendorong adalah kondisi internal dari diri sendiri berupa keinginan atau hasrat untuk mencipta dan menyibukkan diri secara kreatif, juga kondisi eksternal yang mendorong seseorang untuk berfikir kreatif.

Keempat, produk adalah suatu karya dapat dikatakan kreatif jika merupakan suatu ciptaan yang

baru atau orisinal dan bermakna bagi individu dan lingkungan pada umumnya (Munandar, 2012).

Keempat P tersebut dalam pelaksanaannya saling berkaitan satu dengan yang lain sehingga ada istilah “pribadi yang kreatif, yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan akan menghasilkan ide atau produk yang kreatif”.

Menurut Munandar (1988), ciri individu kreatif menurut para ahli psikologi antara lain bebas dalam berfikir, memiliki daya imajinasi, bersifat ingin tahu, ingin mencari pengalaman baru, memiliki inisiatif, bebas berpendapat, memiliki minat yang luas, percaya pada diri sendiri, tidak mau menerima pendapat begitu saja, cukup mandiri dan tidak pernah bosan.

Sund dalam Munandar (1998) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Memiliki hasrat ingin tahu, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
b. Panjal akal
c. Keinginan untuk menemukan dan meneliti

d. Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit
e. Berpikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam tugas
f. Menanggap pertanyaan dan memiliki kebiasaan untuk memberikan jawaban yang lebih banyak.

d. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak akan belajar berbagai hal yang terjadi disekitarnya. Bagi anak-anak bermain sangat menyenangkan, karena dengan kegiatan ini, anak dapat mengekspresikan berbagai perasaan maupun ide-ide yang sangat dipikirkannya. Mereka juga dapat menjelajah ke dunia imajinasi atau khayalan sehingga tanpa disadari mereka telah mengembangkan daya kreativitas, daya cipta, dan juga daya kemampuan berpikir.

Selain itu, anak juga memuaskan rasa ingin tahunya pada berbagai benda dihadapannya. Didalam konsep bermain anak diajak untuk bereksperimen. Ketika anak menguji sesuatu yang memancing rasa ingin tahunya, sebenarnya dia telah berlatih berpikir

kritis. Dengan demikian, melatih kemampuan berpikir baik kemampuan berpikir kritis maupun kreatif dan mampu mempelajari berbagai konsep sederhana.[22]

Selain itu, anak juga memuaskan rasa ingin tahunya pada berbagai benda dihadapannya. Didalam konsep bermain anak diajak untuk bereksperimen. Ketika anak menguji sesuatu yang memancing rasa ingin tahunya, sebenarnya dia telah berlatih berpikir kritis. Dengan demikian, melatih kemampuan berpikir baik kemampuan berpikir kritis maupun kreatif dan mampu mempelajari berbagai konsep sederhana.[23]

Rogers menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Sedangkan, salah seorang psikolog humanistik, Clark Moutaskis menjelaskan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan

[22] Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 153.

identitas individu dalam bentuk terpadu, dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain (Munandar, 1999).[24]

Ciri-ciri seorang anak disebut kreatif, diantaranya sebagai berikut (Musfiroh, 2003)[25] :

1. Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan.
2. Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, dan bercerita.
3. Berkosentrasi untuk tugas tunggal dalam waktu yang cukup lama.
4. Menata sesuatu sesuai selera.
5. Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa.
6. Mengulang untuk tahu lebih jauh.

Pernyataan serupa juga dikemukakan oleh Torrance seperti dikutip Munandar (2012) yang menjelaskan ciri-ciri lain dari anak yang kreatif, yaitu sebagai berikut :

1. Berani dalam pendirian & keyakinannya.

[24] Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2018), hlm. 163.

[25] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* , (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 35.

2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
3. Mandiri dalam berfikir dan memberikan pertimbangan.
4. Mampu berkosentrasi secara terus menerus dalam proyek kreatifnya.
5. Intuitif, artinya dalam memecahkan masalah suatu masalah anak tidak hanya berdasar pemikiran yang rasional, tetapi juga menggunakan alam bawah sadarnya.
6. Memiliki keuletan yang tinggi.
7. Anak-anak tidak begitu saja menerima pendapat dari orang lain jika tidak sesuai dengan pendirian dan keyakinannya.
8. Memiliki kepercayaan diri yang cukup tinggi.

Menurut Rhodes (1961) dalam Munandar (2012), strategi lain yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas adalah dengan menggunakan konsep 4P yakni, Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk.

1. **Pribadi**, orang tua hendaknya menghargai keunikan dari pribadi kreatif dan bakat-bakatnya. Mereka menerima apa adanya karakteristik anak

sebagai pribadi kreatif, baik itu karakteristik positif maupun yang menyulitkan.

2. **Proses**, memberi kesempatan kepada anak untuk bersibuk diri secara kreatif. Anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan diri secara kreatif tanpa merugikan driri sendiri, orang lain, ataupun lingkungan.
3. **Pendorong**, kreativitas akan berkembang apabila mendapat dorongan dan dukungan dari lingkungannya ataupun ketika terdapat motivasi internal untuk mengfhasilkan sesuatu.
4. **Produk**, orang tua hendaknya menghargai produk kreatif anak, bila perlu menunjukkan produk kreatif tersebut kepada orang lain. Hal ini akan meningkatkan motivasi anak untuk melakukan kegiatan kreatif.

Cara atau kegiatan yang bisa menjadi alternatif bagi para orang tua maupun guru PAUD, dalam merangsang perkembangan kreativitas anak, diantaranya adalah sebagai berikut (Wibowo, 2008) :

1. Libatkan anak dalam kegiatan brainstorming sehingga menghasilkan sebanayak mungkin ide. Brainstorming adalah sebuah kegiatan yang

memberikan kebebasan dan keleluasaan pada anak untuk mengutarakan pikiran dan perasaannya secara bebas mengenai sebuah ide tertentu.

2. Buatlah lingkungan sedemikian rupa agar bisa menstimulasi (merangsang) kreativitas anak.
3. Hindari mengendalikan anak secara berlebihan.
4. Kembangkan motivasi yang ada dalam diri anak.
5. Kembangkan cara berpikir fleksibel, dengan cara yang menyenangkan.
6. Undang orang-orang yang kreatif sehingga anak nbisa mendapat pengalaman kreatif.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi dan Menghambat Kreativitas Anak

Walaupun setiap anak memiliki potensi kreatif alamiah di dalam dirinya, tapi potensi kreatif tersebut tidak akan optimal jika tidak digali dan diasah sejak dini. Seperti halnya perkembangan dasar yang lain, kreativitas juga perlu diberi kesempatan, rangsangan dan arahan dari keluarga dan lingkungan sosial untuk berkembang.

Dengan demikian, kondisi lingkungan sosial memiliki peranan yang strategis dalam

mengembangkan atau bahkan "membekukan" kreativitas anak. Hal tersebut seperti hasil penelitian yang dijelaskan oleh Hurlock (1978) yang menunjukkan dua factor penting, yaitu sebagai berikut:[26]

1. **Pertama**, sikap sosial yang tidak menguntungkan kreativitas anak harus ditanggulangi. Alasannya adalah karena sikap yang seperti itu dapat memengaruhi teman sebaya, orang tua dan guru, serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondusi yang kondusif dan menguntungkan bagi kreativitas anak maka factor negative ini harus dihilangkan.
2. **Kedua**, kondisi yang menguntungkan bagi kreativitas. Hal penting yang kiranya harus disadari oleh setiap orang tua ataupun guru adalah bahwa setiap anak memiliki potensi kreatif. Beberapa di antaranya mungkin memiliki kelebihan dibanding anak lain, tetapi pada dasarnya taka da anak yang tidak kreatif sama sekali. Anak usia dini memiliki potensi yang luar biasa tersebut akan membeku dan

[26] Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran Paud*. (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2014), hlm, 132.

mengendap jika tidak ada rangsangan, arahan, dan motivasi dari lingkungan.

Selain itu, Hurlock juga menjelaskan bahwa ada beberapa kondisi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya adalah[27] :

1. Waktu, untuk menjadi kreatif. berikan waktu seluas-luasnya bagi anak untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep kemudian mwncobanya dalam bentuk baru dan orisinil.
2. Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi seorang yang kreatif. Hal ini dikatakan Singer bahwa "Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya".
3. Dorongan. Anak senantiasa harus mendapat dorongan atau rangfsangan kreatif, juga harus bebeas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan.
4. Sarana. Sarana untuk bermain harus disediakan untuk emrangsang dorongan eksperimentasi dan

[27] Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Purwokerto: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2019). Hlm. 25-26.

eksplortasi anak yang merupakan unsur penting dalam kreativitas.

5. Lingkungan yang kondusif. Lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak untuk menggunakan sarana yang sudah tersedia untuk mendorong kreativitasnya.
6. Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif. Orang yang tidak terlalu mengekang anak akan mendorong anak untuk belajar mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.
7. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif dirumah dan sekolah akan meningkatkan kreativitas anak. Sebaliknya, cara mendidik anak yang otoriter akan memadamkan kreativitas anak
8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Hal yang harus dipahami adalah kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Jadi, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Dengan kata lain, Pulaski mengatakan, “Anak-anak harus berisi agar dapat berfantasi”.

Rachmawati dan Kurniati (2012) menjelaskan bahwa setidaknya ada 4 hal yang harus diperhatikan untuk mengembangkan kreativitas anak. **Pertama,** memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis anak.

Kedua, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Dalam hal ini, hal yang harus dipahami bersama adalah perangsangan mental dan menciptakan lingkungan yang kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultasn otak kiri dan otak kanan.

Ketiga, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan kata lain, jika kita ingin menciptakan anak yang kreatif, dalam hal ini kita juga membutuhkan guru yang kreatif dan mampu dalam memberikan stimulasi atau rangsangan kepada anak.

Keempat, selain tenaga pendidik, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak jelas tidak bisa dikesampingkan begitu saja.[28]

Adanya sebuah rangsangan, baik itu dengan melihat, mendengar, bergerak, dan yang lainnya, akan lebih berpeluang membuat anak lebih cerdas dan kreatif dibanding dengan anak yang tidak mendapat rangsangan tersebut.

Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting dalam kehidupan anak adalah kasih sayang (touch). Dengan kasih sayang yang ia dapatkan dari lingkungan terdekatnya, anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai macam pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik.

Dalam hal ini, kreativitas sangat erat kaitannya dengan kebebasan berkreasi pada anak. Artinya, seseorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri sebelum berkreasi (Rachmawati dan Kurniati, 2012).

[28] Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Purwokerto: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2019). Hlm. 27.

Selain faktor yang mendukung kreativitas, ada juga beberapa faktor yang menghambat kreativitas. Salah satunya seperti yang dijelaskan oleh Amabile. Beliau mengatakan bahwa lingkungan yang menghambat dapat merusak motivasi anak sehingga mematikan. Masalahnya adalah dalam upaya membantu anak merealisasikan potensinya, sering kita menggunakan cara paksaan agar mereka belajar.

Penggunaan paksaan atau kekerasan tidak saja berarti bahwa kita mengancam dengan hukuman atau memaksakan aturan-aturan, tetapi juga ketika kita memberikan hadiah atau pujian secara berlebih.

Hurlock (1978) mengatakan bahwa kreativitas akan melemah jika dihambat oleh lingkungan seperti berikut :

1. Kesehatan yang buruk dapat mematikan daya kreativitas banak karena tidak mampu mengembangkan diri.
2. Lingkungan keluarga yang tidak memberikan dorongan untuk meningkatkan kreativitas.
3. Adanya tekanan ekonomi mempersulit anak untuk mengembangkan bakat kreatifnya.

4. Kurangnya waktu luang kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengembangkan bakat kreatifnya.

Selain hal tersebut, Hurlock juga menambahkan beberapa kondisi yang dapat melemahkan kreativitas anak, diantaranya adalah[29] :

1. Pembatasan eksploras. Kreativitas anak akan melemah jika orang tua membatasi anaknya untuk bereksplorasi dan bertanya.
2. Pengaturan waktu yang terlalu ketat. Anak menjadi tidak kreatif jika terlalu diatur karena mereka hanya memiliki sedikit waktu untuk bebas berbuat sesuka hati mereka.
3. Dorongan kebersamaan keluarga. Perkembangan kreativitas anak akan terganggu jika keluarga selalu menuntut kegiatan bersama-sama karena tidak memperdulikan minat dan pilihan anak.
4. Membatasi khayalan. Hal ini dapat melemahkan kreativitas karena orang tua selalu menginginkan anaknya berpikiran realistis dan

[29] Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Purwokerto: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2019). Hlm. 29.

beranggapan bahwa khayalan hanya membuang-buang waktu.

5. Penyediaan alat-alat permainan yang sangat terstruktur. Anak yang sering diberi mainan yang sangat terstruktur, seperti boneka yang berpakaian lengkap akan kehilangan kesempatan untuk bermain.
6. Sikap orang tua yang konservatif. Orang tua yang bersikap seperti ini biasanya takut menyimpang dari pola sosial yang ada dalam masyarakat sehingga mereka selalu menemani ke mana pun anaknya pergi.
7. Orang tua yang terlalu melindungi. Jika orang tua terlalu melindungi anak-anaknya, mereka mengurangi kesempatan bagi anaknya untuk mencari cara mengerjakan sesuatu yang baru atau berbeda.

2. Penerapan Metode Steam dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Definisi Metode Steam pada Anak Usia Dini

Upaya mensejajarkan Indonesia dengan negara maju tidak semudah membalik telapaktangan, walaupun

potensi itu ada tetapi harus dibarengi dengan kerja keras mulai dari sekarang. Kompetitif dan produktif merupakan kunci kemenangan untuk menjadi negara maju.

Namun itu dapat diraih bilamana potensi sumber daya manusia kita mendapat perhatian optimal sejak dini dari semua lini, baik orang tua, masyarakat terlebih pemerintah, sehingga generasi mendatang benar-benar dapat menghadapi tantangan yang belum pernah dialami sebelumnya.

Konsep pendidikan yang berfokus pada aspek kolaborasi, mengarahkan anak untuk berfikir kritis, kreativitas, berinovasi serta mencari solusi *(problem solving)*, yang berbasis internasional didasari pada nilai-nilai moral dan budaya Indonesia.

Oleh karena itu untuk melahirkan generasi masa depan yang siap menghadapi segala tantangan diperlukan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada praktek langsung. Pendekatan pembelajaran yang mengarah pada praktek langsung tidak terlepas dengan pelibatan lingkungan sebagai wahana pembelajaran sebagai obyek langsung.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, yang terkait dengan pembelajaran aktif, inovatif serta berfikir kritis sejalan dengan konsep pembelajaran STEAM *(Science, Teknologi, Engineering, Art dan Matematic)*yang mana konsep utamanya adalah praktek sama pentingnya dengan teori.

Artinya harus menggunakan tangan dan otak untuk belajar. Jika anak hanya belajar teori di dalam kelas maka anak takkan bisa mengimbangi perubahan dunia yang dinamis. Fitur utama STEAM adalah pusat pembelajaran dari berbagai subjek berbeda, dimana anak bisa menggunakan tangan dan otak mereka. Anak harus mempraktekkan ilmu yang mereka pelajari.

Belajar memang dimulai usia sejak dini. Fenomena yang banyak berkembang di masyarakat kita adalah belajar menulis dan membaca. Alih-alih hanya mengenalkan technology melalui gadget pada anak, metode STEAM ini sekaligus mengajarkan anak pada kelima hal sekaligus melalui metode belajar yang lebih menyenangkan bagi anak.

Namun di dunia pendidikan usia dini, sebenarnya sedang berkembang metode pendidikan baru yang menyangkut bukan hanya pembelajaran

baca tulis hitung (Calistung) namun juga sains hingga teknologi.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) semakin berkembang dari waktu ke waktu, sebagian besar keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh pendidik dengan penggunaan metode-metode yang berpusat pada anak (student-centered learning). Salah satu metode yang lagi trend adalah metode pembelajaran bermuatan STEAM.

Gambar 2.1

Dasar-Dasar Keterampilan Metode STEAM

Penerapan metode bermuatan STEAM memberikan waktu untuk anak usia dini berpikir lebih luas dalam pemecahan masalah ketika aktifitas pembelajaran berlangsung, dimana anak akan memiliki pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna melalui lingkungan sekitar.

Metode steam sangat bermanfaat bagi anak usia dini karena dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi

alamiah dari proses pengamatan langsung dan menambah pengetahuan anak serta akan lebih kreatif.

Tujuan dari penerapan metode bermuatan steam adalah untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan mengembangkan daya nalar anak melalui kegiatan proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik sebagai fasilitator untuk mengembangkan dan menerapkan metode steam serta mengeksplorasi anak untuk memenuhi rasa keingintahuannya.

Salah satu jenis metode yang cukup populer dan penting untuk diterapkan yaitu metode STEAM. Nama ini merupakan kepanjangan dari Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics. Metode ini memiliki tujuan agar dapat membantu stimulasi lima aspek tersebut pada anak dan juga pola pikir mereka.

Science Proses mencari tahu tentang dunia dan cara kerjanya dengan mengeksplorasi, mengumpulkan data, mencari hubungan dan pola, serta menghasilkan penjelasan dan ide dengan menggunakan bukti.

Sains ini erat kaitannya dengan bagaimana seorang anak menemukan sesuatu, mengamati, mengidentifikasi, tentang perubahan-perubahan yang terjadi dan bagaimana mereka berpartisipasi dan

berkontribusi dalam kegiatan-kegiatan menjaga lingkungan sekitar.

Science yang menjadi sebuah proses bagi anak untuk memahami dan juga mencari tahu tentang berbagai hal. Anak dapat mengeksplorasi tentang berbagai hal dengan mencari data yang sesuai lalu menemukan hubungan serta pola dari kejadian yang ada. Metode ini dapat membuat anak menjadi lebih peka akan kejadian yang terjadi di sekitar mereka. Selain itu, hal ini juga dapat membentuk anak untuk menjadi lebih kritis dalam berpikir.

Technology Alat-alat yang telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti alat digital komputer dan tablet. Teknologi pada pembelajaran anak usia dini artinya guru dan orang tua dapat mengenalkan teknologi sederhana pada anak dan mendorong anak agar dapat memiliki kemampuan menggunakan dan mengembangkannya berdasarkan kebutuhan, minat dan idenya sendiri melalui alat dan bahan yang telah disiapkan.

Technology dapat dikenalkan kepada anak mulai dari yang sederhana terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar anak dapat menggunakan dan juga

mengembangkan apa yang mereka gunakan. Cara ini dapat membantu anak untuk mencari tahu apa minat serta bakat yang mereka miliki.

Engineering Proses merancang alat, sistem, dan struktur yang membantu manusia memenuhi kebutuhannya atau memecahkan masalah. Contoh: melalui bermain balok, lego, kardus-kardus, papan-papan dan lain sebagainya anak dapat menyusun atau merangkai menjadi bentuk mobil atau bentuk lainnya.

Engineering dapat dilakukan dengan cara membuat simulasi untuk memecahkan sebuah masalah dari yang terkecil terlebih dahulu. Cara ini dapat dilakukan dengan merangkai untuk menjadi mobil atau bentuk lainnya.

Art Merupakan kegiatan anak bermain yang memfasilitasi kebebasan untuk anak untuk memanipulasi material yang beragam dengan cara yang yang berbeda pada setiap anak sesuai dengan imajinasinya dan tidak terstruktur sehingga memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan eksperimen untuk menghasilkan suatu karya.

Art dilakukan untuk melatih anak dalam bereksperimen dengan imajinasi yang mereka miliki.

Anak dapat mengeksplorasi pikiran serta kreativitas yang dimiliki. Anak dapat melakukan berbagai macam keinginan mereka tanpa harus mengikuti struktur yang sehingga dapat bebas bereksplorasi.

Mathematic Mengenalkan konsep matematika antara lain tentang besaran (berapa banyak atau berapa jumlah), struktur (bentuk), ruang (sudut dan jarak), pola, bilangan, dan lain sebagainya. Contoh: anak bermain untuk mengenal konsep "lebih banyak dan lebih sedikit". Mathematics untuk mengetahui konsep dasar yang ada pada matematika. Anak dapat diajak untuk melakukan prediksi atau melihat angka untuk membedakan mana yang lebih banyak atau sedikit.

STEAM adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat unsure sains, teknologi, engginering, and mathematic, guna mendorong anak untuk aktif kreatif dan ekspolaratif. Dunia saat ini yang kita tinggali telah mengalami perkembangan pesat dalam segala aspek di era digital.

Era digital ditandai dengan perubahan teknologi yang semakin cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat diperlukan agar Indonesia mampu bersaing di era digital. Inti dari perkembangan teknologi

adalah kompetensi sumber daya manusia di Indonesia dalam bidang sains, keteknikan, teknologi, seni, dan matematika yang dapat disebut dengan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics).

Metode pembelajaran STEAM (Science Technology Engineering Arts Mathematics) menjadi salah satu kunci penting dunia pendidikan menghadapi era digital. STEAM mendorong pengembangan ilmu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika semakin kreatif.

Ketika anak bereksplorasi maka anak akan mengamati, mengajukan pertanyaan, merancang, memprediksi, menguji, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu STEAM ini merupakan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif untuk menstimulasi aspek perkembangannya.

b. Prinsip-prinsip Metode Steam

Metode STEAM ini penting untuk melatih anak berpikir secara kritis serta membangun cara berpikir logis dan sistematis. Melalui metode ini anak akan belajar tanpa menyadari bahwa dirinya sedang belajar, karena STEAM dikemas dalam bentuk

permainan menyenangkan bagi anak. Tentunya anak akan sangat jika diajak bermain.

Metode STEAM ini juga sangat erat kaitannya dengan pembelajar abad 21, karena lewat metode STEAM, anak-anak akan bermain permainan yang memiliki nilai edukasi.

Dengan metode STEAM orang tua akan diajarkan bagaimana membuat aktivitas bermain bersama anak di rumah saat liburan, saat sedang turun hujan dan tidak bisa pergi kemana-mana, beberapa kegiatan ketika sedang liburan bersama keluarga dan di situasi lainnya.

Adapun cara untuk mengenalkan anak pada dasar-dasar keterampilan STEAM diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Mendorong anak bertanya
2. Bekerja bersama anak (terlibat dalam aktivitas anak)
3. Mengajarkan anak berpikir secara kreatif
4. Mendorong anak menyelesaikan masalah (problem solving)

5. Mendorong anak mengeksplorasi sesuatu dan mengambil resiko yang sudah diperhitungkan dampaknya bagi anak
6. Menguji solusi dari suatu masalah
7. Menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu

Dengan mendorong anak bertanya dan mengizinkan mereka untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran, maka akan membantu anak memahami dunia di sekitar mereka.

Oleh karena itu, saat anak bertanya sesuatu pada Anda, maka saat itu juga anak-anak sedang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan membangun kemampuan STEAM mereka sendiri. Sehingga, saat anak bertanya usahakan untuk tidak langsung menjawab. Gunakan pertanyaan tersebut sebagai alat pendorong anak-anak mencari jawaban sendiri. Tentu saja dengan adanya bimbingan dari orang tua.

c. Pembelajaran Steam di PAUD

Pembelajaran STEAM sendiri memfokuskan penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, teknik dan matematika juga seni yang didesain secara kreatif. Selain itu pondasi STEAM terletak pada aspek

kolaborasi dengan pembelajaran inkuiri dan berbasis proses. STEAM juga mengarahkan anak untuk berpikir kritis, inovatif, dan memecahkan masalah. Pembelajaran pada anak usia dini untuk menstimulasi kreativitas dilakukan melalui berbagai program yang bervariasi.

Pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad 21 adalah pembelajaran berbasis Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM).

(*Sciences*) Sains seringkali merupakan mata pelajaran yang dibiarkan sampai hari akhir seandainya ada sedikit waktu yang tersisa, atau bahkan diabaikan oleh guru sama sekali. Namun, bagi anak-anak kecil, sering kali merupakan pokok bahasan yang paling membuat mereka penasaran, bersemangat, dan haus belajar.

Metode steam menekankan pada pembelajaran aktif, menstimulasi anak untuk memecahkan masalah, fokus pada solusi, membangun cara berfikir logis dan sistematis, dan mempertajam kemampuan berfikir kritis.

Hal ini berperan besar dalam mempersiapkan anak untuk membangun karakter yang kompetitif secara global dan mempersiapkan mereka untuk kesempatan karir di bidang teknis dan kreatif di masa depan.

Melihat keunggulan dari metode steam dan memahami pentingnya memberikan pembekalan dasar yang kuat sejak dini,dengan menghadirkan rangkaian permainan yang menggabungkan metode Steam dan sistem pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan dan aman.

Diantara peran guru dalam kemajuan kreativitas anak adalah :

1. Merancang Kegiatan Anak

   Pembelajaran pada anak di sekolah harus dengan cara yang menyenangkan, maka guru harus mampu merancang pembelajaran dengan sebaik mungkin.

2. Menyediakan alat, bahan dan media yang menarik

   Guru harus menyiapkan media yang menarik, metode yang tepat dan pengaturan ruang bermain yang mendukung.

Adapun peran orang tua dalam kemajuan kreativitas anak diantaranya adalah, Fasilitator/ Mendampingi Anak, Menyediakan berbagai aktivitas bermain untuk dimainkan anak, memberikan anak kesempatan memilih dan menyalurkan ide kreatifnya, merespon, memberikan penguatan, memberikan tantangan dan memberi semangat kepada anak untuk bermain serta memberi pujian atas apa yang anak lakukan dan hasil karya anak.

d. Karakteristik Pembelajaran Steam

Muatan pembelajaran STEAM adalah pengembangan dari STEM yang berasal dari Amerika dan menyebar serta berkembang dengan penambahan elemen.

STEAM menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran dan gueu sebagai fasilitator dan motivator. Dalam STEAM, anak didorong untuk berpikir kritis dan berpartisipasi. Sehingga akan tumbuh rasa ingin tahu dari kemauan bertanya," jelasnya. STEAM adalah muatan pembelajaran yang sangat baik. Namun, banyak orangtua yang khawatir karena STEAM terdengar begitu berat untuk diajarkan pada anak usia dini.

Tentunya muatan pembelajaran STEAM pada anak usia dini harus disesuaikan dengan usia mereka. Misalnya dari segi science, guru bisa membuat kegiatan sederhana dengan pengamatan binatang di sekitar mereka. Atau mengajak anak memindahkan air dari satu wadah ke wadah lain yang berbeda.

Dari situ saja anak sudah akan belajar banyak lewat pengamatan dan prediksi serta pe metode STEAM sangat baik diterapkan karena mampu mengintegrasikan beberapa bidang ilmu pengetahuan ke dalam materi pembelajaran di setiap harinya.

Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) asal Sidoarjo Suwarti MPd menekankan pentingnya guru PAUD menghadirkan metode pembalajaran yang mampu membuat anak generasi 4.0 menjadi kreatif dan kritis.

Guru KB-TK ABA 4 Pondok Jati, Sidoarjo itu mengenalkan metode pembalajaran STEAM (Science, Technology, Enginering, Art, dan Math) kepada para guru Al Birru Nasyiatul Aisyiyah se-Indonesia. Suwarti menilai, metode STEAM sangat baik diterapkan karena mampu mengintegrasikan beberapa bidang ilmu

pengetahuan ke dalam materi pembelajaran di setiap harinya.

Manfaat metode ini adalah menjadikan anak memiliki kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan logis, serta kemampuan problem solving. Juga mengajarkan anak untuk memiliki *awareness* pada lingkungannya," ujarnya.

Hal itu ia sampaikan dalam Pelatihan Kurikulum PAUD 2013 yang diadakan Pimpinan Pusat Nasyiatul Aisyiyah (PPNA) di Aula Graha Wiyata Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP), Jalan Ketintang Wiyata Nomor 15 Surabaya.

Suwarti mengungkapkan, stimulasi atau penerapan metode STEAM bagi anak usia 3-5 tahun banyak berkaitan dengan kejadian sehari-hari, baik itu di rumah maupun lingkungan sekitar melalui aktivitas mengamati, menanya, dan mencoba.

Pendekatan pembelajar STEAM di PAUD biasanya melalui bermain dan *project*. Artinya, anak diajarkan *basic science* sembari bermain melalui percobaan-percobaan sederhana. Tidak sampai pada konsep lebih kompleks," tuturnya.

Ia mencontohkan untuk mencetak generasi 4.0 yang kreatif dan kritis memahami perubahan wujud (gas, cair, dan es), benda terapung, tenggelam, dan sumber-sumber listrik, misalnya, maka anak lebih dulu diajak memahami kenapa benda itu bisa terapung dan tenggelam.

"Setelah itu baru percobaan perubahan wujud dari air menjadi beku, dari air menjadi uap, percobaan membuat gunung berapi dari cuka, garam, dan baking soda contoh menarik untuk anak ketahui," terangnya.

Suwarti tak lupa mengingatkan, guru-guru PAUD supaya tidak berfikir menyiapkan segala bahannya untuk percobaan-percobaan tersebut. "Kalau di metode STEAM itu tidak boleh. Guru boleh menyiapkan bahannya yang mendukung dan kontra. Dan, biarkan anak-anak yang memilih dan mencoba. Bukan gurunya yang memilihkan sesuai pemikirannya. Itulah pentingnya eksplorasi," tandasnya.[30]

Dampak dari penerapan model pembelajaran Steam dalam kegiatan pembelajaran anak usia 5-6

[30]*https://www.kompasiana.com/purwantisrisri7170/6117bf0406310e4b2c6da372/metode-steam-menekankan-pada-pembelajaran-aktif-anak-usia-dini*

tahun salah satunya berupa pengembangan kreativitas siswa, atau sarana untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dalam kegiatan sehari-hari.

Beberapa alasan yang bisa menjelaskan bahwa model pembelajaran steam dapat menigkatkan kreativitas anak adalah, **Pertama** anak diajarkan untuk belajar berproses berupa kegiatan mengamati, bermain, mengenali pola dan berlatih keterampilan befikir kreatif serta keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar anak yang lainnya dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru maupun fasilitator. **Kedua**, pembelajaran yang digunakan berbasisi teknologi ilmiah dan kemampuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata.

Ketiga, dalam pembelajaran Steam anak dilatih untuk berani menyampaikan ekspresi diri baik berupa kritikan maupun pendapat. Dari hal tersebut meningkatkan keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal anak serta adanya keterbukaan terhadap persepsi orang lain maupun pemahaman terhadap hal-hal baru dalam diri anak melalui refleksi dari pengalaman dan emosi diri mereka sendiri. **Keempat**, mengembangkan potensi anak untuk membuat koneksi

antara bahan pembelajran, desain pembelajaran serta lingkungan disekitarnya.

Kelima, anak-anak yang belajar di dalam kelas dengan menggunakan metode STEAM tidak mengetahui bahwa mereka akan menemukan berbagai informasi yang tumpang tindih sehingga dengan adanya hal ini akan menuntut anak untuk berfikir kreatif dan kritis terhadap hal-hal baru yang di terima oleh anak.

Selain itu mereka juga didorong untuk memecahkan masalah bersama guru dan teman sebayanya. Pengemabnagan keterampilan berfikir kreatif haus dimulai sejak anak duduk dibangku taman kanak-kanak, dimana pada tahap ini anak perlu didorong untuk membayangkan, menciptakan, mengenali berbagai pengetahuan dan praktik.

Penting bagi orang tua maupun fasilitator dalam membangun sudut pandang perseptual, konseptual dan analitis anak sejak usia dini, karena pada tahap ini mereka memasuki akar kreativitas diri yang akan mempengaruhi masa depan mereka. Bentuk kegiatan nyata pengembangan kreativitas anak, adalah ketika anak diberikan bahan-bahan pembelajaran bertemakan

apotik, anak-anak sudah dapat berfikir kreatif untuk membuat obat-obatan dari bahan yang telah di sediakan dan saling berbagi informasi.

Mengenai cara pembuatan obat dan mengemas obat yang benar sesuai dengan kreativitas masing-masing anak. Selain itu ketika anak-anak diberikan berbagai bentuk ukuran balok, anak dapat menyalurkan kreativitasnya untuk mengubah balok menjadi bangunan seperti rumah sakit, rumah, garasi, bahkan bangunan gedung bertingkat.[31]

e. Rancangan Pembelajaran Steam

Dalam melakukan metode pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan metode Steam, terdapat beberapa hal yang perlu untuk diperhatikan. Perlu untuk orang tua atau guru menggunakan berbagai alat serta material yang beragam.

Berbagai metode juga dapat digabungkan sehingga tidak harus bertumpu pada satu prinsip saja. Selain itu, selalu melihat perkembangan dari metode

[31]*https://www.kompasiana.com/purwantisrisri7170/6117bf0406310e4b2c6da372/metode-steam-menekankan-pada-pembelajaran-aktif-anak-usia-dini*

yang digunakan. Hal ini juga bertujuan agar anak mendapatkan materi yang terbaru dan tidak hanya terpaku pada satu sumber saja.

Kegiatan yang dilakukan juga perlu untuk disesuaikan dengan jiwa anak-anak. Permainan yang dapat membuat mereka merasa senang dibarengi dengan metode pembelajaran yang digunakan. Hal ini dapat membantu anak untuk tetap merasa tertarik dan nyaman dengan metode tersebut.

Dalam menjalankan metode pembelajaran anak usia dini, orang tua beserta guru memiliki peranan penting dalam keberhasilan metode ini. Orang tua maupun guru berperan sebagai pendambing atau fasilitator dari kegiatan pembelajaran yang mereka lewati. Misalnya dengan memberikan arahan atau pujian ketika mereka berhasil menyelesaikan suatu tantangan.

Anak juga dapat diberikan permainan merangkap pembelajaran dengan metode yang menyenangkan. Selain itu, perlu juga untuk mempersiapkan apa saja kebutuhan dari anak tersebut agar mereka dapat belajar dengan baik. Pastikan pula

anak berada pada tempat yang nyaman dan juga aman untuk mereka beraktivitas.

Terdapat berbagai tips agar metode ini dapat dijalankan dengan baik. Selain itu, orangtua dan juga guru memegang peranan cukup penting dalam menjalankan metode ini. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Gunakan alat dan bahan serta metode pembelajaran yang bervariasi. orangtua dan guru bisa menggunakan beragam metode, bahan/material dan alat yang beragam, serta tidak perlu terpaku pada satu petunjuk/bahan.
2. Selalu mengapdate diri untuk terus belajar. orangtua dan guru juga harus sering membaca perkembangan metode dan pola belajar anak usia dini yang tepat dan terbaru dari beragam sumber.
3. Lakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain. orang tua bisa mulai menerapkan muatan STEAM dalam kegiatan bermain anak. Kegiatan bermain dengan pendekatan project dapat dilakukan, misalnya bermain membuat jembatan dari alat dan bahan alam atau habis pakai, membuat

mainan kesukaan menggunakan playdough, bermain pasir, balok, lego dan lain-lain. Anak diberikan kesempatan untuk berekprimen sesuai imajinasinya untuk melalui kegiatan bermain tersebut. Dengan demikian anak dapat membangun ide dan mengaktifkan indera mereka untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, merancang, memprediksi, menguji, dan memecahkan masalah.[32]

f. Hubungan Steam dan Loose Parts

Teori loose parts dikembangkan oleh Siomon Nicholson pada tahun 1971. Loose parts merupakan material lepasan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dijajar, disusun, dirangkai, dirancang kembali, dan masing-masing dapat dikembalikan pada fungsi material semula, digunakan bersama dalam berbagai cara tanpa ada aturan yang spesifik.

Penggunaan material lepasan ini mengembangkan imajinasi kreatif anak, karena dimainkan sesuai ide anak, tanpa batasan. Semakin bervariasi dalam jumlah, bentuk dan ragam material

[32] *http://resourcesforearlylearning.org/educators/module/20/16/*

yang digunakan, anak akan semakin terlibat mendalam dan asyik menikmati permainannya. Di situ terjadi kreativitas dan inovasi yang alami dan menakjubkan.

Teori tentang loose parts dan prinsip-prinsip dasar STEAM secara alami akan menyatu. Keduanya sama-sama bersifat terbuka, mengembangkan eksplorasi dan kreativitas, berpusat pada anak, berangkat dari rasa ingin tahu anak, mendukung kesadaran sensorial, memeberikan kesempatan untuk berkembangnya kognisi dan sosial anak.

Anak yang menggunakan material terbuka secara intuitif mengetahui bahwa material-material tersebut memiliki kegunaan yang bermacam-macam. Inilah mengapa material terbuka mendorong pemikiran divergen dan kreativitas. Secara otomatis, anak akan terdorong membangun (mencipta) dan terlibat dalam proses *engineering.*[33]

STEAM dan Loose parts merupakan dua hal yang saling berkaitan. Loose parts sangat mendukung munculnya STEAM di dalam kegiatan anak. Loose parts dan STEAM sama-sama memiliki ciri terbuka

[33] Siantajani, Yuliati. *Konsep & Praktek STEAM di PAUD*. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020). hlm. 103.

ketika dimainkan. Ketika anak bermain loose parts, maka loose parts menciptakan kemungkinan yang tak terbatas dan mengajak anak untuk menjadi anak yang kreatif.

Saat anak bermain loose parts, sains dan matematika menjadi bagian yang tak terpisahkan. Proses aktivitas anak bermain dapat dikaitkan dengan sains (baik sains fisik, kehidupan, dan ruang angkasa) dan matematika (konsep bilangan operasional bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, data analisis dan probabilitas).

Cara anak memainkan, menggunakan berbagai material, tantangan untuk terus memperbaiki dan mengembangkan ide-idenya membuat teknologi dan engineering menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sains dan matematika.

Jadi, loose parts sangat dekat dengan STEAM, dan merupakan cara termudah untuk, mengenalkan guru dan anak pada STEAM, mengingat loose parts adalah material yang konkret, dapat dipegang secara langsung dan dimanipulasi dalam banyak cara.[34]

[34]Yuliati Siantajani. *Konsep & Praktek STEAM di PAUD*. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), hlm. 109-110.

3. Media Loose Parts pada Anak Usia Dini

a. Definisi Loose Parts

Nicholson menggambarkan loose parts sebagai "variabel" yang menyediakan contoh-contoh seperti berbagai material dan bentuk, bau-bau dan fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi, media seperti gas dan cairan, suara, musik, gerakan, reaksi kimia, masakan dan api, orang, tanaman, kata konsep dan ide. Dengan semuanya itu anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang. (Nicholson, 1971).

Dapat ditangkap dari penjelasan Nicholson bahwa loose parts merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses permainannya. Semuanya itu terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira.

Menurut Sally Hughey, pendiri Fairy Dust Teaching, loose parts diartikan sebagai bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajajr, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-

bahan lain. Dapat berupa benda alam atau sintetis. Loose parts memiliki sifat terbuka, sehingga sangat lentur, mudah untuk diubah, ditambahkan, dimodifikasi, dsb.

Karena sifat loose parts yang terbuka, maka dalam memainkannya, anak tidak perlu menggunakan perekat yang menyebabkan benda-benda terikat secara permanen. Ikatan satu benda dengan benda lainnya lebih dimaksudkan berupa rangkaian yang mudah dirakit dan dilepas, dipasang dan dibongkar.

Itulah sebabnya loose parts dapat digunakan berulang kali, tanpa batas, dan bebas digunakan untuk dijadikan apapun sesuai ide atau keinginan penggunanya. Bahkan setelah selesai digunakan, maka loose parts dapat berfungsi sebagai karakter asalnya, dikembalikan ketempat semula, dan begitu ia dibutuhkan maka dapat digunakan kembali. Loose parts adalah barang-barang yang mudah digunakan, murah harganya, mujarab manfaatnya.

Diane Kashin sebagai peneliti tentang Technology Inquiry Based Learning menuliskan di dalam blog-nya bahwa dengan bermain loose parts makan anak akan menjadi pencipta/perancang daripada

sekedar menjadi pemakai (*Loose parts: Children as Creator rather than Consumers*).

Kashin mengatakan bahwa loose parts merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik. Yang dimaksud benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya, pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dsb.

Loose parts juga dapat berupa benda-benda daur ulang, misalnya bungkus permen, wadah-wadah bekas makanan, kemasan, kardus, dsb. Semetara loose parts juga dapat berupa benda-benda buatan pabrik, misalnya perkakas rumah tangga, mebeler, mainan jadi, mur, baut, dsb. Loose parts bisa berupa benda-benda ukuran kecil, sedang dan besar. Bila ditemukan dan dipakai didalam ruang, bisa juga ditemukan dan dipakai diluar ruang.[35]

Loose Parts adalah kekayaan dari local, dimana kita berada di bumi Indonesia tercinta. Guru tidak perlu menganggarkan sejumlah besar uang untuk membeli alat permainan edukatif. Cukup memanfaatkan barang

[35]Yuliati Siantajani. *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), hlm. 12-14.

apapun yang ada di lingkungan rumah, sekolah dan alam sekitar.

Kalaupun harus membeli, sekolah dapat memanfaatkan dana Bantuan Operasional Pendidikan (BOP) PAUD untuk bahan pendukung pembelajaran/permainan. Selama ini para guru banyak menyampaikan kekurangan media bermain di lembaganya dan memohon perhatian pemerintah dan pihak-pihak lain untuk memberikan bantuan APE (Alat Permainan Edukatif) sebagai sarana bermain anak.[36]

Namun, setelah mengikuti pelatihan loose parts, semua peserta di berbagai daerah selalu menyampaikan bahwa kini APE bukan menjadi persoalan lagi, mereka memiliki sumber bahan yang kaya di sekitar mereka, yang tidak terbatas dan mudah diperoleh, manfaatnya pun sangat dahsyat sekali, dan membuat anak kreatif. Loose parts mampu mengubah karakter anak dari yang semula takut, menjadi berani mencoba, membuat anak lebih percaya diri, memiliki inisiatif yang tinggi, kreatif, kritis serta inovatif.[37]

[36]Yuliati Siantajani. *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), hlm. 21.

[37] Ibid., hlm. 23.

b. Komponen-komponen Loose Parts

Loose parts merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan dilingkungan sehari-hari. Barang-barang itu pada umumnya terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Diantaranya adalah sebagai berikut[38] :

1. Bahan alam

   Bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya adalah: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dsb.

2. Plastik

   Barang-barang yang terbuat dari plastik, contohnya adalah: aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol-botol plastik, gelas-gelas plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, keranjang, dsb.

[38] Yuliati Siantajani. *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020). Hlm. 23.

3. Logam

   Barang-barang yang terbuat dari logam. Contohnya adalah: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu alumunium, plat mobil, kunci, drum, dsb.

4. Kayu & bambu

   Barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Contohnya adalah: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzel, kursi, bangku, bilah bambu, papan dsb.

5. Benang & kain

   Barang-barang yang terbuat dari serat. Contohnya adalah: aneka jenis kain dengan tekstur berbeda, aneka jenis tali dengan ukuran yang berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dsb.

6. Kaca keramik

   Barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik, contohnya adalah: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin kelereng, kacamata, dsb.

7. Bekas kemasan

   Barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, contohnya adalah: kardus, gulungan

tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dsb.

c. Manfaat Media Loose Parts pada Anak Usia Dini

Lingkungan anak usia dini yang penuh dengan loose parts adalah laboratorium yang mendukung anak untuk menemukan sebuah katalisator yang kaya dengan pemecahan masalah (Beloglovsky, 2016).

Loose parts adalah material yang sangat magic. Loose parts sangat lentur mengikuti ide anak, bisa menjadi apa saja. Jika dibandingkan dengan mainan jadi buatan pabrik, maka mainan jadi dibuat dengan *design* khusus dan peruntukannya sangat spesifik.

Anak diharapkan bermain sesuai dengan ide dari penciptanya. Berbeda dengan loose parts, bahan-bahan yang lebih terbuka akan mengundang anak untuk menjadi pencipta/perancang, dengan *design* ada pada anak. Ini akan melatih anak menjadi anak yang kreatif dan pemecah masalah (problem solver).

Diantara banyaknya manfaat tentang loose parts, ada 4 manfaat utama apabila anak bermain dengan loose parts, yaitu:

1. Mengembangkan keterampilan inkuiri

2. Mengajarkan anak untuk bertanya
3. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
4. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Ada banyak alasan mengapa ruang bermain perlu memiliki berbagai loose parts, sehingga lingkungan belajar anak menjadi lingkungan yang interaktif, yang memungkinkan anak dapat bermain secara aktif. Alasan-alasan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Loose parts kaya dengan nutrisi sensorial.
2. Loose parts dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan anak.
3. Loose parts dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara.
4. Loose parts mendorong kreativitas dan imajinasi.
5. Loose parts mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik.
6. Loose parts dapat digunakan dengan cara-cara berbeda sesuai ide anak.
7. Loose parts dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak.

8. Loose parts mendorong pembelajaran terbuka.
9. Anak lebih memilih loose parts dibandingkan mainan modern.

d. Siklus Pembelajaran Loose Parts

Sebuah siklus adalah prose yang memerlukan kesabaran. Lamanya seorang anak berada dalam satu tahap ke gtahap selanjutnya tidak dapat diramalkan. Seiring dengan banyaknya stimulasi dalam bermain, maka anak akan semakin matang. Dengan sendirinys perjalanan menuju kematangan ini akan membawa anak pada tahapan-tahapan selanjutnya.

Peran guru adalah menemani anak bermain menjadi teman bermain sambil melakukan fungsi edukasi, memfasilitasi kebutuhan main, memperluas main anak dan juga berfungsi melakukan pengamatan dan pencatatan perkembangan anak.

Ketika anak bermain dengan loose parts, dorongan yang paling awal adalah munculnya rasa ingin tahu terhadap benda-benda yang ditemukannya. Secara alami, rasa ingin tahu ini akan mendorong anak untuk memanipulasi sedemikian rupa sesuai dengan ide anak. Perlu disediakan loose parts yang menarik bagi

anak-anak, sehingga anak berminat untuk memainkannya. Karena itu, loose parts biasa ditata dalam bentuk invitasi.[39]

Bermain sebagai siklus merupakan sebuah proses belajar. Dalam keseharian guru perlu jeli dalam mengamati anak, sehingga guru mengetahu apa yang menjadi minta anak. Minat anak ini akan mendorong anak untuk memenuhi apa yang menjadi rasa ingin tahunya. Ketika seorang guru tidak peka terhadap anak minat anak, maka rasa ingin tahu ini bisa menjadi pudar.

Apabila hal ini berlangsung terus-menerus maka lama-kelamaan anak bisa menjadi pasif. Sikap pasif ini menekan inisiatif anak, sehingga anak hanya muncul menjadi pengikut, pelaksana tugas yang diamanatkan guru. Sikap pasif ini membentuk otak yang malas berpikir, akibatnya anak juga tidak terbiasa untuk berpikir kritis dan kreatif. Anak akan enggan berpikir dan menghindar ketika diajak memecahkan masalah.

Sebaliknya, ketika guru peka terhadap minat guru, guru merespon dan mendorong anak

[39] Yuliati Siantajani. *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), hlm. 80-82.

mengeksplorasi lebih lanjut. Rasa ingin tahu yang muncul akan diteruskan oleh anak-anak dengan menyentuh, menggoyang-goyang, menggelinding, menumpuk, menjatuhkan, memindahkan, menggeser, menggabungkan, dsb.

Dari situ anak mengeksplorasi loose parts untuk mengenali bentuk, ciri, tekstur, fungsi, kekuatan, dsb. Dalam bereksplorasi ini anak akan bermain coba-coba dan salah *(trial-error)* untuk melihat apa yang bsia dihasilkan dari benda-benda yang dijumpainya.

Anak akan mencoba berbagai ide yang berbeda, memanipulasinya, memeriksa dan menguji keberadaan benda-benda tersebut yang berasal dari berbagai bahan yang mungkin saja memiliki berbagai karakteristik seperti mudah pecah, berbunyi jika berbenturan dengan benda lain, dapat berubah bentuk, kaku, kuat, padat, berongga, dsb.

Pada siklus ini, guru perlu memberikan kelonggaran waktu yang cukup dari waktu ke waktu, memberikan kepercayaan kepada naka untuk menuangkan ide-idenya, dan bermain coba-coba salah. Ketika anak mulai menggunakan loose parts untuk tujuan tertentu, guru mulai dapat terlibat dalam

permainan anak untuk mengetahui jalannya pemikiran anak.

Bisa jadi anak telah memiliki suatu ide, maka guru dapat memperluas ide anak dan juga membiarkan anak lain berkontribusi untuk memperkaya ide anak.

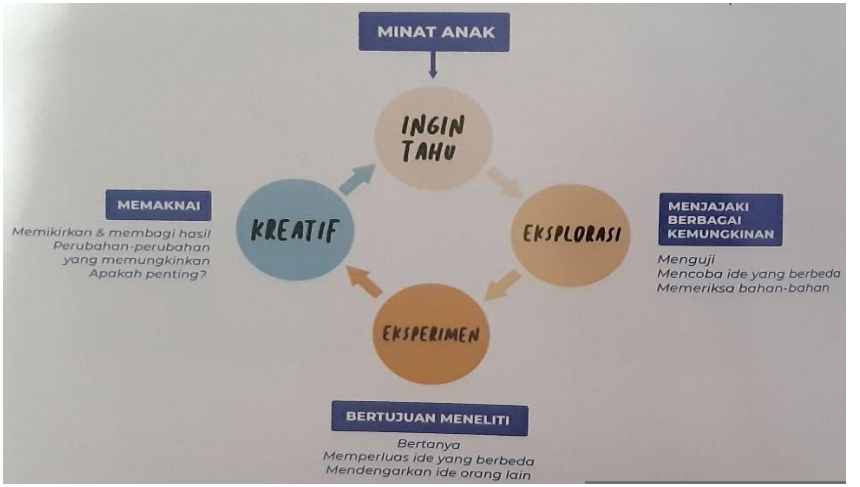
Dari proses eksperimen maka anak akan mewujudkan sesuau dari hasil idenya. Adapun hasil buah pikir anak, guru perlu menghargai, karena orientasinya bukan pada hasil karya (produk) tetapi lebih kepada bagaimana anak berfikir sehingga terwujud buah pikirnya dalam suatu produk.

Semakin anak diberi penghargaan, maka anak akan semakin berani mengeluarkan ide-idenya, tanpa perasaan bersalah. Ini akan melatih anak untuk menjadi kreatif. Proses kreatif ini membangun makna bagi anak, karena proses tersebut telah mampu membangun makna bagi anak, karena proses tersebut telah mampu membangun rasa percaya diri anak.

Berikut ini adalah gambaran terhadap siklus bermain loose parts.

Gambar 2.2

Siklus Bermain Loose Parts



e. Strategi dalam Bermain Loose Parts

Anak senang bermain dengan benda-benda yang konkret. Tentunya perlu strategi agar benda-benda yang tersedia sesuai dengan peruntukkan usia anak, jumlah anak, dan juga penempatannya agar mudah dijangkau oleh anak.mengamati anak adalah langkah awal yang harus dilakukan oleh guru pada saat berkenalan dengan loose parts. Dengan mengamati anak bereksplorasi dengan loose parts, guru dapat mengenali kapan jumlah dan jenis loose parts yang dapat ditambahkan.

Jika terlihat anak menunjukkan perilaku membanting, melempar, menyebar dan menggunakan loose parts semuanya sendiri, maka anak belum siap mendapatkan tambahan jumlah loose parts. Apabila anak menunjukkan perilaku sebaliknya, maka secara bertahap tambahkanlah jumlah variasi loose parts-nya.

Mulailah dari hal-hal yang paling sederhana, loose parts yang mudah diperoleh dilingkungan sekitar. Mungkin kita berpendapat bahwa anak tidak tertarik dengan benda-benda ini karena sudah terbiasa dilihatnya.

Misalnya anak pantai tidak akan tertarik dengan kerang dan pasir. Anak gunung tidak tertarik dengan bunga-bunga warna-warni. Persepsi tersebut dapat berubah ketika kita menemukan benda-benda yang biasa dilihat anak berada dalam wadah yang menarik, ditata secara estetis dan mengundang anak untuk memainkannya.

Loose parts dimainkan anak tanpa perlu intruksi. Secara alami anak dapat memainkannya menurut idenya. Apabila anak belum terbiasa bermain dengan loose parts, dapat dicoba untuk meletakkan satu keranjang berisi beberapa loose parts. Boleh dicampur

dengan mainan pabrik yang sudah memiliki bentuk-bentuk khusus. Perhatikan dan amati bagaimana anak menggabungkan loose parts dengan mainan yang sudah ada.

Di alam, anak berada di lingkungan yang otentik. Anak dapat menemukan benda-benda aoa saja dan dengan cepat menggunakannya untuk mewakili sesuatu yang ada di pikirannya. Dngan cepat pula anak akan merubah menjadi sesuatu yang berbeda seiring dengan perubahan idenya yang terus mengalir dengan fleksibel. Hadirnya teman bermain akan memberikan pergerakan terhadap apa yang dipikirkan anak dan dapat berekembang sesuai dengan negosiasi anatar anak.

Setelah anak selesai bermain, anak perlu dilatih untuk membereskan barang-barang yang dipakainya ketempat emula. Beres-beres mengajarkan pada anak untuk peduli pada lingkungan dan belajar bertanggung jawab. Karena itu beres-beres harus diajarkan sedini mungkin, dengan teladan (contoh) dari guru dan dibuat dalam suasana yang menyenangkan, bukan suatu penugasan.

Lakukan sambil bernyanyi atau bermain game sederhana, sehingga anak menganggap bahwa kegiatan

beres-beres adalah bagian dari bermain. Ingat bahwa anak lebih merespon nyanyian daripada perintah. Anak perlu dilatih peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yang digunakannya. Karena itu, penyimpanan loose parts merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak.

4. Pendidikan Anak Usia dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, pedidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.[40]

Pendidikan anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan

[40] Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015), hlm. 43

perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengaan usia-usia selanjutnya. Karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.

Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik dari aspek jasmani dan rohani yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan bersinambungan.

Anak usia dini berada dalam proses perkembangan sebagai perubahan yang dialami oleh setiap manusia secara individual,dan berlangsung sepanjang hayat, mulai dari masa konsepsi sampai meninggal dunia.[41]

Diantara Ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang anak adalah peerhiasan kehidupan yaitu **QS**. **Al-Kahfi ayat 46** :

اَلْمَا لُ وَالْبَنُوْنَ زِيْنَةُا لْحَيوةِا لدُّنْيَا ~ وَا لْبَقِيَتُ ا لصَّلِحَتُ
خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًاوَّخَيْرٌاَمَلاً

[41] Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012), hlm. 16.

Artinya : “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus menerus adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”.

Dari ayat diatas telah dijelaskan bahwa pentingnya kreativitas dikembangkan dalam diri anak. Agar anak dapat berimajinasi dengan sangat baik didunia nyata dan menciptakan suatu karya yang luar biasa sesuai dengan daya imajinasi atau buah fikir anak

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh berkembangnya anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), akal pikiran, emosional, dan social yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal**.**

Dengan demikian, PAUD dapat dideskripsikan sebagai berikut. Pertama, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Kedua, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaran yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio-emosional, bahasa dan komunikasi.

Ketiga, dengan keunikan dan pertumbuhan Pendidikan Anak Usia Dini, maka selalu disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usa dini

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan PAUD yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta dan pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan pengembangan anak usia dini dan secara khusus tujuan yang ingin dicapai, antara lain :

1. Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan.
2. Dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan pengembangannya.

3. Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
4. Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini.
5. Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasi bagi pengembangan anak usia kanak-kanak.

Tujuan PAUD secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup sehingga akhirya dapat menyesaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus kegiatan PAUD bertujuan, antara lain :

1. Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan tuhan dan mencintai sesamanya. Contoh : pendidik mengenalkan kepada anak didik bahwa Allah swt menciptakan berbagai makhluk selain manusia, seperti binatang, tumbuhan, dan sebagainya yang semua itu berbagai makhluk selain manusia, seperti binatang, tumbuhan, dan sebagainya yang semua itu Anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus dan gerakan kasar, serta menerima rangsangan sensorik

(pancaindra). Contoh : menari, bermain bola, menulis ataupun mewarnai.

2. Mampu berfikir logis, kritis,memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubuungan sebab akibat. Contoh : Mencari pasangan gambar yang berkaitan dengan sebab akibat, lalu anak akan berusaha memecahkan masalah dan memberikan alasan tersebut.
3. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peran masyarakat dan menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, control diri dan rasa memiliki.
4. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, irama, berbagai bunyi, tepuk tangan serta menghargai hasil kaya yang kreatif. Contoh : anak yang senang dan menyukai music, saat mendengar lagu akan segera mengkutinya, ataupun ketika diminta melanjutkan syair kedua hingga selesai, maka anak mampu melakukannya.
5. Anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus, dan gerakan kasar, serta

menerima rangsangan sensorik (pancaindra). Contoh: menari, bermain bola, menulis dan mewarnai.

6. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman Bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar. Contoh: Ketika sudah melakukan pembahasan tema, diberikan kepada anak didik untuk bertanya atau menjawab isi tema yang telah diberikan.

Selain itu, tujuan pendidikan anak usia dini secara umum diantaranya adalah :

1. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya sehingga memiliki optimalis di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa nanti.
2. Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.
3. Intevensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi- potensi yang tersembunyi yaitu dimesi perkembangan anak

(Bahasa, intelektual, emosi, social, motoric, konsep diri. Minat dan bakat).

4. Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan pengembangan potensi-potensi yang dimiliki anak.

c. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Beberapa fungsi pendidikan pada anak usia dini yang harus diperhatikan dapat dijelaskan di antaranya sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan seluruh kemampuann yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembanganya contah : menyiapkan media pembelajaran yang banyak sesuai kebutuhan dan minat anak.
2. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar. Contoh: field trip ke tamansafari, selain dapaat mengenal bermacam-macam hewan ciptaan allah juga dapat mengenal berbagai macam tumbuhan dan hewan serta mengenal perbedaan udara paanas dan dingin.
3. Mengembangkan sosialisaasi anak. Contoh: bermain bersama teman, melalui bermain maka anak dapat berintraksi dan berkomunikasi sehingga proses sosialisasi anak dapat dapat berkembang.

4. Mengenalkan peraturan daan menanamkan disiplin padaa anak. Contoh : mengikuti peraturan atau tata cara upacaara bendera, dapat menanamkan peraturan dan mengenal arti penghormatan kepada pahlawan perjuangan bangsa.
5. Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmti masa bermainya. Contoh: bermain bebas sesuai dengan minat dan keinginan anak
6. Memberikan stimulus kultural pada anak. Fungsi lainnya yang perlu diperhatikan, yakni penyiapan bahan perumusan kebijakan dibidang pendidikan anak usia dini : Menyiapkan bahan perumusan standar, kriteria, pedoman, dan prosedur dibidang pendidikan anak usia dini, pemberian bimbingan teknis dan evaluasi dibidang pendidikan anak usia dini, pelaksanaan pemberdayaan peran serta masyarakat dibidang pendidikan anak usia dini, pelaksanaan urusan ketatausahaan di rektorat.

Selain, fungsi paud lain yang penting untuk diperhatikan diantaranya adalah :

1. Sebagai upaya pemberian stimulus pengembangan potensi fisik, jasmani, dan indrawi melalui metode yang dapat memberikan

dorongan perkembangan fisik atau motrik dan fungsi indrawi anak,

2. Beberikan stimulus perkembangan motivasi, hasrat, dorongan dan emosi kearah yang benar dan sejalan dengan tujuan agama,
3. Stimulus perkembangan fungsi akar dengan mengoptimalkan daya kognisi dan kapasitas mental anak melalui metode yang dapat mengintergrasi pembelajaran agama dan upaya dan mendorong kemampuan kognitif anak.

Dari beberapa fungsi yang telah dipaparkan, dapat terlihat bahwa fungsi pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulus kultural kepada anak. Pendidikan anak usia dini sebenarnya merupakan ekspresi dari stimulasi kultural tersebut.[42]

d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini ini merupakan anak yang masuk ke dalam kategori rentang usia 0-6 tahun, meliputi anak-anak yang sedang masuk ke dalam program pendidikan taman

[42] Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD,* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015), hlm. 16-19.

penitipan anak TK hingga SD. Setiap anak usia dini ini memiliki kepribadian yang unik yang mana dapat menarik perhatian dari orang dewasa lainnya.

Selain itu, anak-anak pada kategori usia dini tentu saja memiliki karakter tersendiri yang berbeda-beda dari anak usia dini lainnya. Karakter sendiri memiliki bawaan dari kedua orang tuanya. Karakter ini terkadang bisa membuat orang-orang disekitarnya senang, namun ada beberapa yang membuat para orang tuanya kesulitan untuk mengatasinya.

Sayangnya banyak orang tuanya belum paham cara menanggani perilaku anak usia dini tersebut. Sehingga dibutuhkan pengertian serta wawasan yang luas untuk memahami karakteristik anak agar nantinya tidak memberikan pengaruh buruk pada perkembangan anak tersebut.

Berikut ini ada beberapa karakteristik anak usia dini yang perlu diketahui yakni :

1. Memiliki rasa ingin tahuan yang besar

   Anak-anak kategori usia dini ini benar-benar memiliki keinginan tahuan yang sangat besar (jiwa courisity) pada dunia disekitarnya. Pada masa bayi, rasa keingin tahuannya dari mereka ditunjukkan dengan

senang meraih benda-benda yang bisa dijangkaunya dan kemudian memasukkan ke dalam mulut.

Pada usia 3-4 tahun, biasannya anak akan sering membongkar pasang segala hal yang ada disekitarnya untuk bisa memenuhi rasa ingin tahunya yang besar. Tak hanya itu saja anak akan gemar bertanya pada orang lain meskipun menggunakan bahasa yang sederhana.

2. Memiliki kepribadian yang unik

Setiap anak memiliki keunikan tersendiri meskipun memiliki banyak kesamaan umum pada perkembangan anak usia dini, namun tetap saja setiap anak memiliki ciri khas tersendiri pada minat, bakat, gaya belajar, dan lainnya.

Keunikan-keunikan inilah yang merupakan keturunan genetis hingga factor lingkungan. Untuk itu dalam hal mendidik anak, tentu perlu diterapkan pendekatan individual ketika menangani anak usia dini

3. Berpikir kongkrit

Yang dimaksud berfikir kongkrit disini ialah berdasarkan pada makna yang sebenarnya, tidak seperti remaja dan orang dewasa lainnya yang terkadang

berpikir abstrak. Bagi anak-anak usia dini, segala hal yang mereka lihat dan ketahui akan terlihat asli.

Apabila sedang berbicara dengan anak usia dini, alangkah baiknya secara kongkrit agar anak juga tidak salah pemahaman dan anak juga lebih tau bagaimana jelasnya.

4. Egosentris

Karakteristik ini tentu dimiliki oleh setiap anak, hal ini bisa dibuktikan dengan adannya sikap anak yang cenderung memperhatikan serta memahami segala hal hanya dari sisi sudut pandangnya sendiri atau kepentingan sendirinya saja.

Hal ini dapat dilihat dari sikapnya yang sering kali masih berebutan sesuatu, marah atau menangis bila keinginannya tidak dipenuhi dan memaksannya. Karakteristik seperti ini biasanya memiliki keterkaitan dengan perkembangan khususnya perkembangan kognitifnya.

5. Senang berfantasi dan berimajinasi

Fantasi yakni sebuah kemampuan membentuk sebuah tanggapan baru dengan tanggapan yang sudah ada, sedangkan imajinasi yaitu kemampuan anak dalam menciptakan objek ataupun kejadian namun tidak

didukung dengan data-data yang nyata. Anak usia dini ini senang sekali membayangkan serta mengembangkan berbagai hal yang jauh dari kondisi nyatanya.

6. Aktif dan Energik

   Ketika anak mulai berkembang, biasanya mereka akan senang melakukan berbagai aktivitas. Mereka seolah-olah tidak merasa lelah, bosan, bahkan juga tidak pernah ingin berhenti untuk melakukan aktivitas kecuali saat mereka sedang tidur.

7. Berjiwa petualang

   Seperti yang dijelaskan sebelumnya, anak usia dini memiliki rasa ingin tahuan yang besar dan kuat. Rasa keinginannya yang besar maka anak akan menelusurinya dan menjelajahi sesuatu hal yang ingin diketahuinnya serta memiliki jiwa petualang. Misalnnya saja, anak berjalan kesana kesini, membongkar hal-hal disekitarnya, bahkan mencoret coret dinding, dan lain sebagainnya.

8. Belajar banyak hal menggunakan tubuh

   Anak-anak pada usia dini memang menjadi usia dimana dirinya senang mempelajari hal-hal baru. Mereka akan mulai banyak belajar dengan menggunakan seluruh anggota tubuh mereka, mulai

dari merasakan, bergerak, menyentuh, membaui, menjelajah, mengamati, mengira-ngira dan lainnya.

9. Memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak-anak pada usia dini memang memiliki rentang focus dan perhatian yang sangat pendek dibandingkan pada remaja ataupun orang dewasa. Perhatian anak-anak usia dini akan mudah sekali teralihkan pada hal lainnya, khususnya yang dapat menarik perhatiannya.

Sehingga sebagai pendidik, baik guru ataupun orang tua penting sekali untuk memperhatikan hal ini dalam menyampaikan sebuah pembelajaran penting.

Pembelajaran yang baik dapat dilakukan melalui pendekatan yang lebih bervariasi serta menyenangkan sehingga tidak mengharuskan anak terpaku di tempat yang lama yang malah akan membuatnya bosan dan pembelajaran tidak masuk kedalam otak anak.

Jadi, harus berpandai mengalihkan konsentrasi anak dengan hal yang menarik agar anak bisa konsentrasi dengan baik walaupun pada anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang pendek tetapi dapat kita selangi dengan es briking agar anak tidak bosan, tidak jenuh dan tidak mudah capek.

10. Bagian dari makhluk sosial

Anak akan senang jika bisa diterima serta berada di dalam lingkungan teman-teman sebayanya. Mereka senang melakukan kerja sama serta saling memberikan semangat pada teman-teman lainnya. Anak membangun konsep pada dirinya melalui interaksi social yang terjadi di sekolah.

Dirinya akan membangun kepuasan melalui sebuah penghargaan diri saat diberikan sebuah kesempatan untuk bisa bekerja sama dengan teman-temannya. Untuk itu sebuah pembelajaran dilakukan agar dapat membantu anak di dalam perkembangan perhargaan diri. Hal ini dilakukan melalui penyatuan strategi pembelajaran social.

11. Spontan

Karakteristik lainnya yang dimiliki anak-anak usia dini adalah sifat yang spontan. Perilaku serta sikap yang biasanya dilakukan pada anak-anak umumnya merupakan sikap asli yang dimiliki mereka tanpa adanya rekayasa.

Hal ini dapat terlihat dari anak-anak yang sering kali berbicara ceplas-ceplos tanpa ada sesuatu yang ditutupi. Selain itu, apapun yang diperbuat dan

dikatakan anak merupakan refleksi dari apa yang ada di dalam hati serta pikirannya.

12. Mempunyai semangat belajar yang tinggi

Ketika anak-anak memiliki keinginan yang menyenangkan serta menarik perhatian mereka tentu saja membuat anak akan berusaha untuk terus mencari cara agar dapat memahami hal-hal yang mereka sangat inginkan. Misalnya ketika anak tertarik dalam bidang mewarnai, maka anak akan terus melakukan kegiatan mewarnai secara berulang-ulang sampai dirinya merasa bisa.

13. Kurangnya pertimbangan

Anak-anak pada usia dini biasanya kurang dalam mempertimbangkan hal-hal yang akan mereka lakukan kedepannya. Mereka belum mengetahui apakah hal yang dilakukannya tersebut akan berdampak bahaya tau tidak bagi diriya. Misalnya saat bermain benda-benda tajam, mereka lebih tertarik memainkannya dibandingkan dengan mendengarkan nasehat dari orang tua.

14. Masa belajar yang paling potensial

Masa-masa anak usia dini dapat dikatakan sebagai golden age. Pada periode ini hamper segala

potensi yang dimiliki anak akan mengalami masa peka untuk segala tumbuh kembang yang cepat dan hebat. Oleh sebab itu, pada masa-masa ini anak benar-benar membutuhkan stimulasi dari lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran dalam masa-masa ini memang menjadi wahana yang memfasilitasi tumbuh dan kembang anak untuk dapat mencapai tahapan yang memang sesuai tugas perdan lainnya. Kembangannya.

15. Mudah frustasi

Karakteristik anak usia dini lainnya adalah mudah frustasi. Rasa keingin tahuanya yang besar dan berlebih terkadang membuat anak mudah frustasi apabila keingin tahuannya tersebut tidak segera dituruti. Sikap yang sering kali ditunjukkan saat dirinya merasa frustasi biasanya diungkapkan dalam bentuk marah, menangis, berteriak, dan lain sebagainya.

Demikian beberapa karakteristik yang dimiliki oleh anak-anak usia dini. Tentu saja dengan mempelajari setiap karakter anak, sebagai orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengatasi karakter anak yang cenderung negative serta mampu mengoptimalkannya dalam sisi positif.

Karakteristik yang tidak kalah penting dan patut dipahami oleh setiap orang tua maupun pendidik ialah, anak suka meniru dan bermain. Kedua karakteristik ini sangat dominan mempengaruhi perkembangan anak usia dini.

Suka meniru maksudnya apa yang anak lihat dari seseorang dan sangat mengesankan bagi dirinya, dan bahkan anak tidak mengerti apakah itu baik atau buruk. Yang diketahui anak ialah bahwa yang ia lihat tersebut sangat berkesan bagi dirinya sehingga ia berusaha untuk menirunya.

Sedangkan anak suka bermain, maksudnya setiap anak usia dini merupakan usianya bermain. Artinya, anak akan mengisi hidup-hidup dalam kesehariannya dengan bermain. Oleh karena itu, dalam konteks ini, orang tua maupun pendidik harus mengisi keseharian belajar anak dengan aktivitas bermain. Dengan dasar inilah muncul istilah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa bermain erat kaitannya dengan dunia anak-anak.[43]

[43] Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2012), hlm 58.

e. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Catron dan Allen menyebutkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motoric sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interkasi.

Kreativitas tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain yang kreatif.

Pertumbuhan anak dengan 6 aspek, perkembangan dibawah ini membentuk focus sentral dan pengembangan bermain pada anak usia dini.

1. Kesadaran personal

   Permainan yang kreatif memungkinkan kesadaran

   personal. Bermain anak tumbuh secara mandiri dan memiliki control atas lingkungannya. Melalui bermain anak dapat menemukan hal yang baru, bereksplorasi, meniru dan memperaktikan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah lagkah dalam membangun keterampilan menolong dirinya sendiri, keterampilan ini, membuat anak ini kompenten.

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi, dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bemain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan untuk mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup.

2. Perkembangan emosi

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi, dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bemain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan untuk mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup.

3. Membangun sosialisasi

Bermain memberikan jalan bagi perkembangan social anak ketika dengan anak yang lain. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosialisasi anak.

4. Pengembangan komunikasi

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosa kata dan mengembangkan daya penerimaan serta

pengekspresian kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan.

5. Pengembangan kognitif

   Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka.

6. Pengembangan kemampuan motorik

   Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.[44]

B. Kajian Pustaka Relevan

Untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama dan

[44] Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015), hlm. 22-23.

hampir sama, baik dalam bentuk skripsi, buku, atau tulisan lainnya maka penulis akan memaparkan beberapa bentuk tulisan yang sudah ada yang penulis temukan, diantaranya adalah sebagai berikut :

Pertama, Skripsi Fitriyani dengan judul "*Studi kasus pendekatan pembelajaran STEAM sebagai stimulasi keterampilan motoric halus anak usia dini pada Anak TK B Usia 5-6 Tahun TK Al Kahfi Cabang Adipura Kecamatan Gedebage, Kota Bandung*". Universitas pendidikan Indonesia, Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi Cabang Adipura lebih berfokus pada perkembangan kognitif anak. Sehingga penulis melakukan kajian terkait studi kasus pembelajaran dengan pendekatan STEAM sebagai stimulasi keterampilan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Kahfi cabang Adipura.

Dengan tujuan untuk mengetahui bentuk kegiatan pembelajaran dengan pendekatan STEAM yang menstimulus keterampilan motorik halus anak dan untuk mengetahui perkembangan keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran STEAM. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian

kualitatif menggunakan metode penelitian studi kasus eksplanatory dengan single case embedded design.

Pada setiap kegiatan pembelajaran di TK Al-Kahfi cabang Adipura bukan hanya menggunakan pendekatan aspek STEAM tetapi terdapat pula kegiatan-kegiatan yang membantu menstimulus otot-otot halus dan jari-jemari anak. Media pendukung dalam pembelajaran STEAM yaitu media loose parts. Media loose parts merupakan bahan-bahan yang mampu membantu menstimulus keterampilan motorik halus anak. Sehingga pembelajaran dengan pendekatan STEAM yang menggunakan media loose parts ini dapat digunakan untuk membantu menstimulus keterampilan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi cabang Adipura dapat dijadikan stimulasi keterampilan motorik halus anak kelompok B usia 5-6 tahun.[45]

Kedua, Skripsi Titania Widya Prameswari & Anik Lestariningrum dengan judul *"STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years"*. Program Studi PG-PAUD

[45] Fitriyani, *Studi kasus pendekatan pembelajaran STEAM sebagai stimulasi keterampilan motoric halus anak usia dini pada Anak TK B Usia 5-6 Tahun TK Al Kahfi Cabang Adipura Kecamatan Gedebage, Kota Bandung*, Skripsi program S1 PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.

FKIP UN PGRI Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa, Perkembangan anak berkaitan dengan kreatifitas, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi serta berfikir kritis belum dapat berkembang secara optimal.

Oleh karena itulah diperlukan adanya inovasi yang dianggap sangat penting oleh penulis menggeser paradigma pembelajaran ini sebagai upaya mencapai keterampilan 4C anak dimana dilakukan pembelajaran STEAM dengan pemilihan media loose parts. konsep yang dikemukakan oleh Kennedy, Odell (dalam Munawar, Roshayanti dan Sugiyanti, 2019:278) dimana menyatakan STEAM menjadi topik di diskusi Internasional dalam ICASE (The International Council of Association for Science Education) mengharapkan peningkatan kualitas pendidikan dengan memperkokoh STEAM dalam pelaksanaan pembelajaran demi peningkatan kualitas pendidikan.

Alasan utama STEAM ketika dilaksanakan dapat menggabungkan atau memadukan empat disiplin ilmu sains, bahasa, seni dan matematika diperkuat pendapat Permanasari, (2016:1) STEM education sebagai bagian hasil inovasi pembelajaran yang akan memadukan antara sains, matematika dimana mengarahkan pada seseorang anak didik

memiliki dasar berpikir secara logis dan rasional sedangkan khusus di PAUD ada art (seni) yang nantinya mengakomodasi nilai seni dalam aspek perkembangan anak usia dini yang penting juga dalam keberagaaman pembelajaran sesuai kurikulum di PAUD.

Upaya yang ditawarkan dalam pembelajaran terkait dengan tujuan yang sudah diuraikan di atas berupa penggunaan strategi pembelajaran berbasis STEAM menggunakan media Loose Parts dengan alasan pembelajaran STEAM sangat cocok untuk mengembangkan kreatifitas dan kemampuan berfikir kritis anak mulai dari pra-sekolah bahkan sampai post-doktoral bahkan di AS menurut Yakman dan Lee, (2012) pendidikan STEAM diakui sebagai reformasi pendidikan diterapkan memeprsiapkan anak ekonomi global.

Pemilihan media Loose Parts dianggap tepat karena anak akan mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan menuangkan ide dan imajinasinya dalam suatu permainan. Pembelajaran berbasis STEAM merupakan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Melalui pembelajaran STEAM guru akan mengajak anak untuk mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan baru, mengajak anak untuk memecahkan masalah dan

mencari solusi dari permasalahan tersebut, sehingga kemampuan berfikir kritis anak dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat.

Agar pembelajaran berbasis Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics dapat diterapkan perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dimana salah satunya media loose parts. Loose parts menurut Siantajani, (2020:147) adalah barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan kehidupan sehar-hari. Akan membantu anak mencapai aspek perkembangan dengan bermain karena barang terbuka, bisa dilepas atau bongkar pasang sesuai keinginan imajinasi anak.

Melalui media loose parts anak akan mampu menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Penjelasaan penting yaitu anak-anak sangat membutuhkan sebuah lingkungan sebagai tujuan memanipulasi, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyampaikan gagasan mereka sendiri melalui sebuah permainan. Melalui loose parts anak akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan Efektor, lingkungannya terdekatnya.

Ketika anak bermain menggunakan barang lepasan, terbuka anak akan memiliki pemikiran yang mengarah kepada keterampilan berpikir tahapan pemecahan masalah

dan bernalar teoritis. Media loose parts sebagai perantara dalam meningkatkan kemampuan anak untuk berfikir kritis, berimajinasi, melihat solusi, dan kemampuan bereksplorasi anak khususnya ketika anak menggali pengalaman main secara maksimal.[46]

Ketiga, Skripsi Muniroh Munawar, dkk, dengan judul *"Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) Based Early Childhood Education Learning In Semarang City), Universitas PGRI Semarang, Jl. Dr.Cipto-Lontar 1 Semarang"*, dapat menyimpulkan dari hasil penelitiannya yaitu, menunjukkan bahwa kesulitan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan STEAM dikelas PAUD dalam hal: 1. Story time dalam kelas STEAM, antara lain: a. memilih buku cerita yang mengandung STEAM; b. tema dalam buku cerita belum sinkron dengan aktivitas main STEAM; c. membimbing eksplorasi anak melalui open ended questions. 2. STEAM process dalam pembelajaran: a. keterbatasan kemampuan berpikir untuk memberikan kesempatan pada anak menemukan bagaimana sesuatu bekerja; b. kolaborasi antara anak dan guru, karena masih

[46] Titania Wisya Prameswari & Anik Lestariningrum, *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years.* Program Studi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2020.

teacher center pola pengajarannya sehingga cenderung direct teaching; c. keterbatasan dalam mengekplorasi media yang mampu mengembangkan bidang-bidang STEAM secara terintegrasi; d. penataan lingkungan main (invitasi) sesuai tema; e. penerapan metode rekayasa; f. kemampuan memprovokasi yang mendukung proses inkuiri pada anak. 3. Aktivitas STEAM di kelas: a. kurangnya apresiasi dalam memahami dan menghargai setiap ide yang dikomunkasikan anak; b. mengintegrasikan bidang-bidang STEAM dalam kegiatan main anak; c. mengkaitkan aktivitas pembelajaran dengan dunia nyata disekitar anak.[47]

Perbedaan dari penelitian ini adalah variabel yang diteliti yaitu meningkatkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan fisik motoric halus. Persamaan dari penelitian diatas terletak pada salah satu variabelnya menggunakan metode pembelajaran Steam dengan media loose parts dan hasilnya sama yaitu metode pembelajaran steam dengan media loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak dalam belajar.

[47] Skripsi Muniroh Munawar, dkk, Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) Based Early Childhood Education Learning In Semarang City), Universitas PGRI Semarang, Jl. Dr.Cipto-Lontar 1Semarang, 2019.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Titania Widya Prameswari, Anik Lestariningrum dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran steam berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak. Ada keterkaitan dalam penelitian tersebut sehingga dapat dijadikan acuan pada peneliti dalam penelitian pengembangan kemampuan kreativitas anak. Dari penelitian diatas menunjukkan bahwa metode steam dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu menggunakan penerapan metode steam dengan media loose parts dapat menumbuhkan daya kreativitas anak di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang tahun ajaran 2020/2021.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), adalah penelitian yang khusus dimaksudkan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Jenis penelitian ini sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan daya Kreativitas anak kelompok A di RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilaksanakan dalamkegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan melalui pengkajian dan pemecahan serta memperbaiki permasalahan yang terjadi di kelas dapat diperbaiki, dan kemampuan anak menjadi meningkat serta berkembang sesuai harapan.

Menurut Suyanto, pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah guru sebagai *agen of change* (agen perubahan) yang harus selalu membuat perubahan serta untuk peningkatan profesionalitas. Untuk itu, upaya penelitian ini dilakukan untuk mencari jawaban

atas permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam tugas sehari-hari di dalam kelas.[48]

Penelitian ini merupakan penelitian yang difokuskan pada situasi kelas disebut dengan *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas), adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran dalam suatu kelas. Banyak manfaat yang dapat diambil dalam pelaksanaan PTK ini, beberapa diantanya adalah terjadi peningkatan kinerja dan kompetensi siswa serta terjadi perbaikan penggunaan media, alat bantu belajar, dan sumber belajar lainnya.[49]

Setelah mengetahui manfaat yang disebutkan oleh Mansur Muslich di atas merupakan alasan utama mengapa peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas ini, maka diharapkan dengan penelitian ini pemanfaatan barang-barang lepasan yang ada disekitar anak, dapat membawa dampak

[48] Suyanto, *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: IKIP, 1997), hlm. 7.

[49] Mansur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*.., hlm. 11

positif serta peningkatan terhadap kemampuan daya kreativitas anak kelompok A di RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang.

Untuk itu, upaya penelitian dilakukan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi guru dalam tugas sehari-hari di dalam kelas. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dilakukan untuk peningkatan dan atau perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru.[50]

B. Subyek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik dikelas A (Usia 4-5 Tahun) di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang, sebanyak 15 anak peserta didik. Sedangkan obyeknya adalah menumbuhkan daya kreativitas anak melalui metode steam dengan media loose parts.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang. Selanjutnya untuk waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada bulan November Semester Ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

[50] *Pedoman Penulisan Skripsi Program Peningkatan Kualifikasi S1 Guru MI/Guru PAI pada Sekolah Melalui Dual Mode System,* (Yogyakarta: 2014), hlm.17.

Setelah melakukan berbagai macam prosedur seperti mengirimkan surat izin untuk survey, penelitian dilaksanakan selama 1 bulan, pada tanggal 3 November 2020 dengan pengambilan lokasi yakni di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang.

Adapun beberapa pertimbangan melakukan penelitian di RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang, yaitu :

a. Adanya ketersediaan dari RA Walisongo Jerakah Tugu Semarang untuk dijadikan tempat penelitian
b. Adanya permasalahan yang sesuai dengan judul penelitian
c. Letak posisi sekolah yang tidak terlalu jauh dan pengalaman kegiatan PPL ditempat yang sama, sehingga memudahkan untuk dalam proses penelitian
d. Jumlah siswa yang memadai sehingga memungkinkan pengelolaan kelas yang optimal.

D. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Pelaksanaan Penelitian tindakan menuntut pada keberhasilan perubahan apa yang telah dialami anak, oleh sebab itu perlu adanya acuan kriteria keberhasilan tindakan, sebagaimana berikut ini : jika peserta didik yang mampu mencapai sekurang-kurangnya 80% dari jumlah peserta didik yang ada dikelas, yang telah mengalami

perkembangan, maka proses tindakan dapat diselesaikan, namun begitu juga sebaliknya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dengan menggunakan pendekatan PTK menempatkan peneliti sebagai instrument utama, sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan interaksi dan wawancara kepada informan, melakukan pengamatan (observasi) situasi dan kondisi sekolah serta menggali data melalui dokumen sekolah. Berikut penjelasan guna mendapatkan data yang cukup serta sesuai dengan penelitian maka penulis menggunakan beberapa metode, antara lain:

1. Wawancara

   Teknik wawancara merupakan kegiatan utama dalam pengumpulan data dan informasi. Karena, pertama dengan menggunakan wawancara peneliti dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subyek. Tetapi juga apa yang tersembunyi jauh di dalam diri subyek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan (Anak didik dan guru, kepala sekolah) untuk menumbuhkan daya kreativitas di kelas A RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang.

2. Pengamatan (Observasi)

Metode observasi adalah suatu pengamatan yang sengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena social dengan gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan. Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap fenomena-fenomena obyek yang diteliti secara obyektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih konkrit tentang kondisi di lapangan. Sebagaimana dapat bahwa "observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dana pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki". Metode ini digunakan untuk mengobservasi penggunakan kegiatan berkreasi untuk menumbuhkan daya kreativitas anak di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang dan dampaknya terhadap meningkatnya daya kreativitas anak.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang, metode ini digunakan untuk mendapatkan dan mengenai hal-hal yang berkenan dengan kondisi obyektif di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang, seperti sejarah berdirinya, struktur organisasi,

keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana dan lain-lain.

F. Teknik Analisis Data

Metode analisis data merupakan metode untuk menganalisis data-data yang telah yang terkumpul dari lapangan. Setelah data-data terkumpul maka langkah selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang benar dan sesuai dengan masalah yang ada. Untuk mengambil kesimpulan dari data-data ini digunakan teknik analisis data yang bersifat deskriptif–kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran, pandangan siswa terhadap metode belajar yang baru, aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif.[51]

[51] Supardi, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm.131.

BAB IV
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Data Umum Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal (RA) Walisongo Kelurahan Jerakah, Kecamatan Tugu, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. RA Walisongo adalah lembaga yang bernaung di bwah Departemen Agama dan berdiri pada tahun 1990.

Berawal dari ide yang dimunculkan dari bapak ketua yayasan Al-Khairat yaitu bapak H.M. Toha yang ingin menciptakan suasana baru yang kondusif serta suasana keagamaan dan pendidikan yang maju dan menyiapkan media pendidikan pra sekolah, yang beri nama RA Walisongo.

RA Walisongo merupakan sebuah lembaga pendidikan di bawah naungan yayasan Al-Khairat Jrakah Tugu Kota Semarang. Tujuan didirikannya RA Walisongo untuk memberikan ilmu pengetahuan dan ketrampilan kepada peserta didik, untuk menanamkan rasa keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, serta mengembangkan kepribadian peserta didik menjadi manusia yang memiliki akhlaqul karimah.

RA Walisongo didirikan pada tahun 1990 tepatnya pada tanggal 18 Juni oleh Bapak H.M. Toha. RA Walisongo merupakan lembaga pendidikan pra sekolah yang berorientasi pada kecakapan hidup, program kecakapan yang diselenggarakan yaitu program pembelajaran keagamaan dan pengetahuan umur serta skill, dengan sasaran anak- anak yang berusia antar 4-5 tahun serta masyarakat yang berada diwilayah Kecamatan Tugu Kota Semarang.

RA Walisongo pada awalnya terdapat 4 pendidik yaitu Anisah, S.Pd.I, Leny Marni, S.Ag, Dra. Nur Musfiroh dan Aslahul Munif A.ma. Kepala RA Walisongo pertama kali adalah Ibu Anisah, S.Pd.I kemudian dilanjutkan oleh Ibu Dra Nur musfiroh sampai sekarang. Dan ibu Dra. Nur Musfiroh dalam menjalankan tugasnya dibantu oleh 2 pendidik Leny Marni S.Ag dan Anisah S.Pd.I.

Profil RA

Nama RA	: RA Walisongo
NSM	: 101233740054
Alamat RA	: Jl. Stasiun Jerakah Rt 01 Rw 03
No Tlp	: 085640565105
Kelurahan	:Jerakah

Kecamatan	: Tugu
Kota	: Semarang
Provinsi	: Jawa Tengah
Akreditasi	: B
Berdiri Tahun	: 1997
Penyelenggara	: Yayasan Al Khairat
Ruang Kelas	: 3
Ruang UKS	: -
Ruang Kantor	: 1
Kamar Mandi	: 2
Permainan Luar	: 6
Jumlah Siswa	: 37 anak

Tabel 4.1

Sarana Prasarana RA Walisongo semarang

No	Nama Permainan	Jumlah
1	Ayunan	1
2	Prosotan	1
3	Bola Dunia	1
4	Jungkitan	1

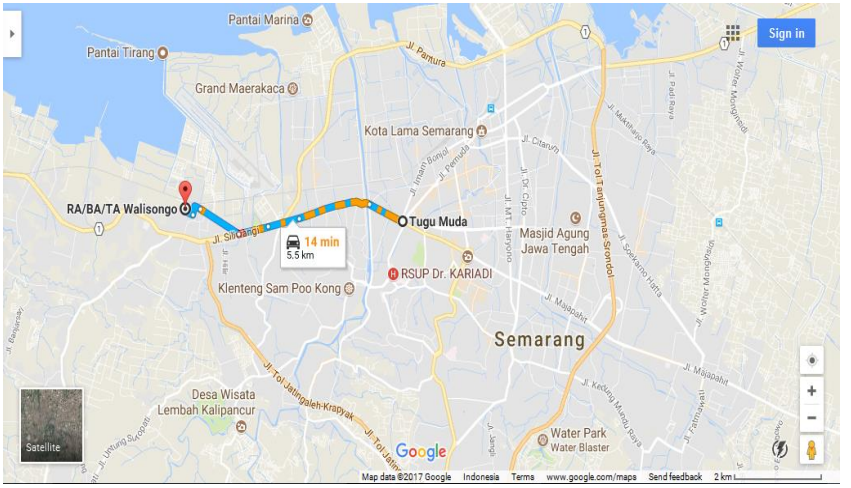
5	Trowongan	1
6	Komidi Pintar	1

Alamat RA Walisongo

Nama Lembaga	: RA Walisongo
Alamat	: Jl. Stasiun Jerakah Rt 01 Rw 03
Kelurahan	: Jerakah
Kecamatan	: Tugu
Kota	: Semarang
Provinsi	: Jawa Tengah
No Telephone	: 085640565105
Kode Pos	: 50151
Alamat Email	: rawalisongo87@gmail.com
Titik Koordinat	: Latitude (lintang) : -6.959778
	Longitude (bujur) : 110.302908

Gambar 4.1

Peta Lokasi RA Walisongo Semarang



Keterangan :

Jarak RA Walisongo dari Tugu Muda Semarang, 5,5 KM dan dapat ditempuh dengan menggunakan kendaraan bermotor (seperti bus, mobil atau motor) sekitar 14 menit. Dengan rute dari Tugu Muda Semarang ke barat melewati RS Columbia Kalibanteng, Pos polisi krayak dan lurus ke Jerakah. RA Walisongo berada di Depan Pondok Pesantren Darun Najah Jerakah Kec. Tugu Kota Semarang.

VISI, MISI DAN TUJUAN RA WALISONGO

VISI RA WALISONGO

Membina Akhlaqul Karimah, meraih prestasi, Akademik dan Agama, Berwawasan Global dilandasi budaya- budaya luhur sesuai ajaran Islam.

MISI RA WALISONGO

a) Menanamkan Aqidah sedini mungkin melalui pengalaman ajaran Islam dan pembiasaan.
b) Mengoptimalkan Proses Pembelajaran dan bimbingan.
c) Mengembangkan kemampuan dasar anak dalam bidang Bahasa, Seni, Moral Agama, Emosi, Kognitif, Sosial dan Motorik.
d) Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga, sekolah dan lingkungan masyarakat.

TUJUAN RA WALISONGO

Merujuk pada tujuan pendidikan RA, maka tujuan RA Walisongo adalah sebagai berikut:

a) Memberikan Ilmu Pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik.
b) Untuk Melaksanakan ibadah agama, tetapi juga menanamkan rasa keimanan dan ketaqwaan terhadap

Tuhan Yang Maha Esa, serta mengembangkan kepribadian peserta didik menjadi manusia yang memiliki akhlaqul karimah.

c) Untuk meletakkan dasar pertama dalam dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, social emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, weni moral dan nilai- nilai agama

a. Karakteristik Kurikulum RA Walisongo

Kurikulum RA Walisongo disusun dengan mengutamakan nilai- nilai relegius islam yang qur'ani sebagai dasar untuk pengembangan karakter peserta didik. Dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan parsitipatif RA Walisongo menerapkan model pembelajaran sentra, dimana kelompok anak dalam satu hari bermain dalam satu sentra yang didalamnya berisi berbagai aktifitas peserta didik.

b. Struktur dan Muatan Kurikulum

1. Struktur Kurikulum

Ruang lingkup Kurikulum RA WALISONGO berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Ttahun 2014

tentang Kurikulum 2013 PAUD, dan Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 tenteng Pemberlakuan Kurikulum tahun 2006 dan Kurikulum 2013, pada pasal 7 bahwa satuan PAUD melaksanakan Kurikulum 2013 sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, maka aspek perkembangan dan pengembangannya meliputi :

1. Nilai-nilai agama dan moral
2. Fisik
   a. Motorik Kasar
   b. Motorik Halus
   c. Kesehatan Fisik
3. Kognitif
   a. Pengetahuan umum dan sains
   b. Konsep bentuk warna, ukuran dan pola
   c. Konsep bilangan, lambang bilangan,dan huruf
4. Bahasa
   a. Menerima bahasa
   b. Mengungkapkan bahasa
   c. Keaksaraan
5. Sosial Emosional
6. Mulok

a. Pembelajaran MEMBACA. Muatan lokal ini masukan dari orang tuya/wali murid, yang menginginkan anak lulusan RA bisa membaca lancar.
b. Bahasa Jawa
c. Bahasa Inggris
d. Bahasa Arab

7. Pengembangan diri :
   a. Penyelenggaraan ekstrakurikuler menari
   b. Penyelenggaraan ekstrakurikuler mewarna
   c. Bermain/berlatih Drumband
   d. Ibadah shalat

2. Muatan Kurikulum

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun. Kompetensi inti mencakup:

1. Kompetensi Inti- 1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti- 2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.

3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti ketrampilan.

Muatan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini berisi program-program pengembangan yang terdiri dari:

a. Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.
b. Program pengembangan fisik- motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
c. Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain.
d. Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
e. Program pengembangan sosial- emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan,

sikap, dan ketrampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.

f. Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eskplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

2. Data Khusus Hasil Penelitian

Menerangkan status lembaga secara administrasi RA Walisongo berstatus swasta berdirin pada tahun 1990 dan telah memiliki izin operasional dari Departemen Agama dengan Nomor SK Izin Pendirian Madrasah/ RA Wk/5-b/RA/530/Pgm/1997 untuk program Raudhatul Athfal dengan peringkat Akreditasi B.

B. Analisis Data per Siklus

1. Data Hasil Pratindakan

a. Proses Pembelajaran

Hasil penelitian dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas melalui kegiatan berkreasi dengan bahan lepasan yang berada disekitar anak untuk menumbuhkan daya kreativitas anak di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang pada kelompok A.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan Kreativitas anak pada kegiatan membuat karya dari bahan-bahan lepasan yang berada di sekitar anak, diantara bentuk permainannya adalah membuat bentuk gambar kesukaan anak dengam media tutup botol, berhitung dengan kancing dan batu kerikil.

b. Hasil Observasi Kemampuan Daya Kreativitas Anak

Mengacu pada persoalan tersebut, berdasarkan hasil prasurvey, permasalahan yang terjadi di Ra Walisongo tempat peneliti kemampuan kreativitas pada anak didik usia 3-4 tahun masih kurang berkembang karena peran orang tua dan lingkungan keluarga dalam menstimulus kemampuan kreativitas anak belum maksimal.

Kurang berkembangnya kemampuan kreativitas usia 3-4 tahun d RA Walisongo ini disebabkan oleh pengaruh yang bersifat internal dan eksternal. Perkembangan kemampuan kreativitas anak usia 3-4 tahun di RA Walisongo ini belum maksimal.[52]

[52] Rita Kurnia, *Mengenal Perkembangan Anak*, (Surabaya: Cipta Pusaka, 2009), hlm 99.

c. Hasil Pra Tindakan

Hasil pengamatan peneliti terhadap pertumbuhan kreativitas pada anak melalui kegiatan berkreasi dengan kancing dan batu sebelum diberikan tindakan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Observasi Pratindakan

No	Nama	Indikator Pencapaian	Keterangan
1.	Bisma	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB
2.	Putri	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB
3.	Vano	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB
4.	Cyntia	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB
5.	Bagaswara	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB
6.	Sandy	Mampu berkreasi dengan	

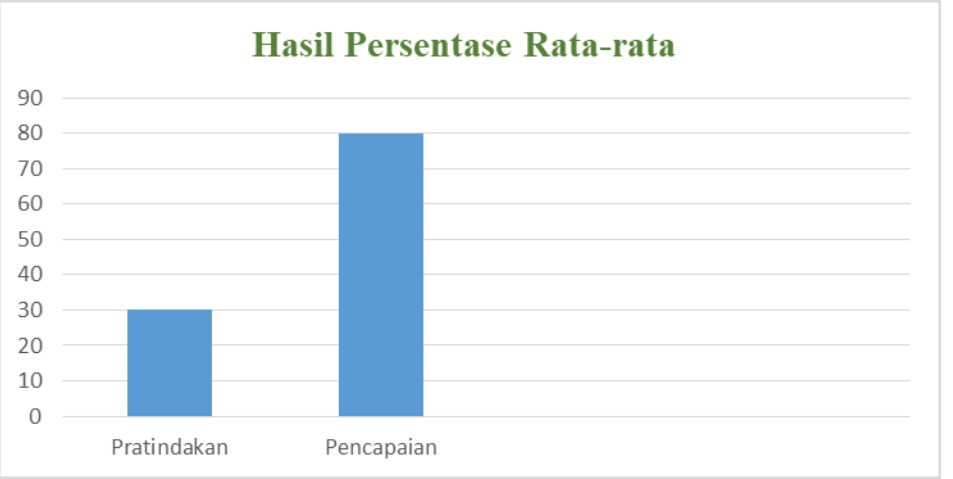
		benda-benda yang ada disekitarnya	BB
7.	Diandra	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB
8.	Firdha	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB
9.	Bram	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB
10.	Alfarizi	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB
Jumlah anak yang mendapat kriteria BSB (%)			0
Jumlah anak yang mendapat kriteria BSH (%)			0
Jumlah anak yang mendapat kriteria MB (%)			2
Jumlah anak yang mendapat kriteria BB (%)			8

Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Pratindakan

	Indikator	**Sub Indikator**	**Item**
	a. Memiliki tanggung jawab terhadap	1. Anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan 2. Anak dapat melakukan	3

Kreativitas Anak Usia Dini	tugas yang diberikan	pelajaran sendiri 3. Anak dapat menyelesaikan tugas secara kelompok	
	b. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	1. Anak dapat membentuk sesuatu tanpa bantuan 2. Anak dapat berimajinasi sendiri 3. Anak dapat merasa antusias dengan kegiatan yang diberikan	3
	c. Menjawab pertanyaan sederhana	1. Anak dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik 2. Anak dapat menjawab pertanyaan lebih dari 1 jawaban 3. Anak dapat mentaati peraturan	3
	d. Mampu menghasilakan suatu bentuk	1. Anak dapat menyelesaikan kegiatan yang diberikan sampai selesai 2. Anak dapat menghasilkan bentuk-bentuk sederhana 3. Anak dapat menghasilkan bentuk lebih dari 2 bentuk	3
	Jumlah		12

Grafik 4.1 Hasil Pencapaian Pertumbuhan Kreativitas Anak Usia Dini Rata-rata Pratindakan



Dari hasil tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa pertumbuhan kreativitas anak masih belum optimal, harus diperlukan stimulus yang lebih banyak. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak kurang antusias mengenai kegiatan membuat kreasi seni. Untuk itu perlu diberikan stimulus dan dorongan sesering mungkin agar anak terbiasa untuk selalu kreatif dalam memecahkan setiap masalahnya.

Meskipun daya tarik anak terhadap kegiatan ini kurang diminati oleh anak, kita harus tetap memmeberikan yang terbaik untuk mereka, agar dalam upaya menumbuhkan daya kreativitas anak melalui

kegiatan berkreasi dengan barang yang ada disekitarnya bisa terlaksana secara optimal. Untuk mendapatkan hasil yang menarik dan berkesan, anak-anak harus berlatih. Maka dari itu dilakukanlah suatu tindakan penelitian di sekolah.

2. Data Hasil Kegiatan Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan yaitu menyiapkan rencana permbelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan, membuat RPPH, menyusun skenario pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan berupa media (Bahan-bahan lepasan yang ada disekitar seperti botol bekas, tutup botol, kancing baju, dan batu kerikil warna-warni). Menyiapkan lembar observasi untuk anak.

b. Pelaksanaan

Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan, dimulai dari pukul 08.00-09.00 WIB. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa, 3 November 2020, pertemuan ke 2 dilaksanakan pada hari Kamis 5 November 2020. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar *checklist.*

c. Observasi

Hasil observasi siklus I pertemuan I memperoleh data berupa checklist indikator kegiatan yang mampu menstimulus kretivitas anak. Hasil observasi pertemuan I dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi menyebutkan bahwa cara menumbuhkan daya kreativitas anak Kelompok B dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Data Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Indikator Pencapaian	Keterangan	Persentase
1.	Bisma	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB	25,17 %
2.	Putri	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB	32,10 %
3.	Vano	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	45,19 %
4.	Cyntia	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	42,80 %
5.	Bagaswara	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB	30,55 %
6.	Sandy	Mampu berkreasi		

		dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB	27,24 %
7.	Diandra	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	48,12 %
8.	Firdha	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB	27,19 %
9.	Bram	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	55,22 %
10.	Alfarizi	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	BB	22,37 %

Rata-rata	**32,64 %**
Indikator Keberhasilan	**75 %**

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan I, terbukti sudah ada beberapa anak yang sudah menunjukkan perkembangan yang baik. Anak sudah mampu memecahkan masalah ketika diberikan tugas oleh gurunya. Anak juga sudah mampu berkreasi dan berimajinasi walaupun masih pada tahap yang dasar, tetapi sudah terlihat perubahan pada beberapa anak.

d. Refleksi

Refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator berupa proses evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dalam siklus I. Masalah yang dibahas adalah masalah-masalah yang muncul pada pelaksanaan tindakan siklus I.

Berdasarkan hasil pembahasan ditemukan beberapa kendala pada siklus I, diantaranya adalah :

1. Beberapa anak mengalami kesulitan disaat diberikan tugas oleh guru
2. Beberapa belum mampu memecahkan masalahnya sendiri
3. Daya kreativitas dan imajinasinya belum terlatih sehingga mudah putus asa ketika mengerjakan tugasnya

3. Data Hasil Kegiatan Siklus II

a. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II terdiri atas 2 kali pertemuan, pembelajaran dimulai dari pukul 08.00-09.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan Hari Senin, 16 November 2020, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada Hari Jum’at tanggal 20 November 2020. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar *checklist*.

b. Observasi

Hasil observasi siklus II pertemuan I memperoleh data berupa checklist indikator kegiatan yang mampu menstimulus kretivitas anak. Hasil observasi pertemuan I dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi menyebutkan bahwa menumbuhkan daya kreativitas anak Kelompok B dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Siklus II Pertemuan 1I

No	Nama	Indikator Pencapaian	Keterangan	Persentase
1.	Bisma	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	26,17 %
2.	Putri	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	38,10 %
3.	Vano	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	45,19 %
4.	Cyntia	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	42,80 %

5.	Bagaswara	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	34,55 %
6.	Sandy	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	27,24 %
7.	Diandra	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	48,12 %
8.	Firdha	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	32,19 %
9.	Bram	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	55,22 %
10.	Alfarizi	Mampu berkreasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya	MB	22,37 %

Rata-rata	**48,64 %**
Indikator Keberhasilan	**79 %**

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan I & 2, terbukti sudah ada beberapa anak yang sudah menunjukkan perkembangan yang baik. Anak sudah mampu memecahkan masalah ketika diberikan tugas oleh gurunya. Anak juga sudah mampu berkreasi dan berimajinasi walaupun masih pada tahap yang dasar, tetapi sudah terlihat perubahan pada beberapa anak. Perubahan yang signifikan yang dapat membedakan antara siklus I dan II adalah daya kreativitas anak semakin meningkat, rasa kepercayaan dirinya pun sudah semakin baik, dan mampu menceritakan karya yang sudah dibuatnya.

Beberapa anak yang awalnya mengalami kesulitan saat diberikan tugas, sudah mampu mengerjakan tugasnya sendiri dengan pendampingan gurunya. Anak-anak juga sudah mampu berkelompok untuk mengerjakan tugas secara bersama-sama, sehingga disana anak dapat melatih dan menumbuhkan kreativitasnya lebih dalam lagi.

c. Analisis Data Akhir

Berdasarkan pada hasil penelitian dalam upaya peningkatan daya kreativitas pada anak didapatkan hasil rata-rata sebelum tindakan sebesar 32,64 % dari 10 anak. Setelah dilakukan tindakan penelitian dalam uapaya peningkatan daya kreativitas anak melalui kegiatan berkreasi dengan benda-benda

yang ada disekitarnya siklus I yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan mengalami peningkatan. Walaupun tingkat pencapaian pada siklus I sudah mencapai 75 %, namun peneliti masih menemukan beberapa anak yang belum mampu mengikuti tugas yang diberikan dengan baik, maka dari itu dilakukanlah penelitian siklus II dengan 2 kali pertemuan.

Pada siklus ke II daya kreativitas pada anak mengalami peningkatan yang signifikan yakni mencapai 79 %, angka ini sudah mencapai dari target peneliti sebelumnya (Mulai Berkembang & Berkembang Sesuai Harapan).

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan penulis, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut, diantaranya adalah :

1. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini pada kelompok B di RA Walisongo Jerakah Semarang dapat ditingkatkan melalui penerapan pemanfaatan bahan-bahan lepasan yang berada di sekitar anak. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase perkembangan kreativitas anak sebelum tindakan sebesar 32,64 %.
2. Mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 48,64 %. Dan pada pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik menjadi 79,21 %.
3. Penerapan pemanfaatan bahan-bahan lepasan yang berada disekitar anak dapat meningkatan kemampuan kreativitas anak usia dini di RA Walisongo Jerakah Semarang dengan persentase awal sebelum melakukan kegiatan pemanfaatan bahan-bahan lepasan yang berada di sekitar anak adalah 32,64 % setelah menggunakan di Siklus I menjadi 48,64 % dan

ketuntasan meningkat di Siklus II menjadi 79,21 % dari indikator keberhasilan 75%.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan di lapangan maupun secara teoritis, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut :

1. Kepada Guru dihimbau agar dalam pembelajaran kognitif hendaknya menerapkan permainan labirin dalam proses belajar mengajar. Karena melalui penerapan permainan labirin siswa lebih termotivasi dan berminat dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan mengasikkan dan menyenangkan serta kemampuan kognitif dapat meningkat.
2. Kepada siswa diharapkan untuk selalu giat dan semangat dalam belajar. Tidak malu atau takut bertanya kepada guru jika ada hal-hal yang kurang dimengerti.
3. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan jenis penelitian yang sama sebaiknya dilaksanakan dengan memperbaiki tahapan-tahapannya, sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan tidak lupa Sholawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh barokah dan kita nantikan syafa'atnya di yaumil qiyamah nanti aamiin.

Penulis menyadari meskipun dalam penulisan ini telah berusaha semaksimal mungkin, namun dalam penulisan ini tidak lepas dari kesalahan dan kekeliruan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari berbagai pihak demi perbaikan yang akan datang untuk mencapai kesempurnaan. Akhirnya penulis hanya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Mubiar, dkk. *Harus Bangga Menjadi Guru PAUD*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2019).

Direktoret Pendidikan Nasional. *Konsep Pembinaan TK dan SD*. (Jakarta: Sumber Agung Karya, 2007).

El Fiah, Rifda. *Bimbingan Dan Konseling Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017).

Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Jakarta: Tunggal Putra Press, 2009).

Fadlillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD.* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012).

Fauziddin, Mohammad. Pembelajaran Paud. (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2014).

Helmawati. *Mengenal dan memahami PAUD.* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA,2015).

Irawati, Intan. *Guru Muslim Abad 21*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017).

Juhri, Mulyono. *Perkembangan Anak Didik*. (Semarang, Global Karya, 2011).

Kurnia, Rita. *Mengenal Perkembangan Anak*. (Surabaya, Cipta Pusaka, 2009).

Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. (Jakarta: PUSTAKA

PELAJAR, 2005).

Mintarti, Sri, dkk. *Aktivitas Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. (Jakarta: Erlangga, 2018).

Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Purwokerto: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2019).

Mulyasa. *Manajemen PAUD*. (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012).

Mursid. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015).

Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015).

Nila, Yayuk. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah.* (Jakarta: Indeks, 2013).

Novi, Mulyani. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. (Purwokerto: Gava Media, 2018).

PIAUD A 16 . *Dasar-Dasar Manajemen Pendidikan*. (Semarang, 2018).

PIAUD A 16. *Manajemen Pendidikan RA*. (Semarang, 2018).

Siantajani, Yuliati. *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020).

Siantajani, Yuliati. *Konsep & Praktek STEAM di PAUD*. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020).

Suadu, Fikri. *Manusia Unggul*. (Jakarta: PT. Penjuru Ilmu Sejati, 2018).

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: ALFABETA, 2018).

Supardi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).

Suyadi. *Manajemen Paud*. (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2014).

Umar, Asef. *Sukses Menjadi Guru PAUD*. (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018).

Wiyani, Novan. *Manajemen Paud Berdaya Saing*. (Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2017).

Skripsi Fitriyani, *Studi Kasus Pendekatan Pembelajaran STEAM sebagai Stimulasi Keterampilan Motoric Halus Anak Usia Dini pada Anak TK B Usia 5-6 Tahun TK Al Kahfi Cabang Adipura Kecamatan Gedebage, Kota Bandung*, Skripsi program S1 PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.

Skripsi Muniroh Munawar, dkk, *Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) Based Early Childhood Education Learning In Semarang City)*, Universitas PGRI Semarang, Jl. Dr.Cipto-Lontar 1 Semarang, 2019.

Skripsi Titania Widya Prameswari & Anik Lestariningrum, *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*. Program Studi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri, Universitas Nusantara

PGRI Kediri, 2020.

facebook.com/posts/apa-itu-loose-partsloose-parts-adalah-benda-benda-terlepas-yang dapat-dipindahka/169806777012470/

https://www.medcom.id/nasional/peristiwa/Obz9G1eN-membentuk ilmuwan-cilik-dengan pengajaran-steam

https://schoolofparenting.id/kenalan-yuk-dengan-metode-belajar-steam-bagi-si-kecil/

https://www.kompasiana.com/purwantisrisri7170/6117bf0406310e4b2c6da372/metode-steam-menekankan-pada-pembelajaran-aktif-anak-usia-dini

LAMPIRAN 1

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp.7601295 Fax. 7615987
Semarang 50185

Nomor : B.6539/ Un.10.3/ D3/ TL.00 /10 /2019 Semarang, 13 November 2020
Lamp : -
Hal : **Mohon Izin Riset**

a.n : Armita Wibiati
NIM : 1603106002

Kepada Yth.
Kepala RA Walisongo
di Semarang
Assalamualaikum Wr. Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa:

Nama	:	Armita Wibiati
NIM	:	1603106002
Alamat	:	Jl. Segaran 4, Gang 41, RT 4, RW 1, Kecamatan Ngaliyan, Semarang Barat, Jawa Tengah

Judul Skripsi : **UPAYA MENUMBUHKAN DAYA KREATIVITAS ANAK MELALUI PENERAPAN METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DI RA WALISONGO JERAKAH TUGU, KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021**

Pembimbing : H. Mursid, M.Ag

Mahasiswa tersebut membutuhkan data-data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon Mahasiswa tersebut diijinkan melaksanakan riset selama 1 bulan, mulai tanggal 13 November 2020 sampai dengan 13 Desember 2020. Demikian atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Mahfud Junaedi, M.Ag.
NIP. 19690320199831004

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

LAMPIRAN 2

YAYASAN AL KHAIRAT
RAUDHATUL ATHFAL (RA)
"WALISONGO"

JL. Stasiun no. 20 Rt. 01 Rw III Jerakah Tugu Semarang Telp. 085640565105

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA WALISONGO JERAKAH TUGU SEMARANG

Semester/Minggu Ke/Hari Ke : 1/7/5
Tema/Sub Tema/ Sub Sub Tema : Kebutuhanku/ Makanan/ Makanan Sehat
Kelompok Usia : 4-5 Tahun (A)
Hari/Tanggal : Jum'at, 18 Desember 2020
Kompetensi Dasar : 1.1 – 2.6 – 2.7 – 3.3 – 4.3 – 3.9 – 4.9 – 3.10
–4.10

Materi dalam Kegiatan :

e. Bersyukur atas nikmat Tuhan (makanan)
f. Berkreasi dengan berbagai media
g. Tidak mengambil barang milik orang lain
h. Pengenalan macam-macam makanan sehat dan tidak sehat
i. Memberi tanda ceklis untuk makanan sehat, dan silang untuk makanan yang tidak sehat
j. Kebiasaan mengucapkan terimakasih
k. Menyebutkan sayur-sayuran, buah-buahan, makanan pokok serta lauk pauk
l. Makan yang teratur
m. Makanan kesukaanku
n. Mengajarkan anak cara mencuci tangan yang baik dan benar

Materi dalam Pembiasaan :

a. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
b. Baris-berbaris
c. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
d. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
e. Membaca Asmaul Husna bersama
f. SOP do'a-do'a harian, hadits serta surat-surat pendek
g. Membiasakan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, serta membiasakan anak untuk membuang sampah pada tempatnya
h. Membiasakan anak mengawali kegiatan dengan Basmallah serta mengakhirinya dengan Hamdallah

Alat dan Bahan :

a. Pensil
b. Kertas karton
c. Kertas HVS
d. Tutup botol
e. Batu
f. Botol Plastik
g. Plastik
h. Sedotan
i. Kancing baju
j. Lem

A. KEGIATAN PEMBUKA (30 Menit)

a. Penerapan SOP Pembukaan
b. Berdiskusi tentang makan yang teratur
c. Berdiskusi tentang pola hidup sehat
d. Berdiskusi tentang mengucap terima kasih
e. Berdiskusi tentang buah-buahan, sayur-sayuran, makanan pokok dan lauk pauk
f. Berdiskusi bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar untuk bisa menghasilkan hasil karya
g. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

B. KEGIATAN INTI (60 Menit)

a. Membuat karya berbentuk makanan dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar
b. Pengenalan tentang benda-benda sekitar yang dapat dimanfaatkan
c. Pengenalan tentang makanan sehat dan tidak sehat
d. Memberi tanda ceklis untuk makanan sehat, dan silang untuk makanan yang tidak sehat
e. Mempersilahkan anak bercerita tentang makanan kesukaannya
f. Mengajarkan anak cara mencuci tangan yang baik dan benar
g. Mengajarkan anak untuk selalu menjaga kebersihan dan menjaga lingkungan sekitarnya

C. RECALLING

a. Merapikan alat-alat yang sudah digunakan
b. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
c. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
d. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
e. Penguatan dan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP (15 Menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai oleh anak
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat mengucapkan terima kasih jika mendapatkan sesuatu
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya, meminta tolong saat meminta bantuan, meminta maaf saat melakukan kesalahan, serta berterima kasih ketika di bantu oleh orang lain
2. Pengetahuan dan Keterampilan
   a. Dapat membuat karya dari bahan-bahan yang ada disekitarnya
   b. Dapat menyebutkan makanan sehat dan bergizi

c. Dapat memilih makanan sehat
d. Dapat membedakan makanan sehat dan tidak sehat
e. Dapat menunjukkan makanan kesukaannya
f. Dapat menyebutkan macam-macam buah-buahan, sayur-sayuran, makanan pokok dan lauk pauk
g. Dapat menceritakan tentang pola hidup sehat
h. Dapat mengetahui cara mencuci tangan yang baik dan benar
i. Dapat berkerja sama dengan teman untuk menghasilkan karya bersama
j. Dapat membedakan perbuatan benar dan salah
k. Dapat berbicara sopan dengan guru, ayah dan ibu

Mengetahui,
Kepala RA Walisongo

Dra. Nur Musfiroh

Guru Kelas A

Armita Wibiati

LAMPIRAN 3

PENGESAHAN PROPOSAL PENELITIAN

Proposal penelitian skripsi yang ditulis oleh:

Nama Lengkap : **Armita Wibiati**

NIM : 1603106002

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Penelitian : **UPAYA MENUMBUHKAN DAYA KREATIVITAS ANAK MELALUI PENERAPAN METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DI RA WALISONGO JERAKAH TUGU, KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021**

Telah disetujui dan dapat dijadikan dasar dalam melaksanakan penelitian untuk penulisan skripsi.

Disahkan oleh :

Pembimbing I : **H. Mursid, M.Ag**
NIP : 196703052001121001
Tanggal : 1 September 2020
Tanda tangan :

LAMPIRAN 4

HASIL DOKUMENTASI PENERAPAN METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM MENUMBUHKAN DAYA KREATIVITAS ANAK DI RA WALISONGO JERAKAH TUGU KOTA SEMARANG

1. **Kegiatan penyerahan kenang-kenangan (simbolis) kepada Kepala Sekolah RA Walisongo Semarang**

2. **Kegiatan Pemberian Materi (Berkreasi dengan benda-benda yang berada disekitar anak) dengan media bahan lepasan, diantaranya adalah, botol bekas, tutup botol, kancing baju, dan batu kerikil warna warni.**

ICHI
OCHA

ICHI
OCHA

LAMPIRAN 5

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Dr. Hamka Km 2. Semarang 50185
telepon 024-7601295, Fax 7615387
www.fitk.walisongo.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B. 22144/Un.10.3/D3/PP.00.9/04/2020

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama	: Armita Wibiati
Tempat, Tanggal Lahir	: Jakarta, 2 Juni 1997
NIM	: 1603106002
Program/ Semester/ Tahun	: SI/VIII/2016
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat	: Pondok Ungu Permai, Blok KK 3 No. 27, RT 004, RW 022, Kelurahan Kaliabang Tengah, Kecamatan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat.

adalah benar-benar telah melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Demikian harap maklum bagi yang bersangkutan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 24 April 2020
a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama

Dr. H. Muslih, M.A
NIP.196908131996031003

LAMPIRAN 6

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Dr. Hamka Km 2. Semarang 50185
telepon 024-7601295, Fax 7615387
www.fitk.walisongo.ac.id

TRANSKIP KO-KULIKULER

NAMA : Armita Wibiati

NIM : 1603106002

No	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kum	Presentase
1	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	12	27	21,7 %
2	Aspek Penalaran dan Idealisme	10	28	22,2 %
3	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas Terhadap Almamater	7	24	19 %
4	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	13	33	26,2 %
5	Aspek Pengabdian Kepada Masyarakat	6	14	11,2 %
Jumlah		48	126	100%

Predikat : (Istimewa/Baik Sekali/Baik/Cukup)

Semarang, 24 April 2020

Mengetahui
Korektor

Lilif Muallifatul Khorida F. M. Pd. I

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama

Dr. H. Muslih, M.A
NIP.196908131996031003

LAMPIRAN 7

YAYASAN AL KHAIRAT
RAUDHATUL ATHFAL (RA) "WALISONGO"
JL. Stasiun no. 20 Rt. 01 Rw III Jerakah Tugu Semarang Telp. 085640565105
NSM: 101233740054

SURAT KETERANGAN

Nomor : 15/RA.WS/XII/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini kepada RA Walisongo menerangkan bahwa :

Nama : Armita Wibiati

NIM : 1603106002

Jurusan : PIAUD UIN WALISONGO

Benar-benar telah melakukan riset di RA Walisongo selama 1 bulan, mulai tanggal 3 November sampai dengan 2 Desember 2020 dengan skripsi yang berjudul :

"UPAYA MENUMBUHKAN DAYA KREATIFITAS ANAK MELALUI PENERAPAN METODE STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DI RA WALISONGO JERAKAH TUGU, KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021"

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 3 Desember 2020

Kepala RA Walisongo

Dra. Nur Musfiroh

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Armita Wibiati
2. Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 2 Juni 1997
3. Alamat Rumah : Pondok Ungu Permai, Blok KK 3 No. 27, Bekasi Utara
4. NO. HP/WA : 082133468696/ 089610810925
5. E-mail : Armitawibiati21@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
   a. SDN Kaliabang Tengah VIII : Lulus Tahun 2010
   b. SMPN 3 Babelan Bekasi : Lulus Tahun 2013
   c. MAN 8 Jakarta Timur : Lulus Tahun 2016
   d. UIN Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
2. Pendidikan Non Formal
   a. TPQ Al-Muhajirin Bekasi
   b. TPA Nurul Misbah Fauzie Bekasi
   c. Kanzul Lughoh Arabiyah Pare, Kediri
   d. Al Azhar Arabiyah Pare, Kediri

Semarang, 10 Desember 2020

Armita Wibiati
NIM. 1603106002