



PENGUNAAN PENDEKATAN *STEAM* PADA KEGIATAN PAUD UNTUK MELATIH  
KREATIVITAS ANAKP  
(Studi Kasus Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu)

**Abstrak**

Penelitian ini membahas tentang penggunaan pendekatan *STEAM* pada kegiatan PAUD untuk melatih kreativitas anak usia 5-6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu. Penelitian ini di latar belakang, sebelum diterapkan pendekatan *STEAM* kreativitas anak mempunyai kelemahan karena pembelajaran terlalu monoton dan berpaku pada guru. Setelah diterapkan pendekatan *STEAM*, kreativitas pada anak mengalami perkembangan kreativitas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan pendekatan *STEAM* PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu dan untuk mengetahui media yang digunakan pendekatan *STEAM* dalam kegiatan PAUD Hang Tuah kota Bengkulu untuk melatih kreativitas anak usia 5-6 tahun. Untuk menggungkap persoalan tersebut secara mendalam dan menyeluruh peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskripsi dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu dalam penggunaan pendekatan *STEAM*, guru mengajak anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkreasi dan inovasi. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan berbagai indra, serta secara langsung memberikan pengalaman pada anak tentang *science, technology, engineering, art, mathematics*. Ada beberapa media media *STEAM* yang mampu melatih kreativitas anak, yaitu media Loose Part, alat permainan edukatif anak yang berupa barang-barang yang ada disekitar lingkungan bisa dari bahan alam (kayu, biji-bijian, daun, bunga dll) dan bahan bekas (botol plastik, tutup botol, roda, kap elastik dll) yang mudah ditemukan. Buku Cerita sebagai alat untuk menceritakan tentang gambar-gambar, hewan-hewan. Guru menggunakan buku cerita sesuai tema atau topik yang dibicarakan dalam *story time*.

**Kata Kunci** : Pendekatan *STEAM*, Melatih Kreativitas

**Lire Pratiwi,<sup>1</sup>****Asiyah,<sup>2</sup>****Ahmad Syarifin<sup>3</sup>****[lirepratiwi04@gmail.com](mailto:lirepratiwi04@gmail.com)****IAIN Bengkulu****Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini bisa diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, kognitif, meliputi motorik halus dan motorik kasar, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak

(multipleintelligences) maupun kecerdasan spiritual. Begitu pula dengan cara pendidik melaksanakan proses pembelajaran. Peserta didik seringkali mengetahui informasi lebih awal dibandingkan dengan gurunya.<sup>1</sup> Oleh karena itu guru dituntut untuk mengikuti

<sup>1</sup>Suyadi, *Konsep Dasar PAUD* (PT Remaja Rurdakarta: Bandung, 2015) hal. 19.



perkembangan terkini baik mengenai strategi, pendekatan atau metode dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik harusnya dituntut untuk buka mata, telinga, belajar terus, dan melihat perkembangan isu-isu pendidikan, yang relevan dengan pendidikan anak usia dini. dari orangtua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya.

Pengalaman-pengalaman belajar awal tidak akan pernah bisa diganti oleh pengalaman-pengalaman berikutnya, kecuali dimodifikasi. Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu anak usia dini berada pada posisi puncak. Satu hal yang perlu mendapatkan perhatian, bahwa orientasi belajar anak usia dini bukan terfokus pada presentasi, seperti kemampuan membaca, menulis, berhitung dan penguasaan pengetahuan lain yang bersifat akademis, tetapi orientasi belajarnya perlu lebih diarahkan pada pengembangan pribadi, seperti sikap, dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasarnya.

Kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan

sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak setiap hari berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan dramatis, dan seni visual. Kreativitas penting diberikan pada Pendidikan Anak Usia Dini. Pembelajaran pada anak usia dini untuk menstimulasi kreativitas dilakukan melalui berbagai pendekatan yang bervariasi. Pembelajaran yang dipersiapkan untuk zaman sekarang yang mengalami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang juga terus berkembang. Maka dari itu harus ada penyesuaian kegiatan pembelajaran dengan perkembangan dunia global seperti saat ini. Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi, cara makan, cara bepergian, cara berinteraksi dan sebagainya.<sup>2</sup>

Pencapaian kemampuan pada anak usia dini diharapkan mempunyai stimulasi yang dapat mengarah sesuai dengan kondisi dimana anak hidup di zamannya. Pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad sekarang adalah berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM)*. Karena *STEAM*

---

<sup>2</sup> Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Kencana: Jakarta, 2019) hal. 14.



(*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) yang dapat mengembangkan anak untuk berpikir tingkat tinggi dan dapat menemukan penyelesaian masalah, mempunyai daya kreatif yang tinggi mampu berkeja sama, dan memiliki komunikasi yang efektif. Pendekatan yang berbasis *STEAM* yaitu sebuah pembelajaran atau pendekatan yang mengembangkan kemampuan anak yang dapat menganalisis sebuah gejala melalui pendekatan ilmiah. Pendekatan ini akan membawa dampak yang baik, yang besar bagi perkembangan kognitif, fisik motorik, emosi dan sosial emosional pada anak.<sup>3</sup> *STEAM* adalah sebuah penemuan, dipandang sebagai sebuah pendekatan yang mampu mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengajukan pertanyaan sehingga anak-anak bisa membangun pengetahuan disekitar dunianya dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana sesuatu itu bekerja.<sup>4</sup> Dari pernyataan ini dapat disimpulkan *STEAM* akan membantu melatih anak didik agar mampu menganalisa

permasalahan-permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik sains, teknologi, teknik, seni maupun matematika sehingga menjadi sebuah strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hidup agar tetap mampu bertahan pada zaman yang serba canggih pada saat ini dan media pembelajarannya mudah didapatkan.

Pendekatan *STEAM* juga membangun kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran yang bermakna, memunculkan kreativitas anak dan dapat merangsang munculnya *soft skill* anak seperti kerjasama dan kolaborasi dalam kelompok kerja dan mengkritisi fenomena sekitar. Pendekatan *STEAM* ini setidaknya memiliki beberapa kelebihan dalam proses pelaksanaannya, antara lain: Pendekatan *STEAM* menunjukkan hasil yang positif dalam pengetahuan *science* anak; pendekatan *STEAM* mengajarkan siswa untuk berpikir untuk menyelesaikan masalah secara aktif, kreatif dan inovatif; melalui teknologi, anak mampu mengkreasikan ide-idenya ke dalam teknologi terkini; pendekatan *STEAM* dapat menjebatani konsep yang abstrak secara matematis ke dalam sains, teknologi, inkuiri dan seni; terintegrasinya seni/*art* ke dalam *STEAM* akan memupuk kreativitas siswa dalam menciptakan alat belajar yang menyenangkan; dengan pendekatan *STEAM*

---

<sup>3</sup>Inti Farhati, *Ide Perencanaan Pembelajaran berbasis STEAM*, (Bastari: Jakarta. 2020) hal. 5.

<sup>4</sup>Muniroh Munawar. *IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY*. JURNAL CERIA. Vol: 2, No: 5, 2019. hal. 282.



siswa dapat mengaplikasikan hasil pembelajaran yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup>

Dampak dari penggunaan pendekatan *STEAM* dalam kegiatan pembelajaran anak usia salah satunya berupa pengembangan kreativitas anak, atau sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dalam kegiatan sehari-hari. Manfaat pendekatan *STEAM* antara lain membantu anak memahami cara melakukan kegiatan, dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: Anak bisa menggunakan pengetahuan dan keterampilan, anak didorong untuk mengakui dan menghormati keterampilan serta kepentingan mereka sendiri dan orang lain. Mereka belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan baik dalam tim berdasarkan peran yang mereka lakukan dengan baik.<sup>6</sup>

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan yaitu penelitian yang secara langsung

kelapangan guna memperoleh data-data dan informasi dari berbagai sumber. Penelitian Kualitatif mencakup subjek yang dikaji dan dari data studi kasus, pengalaman pribadi, interpretasi yang menggambarkan situasi di lapangan. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami sesuatu yang terjadi pada objek penelitian, yang berbentuk data mulai dari ucapan lisan atau pun tindakan yang dilakukan pada saat peneliti melakukan observasi Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif Kualitatif.<sup>7</sup>

Penelitian ini dilakukan di Desa Bakal Dalam Kec. Talo Kecil Kab. Seluma pada tanggal 22 Februari - 5 April 2021. Adapun sumber data pada penelitian ini adalah orang tua dari 10 orang anak Di Desa Bakal Dalam Kec. Talo Kecil Kab. Seluma.

Fokus penelitian ini adalah Penggunaan pendekatan *STEAM* PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu. Media yang digunakan Penggunaan pendekatan *STEAM* dalam melatih kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode yang lazim digunakan dalam berbagai penelitian ilmiah, yaitu dokumentasi, observasi dan wawancara. Teknik analisis data

---

<sup>5</sup>Tritiyatma Hadinugrahaningsih. *Keterampilan Abad 21 dan STEAM ((Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project Dalam Pembelajaran Kimia*. 20 Juni 2017. hal. 21.

<sup>6</sup> Tritiyatma Hadinugrahaningsih. *Keterampilan Abad 21 dan STEAM ((Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project Dalam Pembelajaran Kimia*. . . hal. 22.

---

<sup>7</sup> John W. Creswell, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset* (Pustaka Belajar: Yogyakarta, 2015) hal. 1.



menggunakan pendapat Miles and Huberman yakni dengan tahap reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi data.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dari hasil temuan peneliti melalui wawancara dan observasi mendalam yang peneliti lakukan di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu. Maka Selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data yang berjudul: “Penggunaan Pendekatan *STEAM* Pada Kegiatan PAUD Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu”.

Peneliti dapat menyimpulkan *STEAM* merupakan pendekatan *STEAM* (*Science, engineering, Art* dan *Mathematic*) dapat menstimulasi kemampuan seorang anak untuk berpikir tingkat tinggi, menemukan penyelesaian masalah, mempunyai daya kreatif, memiliki daya kreatif. Hal ini sependapat dengan Muniroh Munawar, yang menyatakan bahwa *STEAM* dipandang sebagai sebuah pendekatan yang mampu mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengajukan pertanyaan sehingga anak-anak bisa membangun pengetahuan disekitar dunianya dengan

mengekplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana sesuatu itu bekerja.<sup>8</sup>

Keunggulan pendekatan *STEAM* merupakan sebuah pendekatan yang terdiri dari *Science, Teknologi, Engeneering, Art, Matematika*, mampu mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengajukan pertanyaan sehingga anak-anak bisa membangun pengetahuan disekitar lingkungannya dengan mengesplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana suatu itu terjadi.

Temuan lapangan ini berhubungan dengan Pendekatan *STEAM* memiliki beberapa kelebihan dalam proses pelaksanaannya, antara lain: Pendekatan *STEAM* menunjukkan hasil yang positif dalam pengetahuan *science* anak; pendekatan *STEAM* mengajarkan siswa untuk berpikir untuk menyelesaikan masalah secara aktif, kreatif dan inovatif; melalui teknologi, anak mampu mengkreasikan ide-idenya ke dalam teknologi terkini; pendekatan *STEAM* dapat menjebatani konsep yang abstrak secara matematis ke dalam sains, teknologi, inkuiri dan seni; terintegrasinya seni/*art* ke dalam *STEAM* akan memupuk kreativitas siswa dalam menciptakan alat belajar yang

---

<sup>8</sup>Muniroh Munawar. *Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*. Jurnal Ceria. Vol: 2, No: 5, 2019. hal. 282.



menyenangkan; dengan pendekatan *STEAM* siswa dapat mengaplikasikan hasil pembelajaran yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup>

Proses penggunaan pendekatan *STEAM* dalam proses pembelajaran yaitu guru mengajak anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan berbagai indera, sehingga mendorong rasa ingin tahu anak, dan mendorong anak untuk bertanya. Dalam mengembangkan kemampuan inkuiri, anak dapat didukung dengan dorongan dari guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dapat melatih kreativitas yang dikembangkan melalui pertanyaan terbuka, seperti: Penggunaan pendekatan *STEAM* anak dapat berperan aktif, karena pada dasarnya pendekatan *STEAM* ini sendiri menekankan pada pembelajaran aktif, dapat menstimulasi cara memecahkan masalah dan mencari solusi dalam sebuah pembelajaran, yang dimana pembelajarannya ini dikemas dengan semenarik mungkin. Sedangkan dalam mendukung kegiatan terjadinya pendekatan *STEAM*, Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi hal-hal yang

memiliki potensi *STEAM*. Mendorong anak untuk berani berkreasi dan berinovasi. Bertanya dengan untuk memancing keaktifan anak untuk berpendapat. Menyediakan sumber-sumber yang berkaitan dengan *STEAM* seperti alat-alat teknologi sederhana, bahan-bahan yang dapat di kembangkan.

Temuan lapangan ini berhubungan dengan Pembelajaran berbasis pendekatan *STEAM* berdasar pada proses ketika anak mengajukan pertanyaan, yang berbentuk pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), inkuiri, maupun kegiatan yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Pendekatan *STEAM* dalam pembelajaran sangat pas untuk menstimulasi anak ditengah perkembangan era digital yang semakin pesat seperti saat ini. Pembelajaran berbasis *STEAM* (*Science, Technology, Eingenearing, Art, and Mathematic*) merupakan pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dengan mempersiapkan anak didik untuk terus maju dan berkembang dengan perencanaan pembelajaran abad 21. Penggunaan pendekatan *STEAM* untuk diterap kepada anak, yaitu: Mendorong anak bertanya, dengan mendorong anak bertanya dan mengizinkan mereka untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran, maka akan membantu anak memahami dunia di sekitar

---

<sup>9</sup>Tritiyatma Hadinugrahaningsih.  
*Keterampilan Abad 21 dan STEAM ((Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Proyect Dalam Pembelajaran Kimia. 20 Juni 2017. hal. 21.*



mereka. Bekerja bersama anak (terlibat dalam aktivitas anak), mengajarkan anak berpikir secara kreatif, mendorong anak menyelesaikan masalah (*problem solving*), mendorong anak mengeksplorasi sesuatu dan mengambil resiko yang sudah diperhitungkan dampaknya bagi anak, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu.<sup>10</sup> Dari sini guru bisa mengajar si kecil menggunakan beragam alat (media). Belajar harus melatih seluruh inderanya, penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba. Bermain sambil belajar di taman atau halaman. Jangan hanya duduk terus menerus tapi harus dengan banyak aktivitas yang dapat menstimulasi kreativitas anak.

Pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Eingenearing, Art and Mathematic*) akan membantu melatih anak didik agar mampu menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik sains, teknologi, teknik, seni maupun matematika sehingga menjadi sebuah strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hidup agar tetap mampu bertahan pada zaman yang serba canggih pada saat ini. Torlakson menyatakan bahwa pendekatan dari keempat aspek tersebut merupakan

pasangan serasi antara masalah yang terjadi di dunia nyata dan juga pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*).<sup>11</sup> Pendekatan *STEAM* dapat membantu anak didik agar dapat belajar dengan baik dan memiliki kemampuan memecahkan suatu masalah. Seperti yang telah dijelaskan yaitu dari aspek *science* kegiatan belajar pada anak usia dini berupa kegiatan mengamati dan melakukan percobaan, mengeksplorasi bahan-bahan alam sekitar, memprediksi, mengestimasi, berbagai hasil penemuan baru, mengajukan pertanyaan serta memikirkan bagaimana sebuah benda dapat bergerak dan melakukan pekerjaan dengan baik.

Pendekatan *STEAM* dapat melatih kreativitas anak karena di kegiatan pendekatan *STEAM* ini anak diajarkan cara berproses, kegiatan mengamati, memecahkan masalah, sehingga dengan adanya ini anak dapat berpikir kreatif dan kritis terhadap hal-hal baru yang diterima oleh anak. Melatih kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan

---

<sup>10</sup>Inti Farhati, *Ide Perencanaan Pembelajaran berbasis STEAM*, (Bastari :Jakarta, 2020) hal. 5.

---

<sup>11</sup>Yulianti Siantajani, *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD ...* hal. 77.



kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula.

Berdasarkan dari hasil temuan peneliti melalui wawancara dan observasi mendalam yang peneliti lakukan di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu. PAUD Hang tuah menggunakan 2 media yaitu *Loose Part* dan Buku Cerita (*Story Time*). Penggunaan media *loose parts* yang diterapkan PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu menimbulkan reaksi pada anak diantaranya yaitu anak merasa lebih antusias dalam belajar, anak senang dengan settingan *loose parts*, jenis dan bentuknya, anak sering bertanya pada guru karena tertarik dan penasaran dengan settingan dalam kegiatan yang disajikan, anak terlihat lebih gigih untuk menyelesaikan tujuan dari ide atau gagasannya ketika belajar *loose parts*. Beberapa hal tersebut diterapkan untuk mengembangkan ide dan gagasan sehingga dapat melatih pemikiran kreativitas anak.

Pendekatan *STEAM* dengan menggunakan media *Loose Parts* dapat menggali dan mengembangkan kreatifitas anak sehingga 6 aspek perkembangan anak bisa terasah. Aspek moral agama ketika terasah dengan mengenalkan media-media

*Loose Parts*. Ada buatan Tuhan seperti batu, pasir, ranting pohon, rumput, dan ada buatan manusia seperti benang, kain, *streorofom*, dll. Aspek bahasa terbentuk ketika anak bermain dan berkomunikasi dengan teman-temannya maupun dengan guru. Ada juga Aspek kognitif. Aspek ini kental dengan logika. Konsep warna, angka, huruf, tinggi-rendah, besar kecil, bentuk balok, segitiga, dll. Tanpa disadari aspek kognitif ini telah dipelajari oleh anak ketika bermain. Aspek motorik halus dan motorik kasar juga jelas sudah terasah. Motorik halus dengan menggunakan otot-otot halus, memegang dengan jari mengambil dengan jari, mengangkat dengan jari, menjumpuk, menunjuk. Motorik kasar seperti melangkah, berjalan, berlari, mengangkat dan memindahkan benda-benda berat menggunakan otot-otot kasar. Anak diperbolehkan menggunakan palu dan paku untuk melatih motoriknya. Aspek seni terasah dan terbentuk ketika anak mencampurkan, menyatukan dan menggabungkan seluruh media dalam bermain sehingga terbentuk sesuatu sesuai dengan imajinasi dan daya kreativitasnya. Dengan pembelajaran berbasis pendekatan *STEAM* yang ditunjang dengan *Loose Part*,



maka ke enam aspek perkembangan anak bisa terbentuk.<sup>12</sup>

Upaya yang ditawarkan dalam pembelajaran terkait dengan tujuan yang sudah diuraikan di atas berupa penggunaan *STEAM* menggunakan media Loose Parts dengan alasan pembelajaran *STEAM* sangat cocok untuk mengembangkan kreatifitas dan kemampuan berfikir kritis anak mulai dari pra- sekolah, Menurut Yakman dan Lee, pendidikan *STEAM* diakui sebagai reformasi pendidikan. 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 anak. 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, adalah barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan kehidupan sehari-hari. Akan membantu anak mencapai aspek perkembangan dengan bermain karena barang terbuka, bisa dilepas atau bongkar pasang sesuai keinginan imajinasi anak. Dengan kata lain Penggunaan pendekatan *STEAM* dalam kegiatan PAUD menggunakan media *loose parts* merupakan pembelajaran yang memiliki keterkaitan dan juga kebermaknaan untuk anak usia dini karena dengan menggunakan *loose parts* anak akan memiliki keterampilan 4c sebagai tujuan penguasaan keterampilan di masa abad 21, meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi dimana keterampilan tersebut dikolaborasikan dengan pembelajaran kreatif berpusat pada anak didik.<sup>13</sup>

Buku Cerita, cerita mampu menggelitik imajinasi anak saat mereka berpura-pura menjadi tokoh-tokoh dan menceritakan kembali ceritanya. Melalui Buku Cerita, kreativitas anak akan terpancing, seperti saat dibacakan Buku Cerita tentang pahlawan maka anak akan berfantasi menjadi pahlawan seperti seorang supermen yang tengah asyik

---

<sup>12</sup>Inti Farhati, *Ide Perencanaan Pembelajaran berbasis STEAM...* hal. 15.

---

<sup>13</sup> Titania Widya Prameswari. *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Year*. Jurnal Efektor Vol: 1, Issue 1, 2020. hal. 25-26..



menaklukan penjahat. Guru menggunakan buku cerita sesuai tema atau topik yang dibicarakan dalam *story times*. Rasa ingin tahu tersebut dapat menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam kegiatan inti. Pada kegiatan inti peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan metode ilmiah, agar kegiatan pembelajaran inti dapat menjadi terarah dan bermakna. Guru memanfaatkan *story times* atau pun pembahasan tema untuk membangun konsep pengetahuan pada anak menggunakan buku-buku cerita *non-fiksi* yang mengandung pendekatan *STEAM* ataupun alat peraga. Guru bercakap-cakap dengan anak dan mengajak anak berpikir dengan bertanya “apa”, “mengapa”, “bagaimana”, dan sebagainya. *Open ended questions* terus berusaha dikembangkan dalam *story times*.

Buku cerita ini merupakan salah satu bentuk media edukasi untuk penyelenggaraan perlindungan anak, dengan membaca Buku Cerita ini benar-benar dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa media pembelajaran akan memudahkan interaksi antara guru dan anak, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

merupakan segala hal yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar serta dapat merangsang perasaan, perhatian, pikiran, dan kemauan anak sehingga dapat mendukung terjadinya proses belajar dalam diri individu.<sup>14</sup>

Media *Loose Part* dan Buku Cerita yang dibuat dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda. Bahan pembuatan media mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat digunakan untuk membuatnya. Menggunakan bahan-bahan bekas ada nilai pendidikan yang kita tanamkan kepada anak yang anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Alat permainan

---

<sup>14</sup>Muniroh Munawar. *Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*. Jurnal Ceria. Vol: 2, No: 5, 2019. hal. 229.



konstruktif seperti balok-balok kayu merupakan salah satu contoh alat permainan yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.

Mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Pembelajaran dapat lebih menarik, yaitu dengan media yang digunakan pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dengan warna-warna yang beragam dari media yang kita gunakan.
2. Pembelajaran lebih interaktif, yaitu dengan media yang menarik dan berwarna, peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
3. Waktu pelaksanaan pembelajaran, akan lebih pendek dengan menggunakan media pembelajaran waktu pembelajaran dapat lebih singkat lagi karna kita tidak perlu menjelaskan terlalu panjang.
4. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
5. Tidak terlalu terpaku ke guru, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber untuk mendapatkan pengetahuan.

Media *Loose Part* dan Buku Cerita memiliki manfaat bagi tenaga pendidik, diantaranya yaitu: Memberikan pedoman

atau arahan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik. Media yang digunakan mampu menjelaskan secara detail struktur atau urutan proses pembelajaran yang akan dilakaun dalam satu hari. Memberikan kerangka sistematis secara baik. Memudahkan kembali pengajaran terhadap materi pembelajaran. Memberikan keringan pada guru dalam mengajar. Meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>15</sup>

Bahan ajar (media) yang digunakan PAUD Hang Tuah termasuk aman, karena sebelum dijadikan bahan ajar (media) untuk anak, guru terlebih dahulu telah memilah bahan ajar apakah sudah sesuai dengan karakter anak dan kebutuhan anak. Memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun. Alat permainan yang tidak mengandung bahan pengawet sehingga, aman saat digunakan oleh anak, Berbahaya dalam arti tidak mengandung bahan yang dapat membahayakan anak usia dini misalnya mengandung dapat membuat anak terluka, dapat membuat anak sakit dengan mencium baunya atau dapat membuat tangan atau kulit

---

<sup>15</sup>Nunu Mahnun, Media Pembelajaran (*Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*), Jurnal Pemikiran Islam, Vol 37, No 1, 2012, hal. 28



anak melepuh karena ada bahan kimianya. Mengandung unsur pendidikan, maksudnya disini adalah media pembelajaran yang disampaikan memiliki unsur pengetahuan bagi anak usia dini yaitu mengandung 6 aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan nilai moral dan agama, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, kognitif dan seni media yang digunakan dalam pendekatan *STEAM* mampu dan sama-sama efektif untuk melatih kreativitas anak, namun yang paling efektif dalam melatih kreativitas anak yaitu *Loose Part*, karena *Loose Part* adalah media bahan ajar yang dapat dipindahkan, digabungkan, di satukan dan dibentuk ulang dengan berbagai cara sesuai imajinasi masing-masing, *Loose Part* menciptakan kreasi dalam aktifitas pembelajaran dan dapat melatih kreativitas anak.

Temuan lapangan di atas berhubungan dengan bahwa Pendekatan *STEAM* dapat menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar kita. bahan-bahan atau media yang aman untuk anak dapat dimainkan dalam berbagai bentuk. Pilih bahan yang dapat mendorong kreativitas dan imajinasi anak. Beberapa media yang dapat digunakan yaitu seperti balok-balok kayu, bahan-bahan yang diambil di alam, plastik, kain, benda logam, keramik, dan bekas kemasan yang telah

dibersihkan.<sup>16</sup> *Loose parts* merupakan unsur yang penting dari pembelajaran berbasis *STEAM*. *Loose Parts* yaitu barang-barang yang ada disekitar kita bisa diribahan alam dan bahan bekas yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. lingkungan kita penuh dengan *Loose Parts*, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya.<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil temuan yang peneliti dapatkan bahwa terlepas dari banyaknya keunggulan dari penggunaan pendekatan *STEAM*, Pendekatan *STEAM* juga memiliki kekurangan dalam proses pembelajaran, karena *STEAM* itu sendiri untuk pendekatan keagamaannya tidak terlalu terperinci (belum terlalu jelas) tidak terlalu dominan. Namun hal ini, guru berupaya untuk mengatasinya dengan memasukan aspek perkembangan agama dan moral didalam kegiatan pendekatan *STEAM* yang akan dilakukan.

Hasil di atas sama dengan teori yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan,

<sup>16</sup>Inti Farhati, *Ide Perencanaan Pembelajaran berbasis STEAM...* hal. 7.

<sup>17</sup>Titania Widya Prameswari. *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*. Jurnal Efektor. Vol:1, Issue 1, 2020. hal. 26.



perhatian dan minat dalam melakukan belajar.<sup>18</sup>

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Penggunaan Pendekatan *STEAM* dapat melatih kreativitas, dalam berpikir, berkreasi dan berinovasi.
2. Media-media *STEAM* yang mampu melatih kreativitas anak, yaitu media *Loose Part*, alat permainan edukatif anak yang berupa barang-barang yang ada disekitar lingkungan bisa dari bahan alam (kayu, biji-bijian, daun, bunga dll) dan bahan bekas (botol plastik, tutup botol, roda, kap pelastik dll) yang mudah ditemukan. Buku Cerita sebagai alat untuk menceritakan tentang gambar-gambar, hewan-hewan. Guru menggunakan buku cerita sesuai tema atau topik yang dibicarakan dalam story time. Rasa ingin tahu tersebut dapat menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam kegiatan inti.

## Daftar Pustaka

- Suyadi. 2015. Konsep Dasar PAUD. Bandung: PT Remaja Rurdakarta.
- Rachmawati Yeni. 2019. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Jakarta: Kencana.
- Farhati Inti. 2020. *Ide Perencanaan Pembelajaran berbasis STEAM*. Jakarta: Bastari.

Muniroh Munawar. *Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*. Jurnal Ceria. Vol: 2, No: 5, 2019.(<https://core.ac.uk/download/pdf/235260296.pdf>, 11 Desember 2020).

Tritiyatma Hadinugrahaningsih. *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Proyek Dalam Pembelajaran Kimia*. 20 Juni 2017.

([https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/buku/Keterampilan\\_Abad\\_21\\_dan\\_STEAM\\_Project\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Kimia.pdf&ved=2ahUKEwjB56d\\_PvxAhVaWysKHSFBADEQFjABegQIKhAC&usq=AOvVaw08pVtmzK6k1TMtDY6ISkd](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/buku/Keterampilan_Abad_21_dan_STEAM_Project_dalam_Pembelajaran_Kimia.pdf&ved=2ahUKEwjB56d_PvxAhVaWysKHSFBADEQFjABegQIKhAC&usq=AOvVaw08pVtmzK6k1TMtDY6ISkd), 21 Mei 2021).

Titania Widya Prameswari, *STEAM Based Learning Stretegis by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*, Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri. Volume 07, No 01. 2020.

(<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpsriwijiaya/article/download/12602/pdf>, 22 Desember 2020).

Kadajah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Nunu Mahnun, *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol 37, No 1, 2012.(<http://moraref.kemenag.go.id/documents/article/97406410605842587/download>, 22 November 2020).

<sup>18</sup>Kadajah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Perdana Publishing: Medan, 2016) hal. 124.