

ABSTRAK

Hidayatul Jannah, NIM : 1510410020, Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

Penelitian ini dilatar belakangi dari kurangnya kreativitas anak dalam berkreasi dan pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Karena masih terdominasi pada Lembar Kerja Anak (LKA). Tujuan penelitian akan menguraikan secara deskriptif kualitatif penerapan media *loose parts* berbasis steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

Jenis Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field Reseach*) yang dilakukan didalam masyarakat yang sebenarnya untuk menemukan realitas apa yang tengah terjadi mengenai penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB Al Azhar Rogomulyo Pati dengan subjek penelitian anak usia 3-4 tahun. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif Miles dan Huberman.

Penelitian ini menunjukkan bahwa: penerapan media *loose parts* berbasis steam dimulai dari guru menyiapkan dan menata alat main, guru memberikan stimulus kepada anak pada proses pembelajaran bermain *loose parts*, Anak bereksplorasi, eksperimen, sampai pada proses kreatif, guru melakukan dokumentasi terhadap hasil karya anak serta guru mengajak anak beres-beres dan menyimpan *loose parts* pada tempat semula. Untuk meningkatkan kreativitas anak, guru melakukan diskusi, bertanya, bercerita dan menunjukkan gambar pada anak untuk menstimulus bahasa dan menumbuhkan imajinasi anak dalam membuat bentuk burung bertelur dalam sarang, kupu-kupu, bintang laut dan restoran sate kelinci. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *loose parts* berbasis steam dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Dari hasil penelitian ini disarankan kepada guru dalam meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan media *loose parts* dengan mengutamakan bahan dari lingkungan sekitar yang dekat dengan anak.

Kata Kunci: *Media pembelajaran Anak Usia Dini, Media Loose Parts Berbasis Steam, Kreativitas Anak Usia Dini.*