

BAB VI PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat dan profil Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati

Kelompok Bermain (KB) Al Azhar Rogomulyo Pati yang menyelenggarakan adalah Lembaga Pendidikan Al Azhar Global School Desa Rogomulyo yang terletak di Desa Rogomulyo Kecamatan Kayen Kabupaten Pati yang didirikan pada tanggal 27 Juli 2015, Kelompok Bermain tersebut berdiri di atas tanah wakaf dari warga setempat yang dipercayakan pada seluas $\pm 450 \text{ m}^2$.

Dalam perkembangan hingga saat ini, jumlah murid atau siswa sebanyak 25 anak dan di asuh oleh 4 pendidik dan pendanaan operasional KB di tanggung oleh orang tua murid.¹ Beralamat di Jl. Rukun Desa Rogomulyo RT 04 RW 04 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Provinsi Jawa Tengah.²

Meskipun KB Al Azhar Rogomulyo Pati tergolong baru, sekolah ini mampu menunjukkan eksistensinya di dalam masyarakat dan termasuk salah satu dari sekian sekolah yang berani mengajukan akreditasi didaerahnya.

Status Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati, Desa Rogomulyo Kecamatan Kayen Kabupaten Pati ini merupakan sekolah swasta yang memiliki izin pendirian dan izin operasional pada tanggal 27 April 2017. KB Al Azhar Rogomulyo telah memiliki akte pendirian yang dikeluarkan oleh Notaris dengan Nomor ; 61 tertanggal 05 September 2016 dan ijin dari Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia RI dengan No. AHU-00740074.AH.01.07. Tahun 2016, tertanggal 21 September 2016. Status Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati **terakreditasi B** oleh BAN PAUD atau PNF dengan nomor PAUD-KB/31800/0117/11/2019.³

¹ Dewi Rahayu, Selaku Kepala KB Al Azhar Rogomulyo Pati, Wawancara Pribadi pada tanggal 15 Februari 2021.

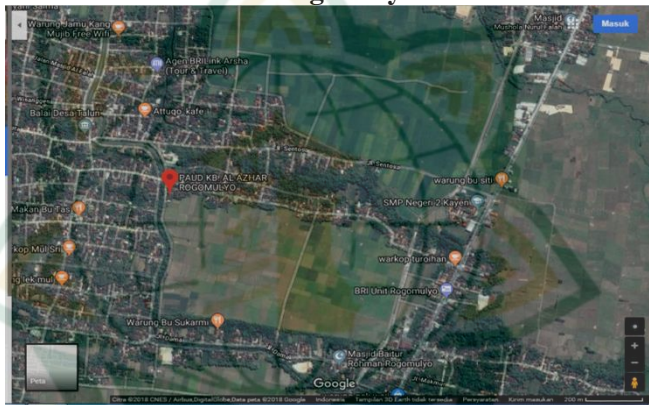
² Observasi, mengenai lokasi dan sejarah berdiri KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 15 februari 2021.

³ Dewi Rahayu, Selaku Kepala KB Al Azhar Rogomulyo Pati, Wawancara Pribadi pada tanggal 15 Februari 2021.

Alamat dan peta lokasi KB Al Azhar Rogomulyo Pati
 yaitu:⁴

- Jalan : Jl. Rukun
- Desa : Rogomulyo
- Kecamatan : Kayen
- Kabupaten : Pati
- Kode Pos : 59171
- Provinsi : Jawa Tengah

Gambar 4.1. Screenshot Google Map Peta Lokasi KB Al Azhar Rogomulyo Pati



Gambar 4.2. Denah Lokasi KB Al Azhar Rogomulyo Pati



⁴ Dikutip dari dokumen KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 15 Februari 2021.

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi

“Semangat untuk maju dalam Mewujudkan sekolah Bermutu dan Peduli Lingkungan”⁵

b. Misi

- 1) Membentuk Terwujudnya Anak Yang Cerdas, Sehat, Ceria, Berakhlaq Mulia Dan Gemar Berbahasa.
- 2) Menciptakan Suasana Sekolah Bernuansa Agamis Dan Kekeluargaan.⁶

c. Tujuan sekolah

Tujuan Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati adalah sebagai berikut :

- 1) Memfasilitasi masyarakat dalam memenuhi kebutuhan pendidikan di usia dini melalui Kelompok Bermain
- 2) Membantu meletakkan dasar pengembangan sikap pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan agar siap memasuki Pendidikan Taman Kanak-kanak dan untuk pertumbuhan serta perkembangan yang selanjutnya.
- 3) Membentuk kepribadian yang matang dan seimbang, baik secara fisik, mental, spiritual maupun sosial.⁷

3. Keadaan Pendidik

Di KB Al Azhar rogomuluyo Pati terdapat komite sekolah, kepala sekolah, dan empat pendidik yang terdiri dari satu guru kelas dan satu guru pendamping pada masing-masing kelas, yaitu kelas KB A dan KB B. Sehubungan dengan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam

⁵ Di kutip dari dokumen KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 17 Februari 2021.

⁶ Di kutip dari dokumen KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 17 Februari 2021.

⁷ Dikutip dari dokumen KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 17 Februari 2021.

terdapat dua pendidik yang mengajar di kelompok B. Pendidik KB B di KB Al Azhar Rogomulyo Desa Rogomulyo Kecamatan Kayen Kabupaten Pati sebagai berikut:⁸

Tabel 4.1 : Data Pendidik Kelompok B KB Al Azhar

Nama	Jabatan	Usia	Lama mengajar
Bunda Nia	Pendidik/Guru kelas KB B	28 tahun	5 tahun
Bunda Nana	Pendidik/Guru pendamping KB B	21 tahun	2 tahun

4. Keadaan Peserta Didik

Jumlah peserta didik di Kelompok Bermain (KB) Al Azhar Rogomulyo yaitu 25 peserta didik. Yang terdiri dari KB A berjumlah 13 peserta didik dan KB B berjumlah 12 peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:⁹

Tabel 4.2. Data Keadaan Peserta Didik KB Al Azhar Rogomulyo Pati

No.	Kelas	Jumlah
1.	KB A	13
2.	KB B	12
Jumlah		25

Daftar peserta didik kelompok B KB Al Azhar Rogomulyo Pati sebagai berikut:¹⁰

⁸ Dikutip dari banner struktur organisasi dokumen KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 17 Februari 2021.

⁹ Dikutip dari dokumen data peserta didik KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 17 Februari 2021.

¹⁰ Dikutip dari dokumen data peserta didik KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 17 Februari 2021.

Tabel 4.3. Data Peserta Didik Kelompok B KB Al Azhar Rogomulyo Pati

No.	Nama	L/P	Usia
1.	Mira	P	4 tahun
2.	Taufiq	L	3 tahun
3.	Qais	L	4 tahun
4.	Kaila	P	3 tahun
5.	Abid	L	4 tahun
6.	Faza	L	4 tahun
7.	Jendra	L	3 tahun
8.	Syifa	P	4 tahun
9.	Chandra	L	3 tahun
10.	Febi	P	4 tahun
11.	Fariha	P	3 tahun
12.	Nahla	P	3 tahun

5. Keadaan Sarana Prasarana

Dalam upaya untuk menunjang tujuan pendidikan di KB Al Azhar Rogomulyo Kayen Pati, perlu sarana dan prasarana yang memadai serta pemanfaatannya secara optimal.

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki KB Al Azhar Rogomulyo Pati dalam menunjang proses pembelajaran media *loose parts* berbasis Steam adalah pada tabel sebagai berikut:¹¹

Tabel 4.4. Data Sarana dan Prasarana KB Al Azhar Rogomulyo Pati

No	Uraian	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	2 Ruang	Baik
2	Ruang Bermain	1 Ruang	Baik
3	Mushola	1 Ruang	Baik
4	APE luar	4 Buah	Baik
5	Komputer	1 Buah	Baik
6	Ruang MCK Siswa	2 Ruang	Baik

¹¹ Dikutip dari dokumen data sarana dan prasarana KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 17 Februari 2021.

7	Tempat Cuci Tangan	2 Buah	Baik
8	Rak hasil karya	3 Buah	Baik
9	peserta didik Papan	2 Buah	Baik
10	Tulis	10 Buah	Baik
11	APE Dalam	1 Buah	Baik
12	Lemari	3 Buah	Baik
13	Tempat Sampah	1 Buah	Baik
14	Dispenser Etalase	1 Buah	Baik

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati Tahun Pelajaran 2020/2021

Berdasarkan observasi di lapangan terkait penerapan media *loose parts* berbasis Steam, akan diuraikan dalam deskripsi data penelitian dibawah ini. Dalam hal ini peneliti mendeskripsikan data yang diperoleh dilapangan dengan apa adanya.

Peneliti datang tepat pukul 06.30 Waktu Indonesia Barat (WIB) yang sudah di sambut oleh guru didepan kelas dengan membawa alat pengukur suhu badan (*termometer digital*) dan *hand sanitizer* untuk mematuhi protokol kesehatan. Sebelumnya, penulis datang memasuki gang sekolah sudah sangat terpukau dengan pemandangan yang ada disekitar yang terlihat masih asri dengan suasana lingkungan yang asri.

Kemudian guru yang ada dikelas menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada hari tersebut. Pada pukul 06.40 WIB anak-anak mulai berdatangan yang disambut hangat oleh guru dengan alat protokol kesehatan yang ada didepan pagar sebagai pembatas untuk orang tua mengantar dan menjemput anaknya sekolah. Semua guru dan murid memakai masker dan *face shield* begitupun orang tua yang mengantar dan menjemput anak mereka. Ketika anak-anak sudah masuk semua tepat pada pukul 07.00 WIB guru menyiapkan anak baris dihalaman untuk melatih fisik motorik anak dengan menyanyikan lagu-lagu dengan

gerakan yang selalu dilakukan setiap pagi sebelum melakukan KBM.¹²

Pada pukul 07.15 WIB anak-anak membuat barisan untuk masuk keruang kelas dengan guru kelasnya masing-masing. Guru menyiapkan anak untuk berdo'a dengan mengajak salah satu anak untuk memimpin do'a. Guru memberikan pijakan sebelum main terkait tema sebelum memasuki kegiatan inti main. Sekitar pukul 08.00 WIB anak-anak mulai melakukan kegiatan inti main yang disiapkan guru dengan membuat aturan main yang dibuat dan disepakati oleh anak setelah benda apa saja yang akan dibuat main. Anak-anak sangat antusias bermain sambil belajar dengan menggunakan bahan atau material *loose parts*. Mereka terlihat sangat bersemangat dan gembira bermain bersama teman dan gurunya. Pertama, mereka masih belum memainkan dengan baik, masih mengeksplor semua benda yang dihadapannya. Guru mulai mendekati anak dan mengenalkan bagaimana semua benda tersebut digunakan dan mengajak anak untuk membereskannya.

Setelah anak-anak membereskan mainannya bersama guru, pada pukul 09.00 WIB anak-anak duduk melingkar dan guru melakukan *recalling* terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak, dan menanyakan kegiatan apa yang akan dilakukan untuk besok. Setelah anak dan guru menyetujui kegiatan apa yang akan dilakukan besok, kemudian guru mengajak anak-anak untuk berdo'a pulang yang dipimpin oleh seorang anak. Pada pukul 09.15 anak-anak pulang dengan di jemput orang tua masing-masing. Sampai dengan pukul 09.30 WIB ada salah satu anak yang belum dijemput orang tuanya, akhirnya guru mengantarkan anak tersebut pulang.¹³

Di sekolah KB Al Azhar Rogomulyo Pati waktu pembelajaran tidak seperti biasanya. Sebelum pandemi

2021 ¹² Observasi di KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 15 Februari

2021. ¹³ Observasi di KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 15 Februari

yang awalnya masuk jam 07.00 WIB sampai dengan jam 10.00 WIB, sekarang dipersingkat karena masa pandemi yang belum juga membaik. Dilaksanakannya kegiatan KBM dengan mempertimbangkan segala kemungkinan dan tetap mematuhi protokol kesehatan yang ketat. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mulai dari hari senin sampai hari jum'at. Tetapi sejak adanya pandemi lebih di persingkat waktunya dan hanya 2 sampai 3 hari luring dan sisanya daring secara fleksibel.¹⁴

Tahapan-tahapan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam di KB Al Azhar Rogomulyo Pati dimulai dengan guru menyusun RPPH yang merujuk pada RPPM yang berkaitan dengan tema, dengan menyesuaikan kondisi dan minat anak. Setelah itu guru menyiapkan benda-benda yang akan digunakan dengan cara membaginya menjadi beberapa kelompok dengan satu kelompok pengaman untuk pembelajaran hari ini. Kemudian sebelum masuk ke pembelajaran inti guru menekankan aturan main yang sudah dibuat dengan anak pada hari tersebut.

Anak-anak dapat bermain bebas menggunakan benda-benda yang sudah disiapkan oleh guru secara bergantian dan berkelompok. Guru selalu mendampingi anak dengan menggali segala informasi dengan yang didapat anak baik dari pengalaman sebelumnya dan yang baru saja mereka temukan. Dengan cara menggunakan kalimat provokasi dan invitasi dan mengajukan pertanyaan terus-menerus. Setelah selesai pembelajaran inti, guru mengajak anak-anak untuk membereskan semua mainan ketempatnya, kemudian melakukan recalling dan membuat kesepakatan dengan anak kegiatan apa yang akan dilakukan untuk besok yang sesuai tema.

Strategi bermain *loose parts* di KB Al Azhar Rogomulyo Pati berdasarkan pada usia anak, jumlah anak, dan juga penempatannya agar mudah dijangkau oleh anak. Setelah guru mengetahui tentang 4 tahap anak bermain *loose parts* yang dimulai dari fase eksplorasi, eksperimen,

¹⁴ Dewi Rahayu, Selaku Kepala KB Al Azhar Rogomulyo Pati, Wawancara pada tanggal 4 maret 2021.

kreatif dan bermakna, disini guru mulai mengamati anak bermain *loose parts*. Karena mengamati anak adalah langkah pertama yang dilakukan guru dengan *loose parts* untuk dapat mengenali kapan jumlah dan jenis keping *loose parts* dapat ditambahkan. Beberapa strategi yang digunakan yaitu sebagai berikut:¹⁵

a. Cara memulai *loose parts*

Di KB Al Azhar Rogomulyo Pati memulai *loose parts* dengan cara sederhana. Lingkungan disini yang merupakan pedesaan, guru memulainya dengan benda-benda alam yang ada disekitar lingkungan tersebut dengan menaruh dalam wadah yang menjadikannya menarik buat anak untuk memainkannya. Guru mengenalkan jenis benda yang digunakan dengan *step by step*, kemudian menaruh dalam wadah yang menarik, kemudian guru membangun keingintahuan anak, mengizinkan anak untuk bereksplorasi, mengajukan beberapa pertanyaan untuk menggali informasi yang didapat anak, membiarkan anak menunjukkan kreasinya dengan menghargai apapun yang dibuat oleh anak, mendengarkan penjelasan anak dan memberikan provokasi dengan menggunakan kalimat sederhana (seperti apa yang sudah kamu buat? Apa yang ingin kamu tambahkan? dll), dan menambah benda *loose parts* baru dengan menunjukkannya dan bertanya “benda apa ini?, bagaimana caranya menembahkan dalam karya kita?” untuk munumbuhkan kreativitas anak.

b. Hal yang bisa dilakukan anak

Dengan bermain menggunakan *loose parts* anak-anak dapat memainnya dengan ide, cara dan gagasan mereka sendiri. *Loose parts* yang sifatnya terbuka membuat anak lebih leluasa dalam kegiatannya bermain. Anak bermain tanpa batas tanpa berbagai aturan dan larangan dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

¹⁵ Siti Alfiyatur Rohmania, Selaku Guru KB Al Azhar Rogomulyo Pati, wawancara pada tanggal 4 maret 2021

c. Strategi beres-beres

Setelah anak bermain, guru mengajak anak untuk membereskan mainannya ketempatnya masing-masing sesuai dengan aturan main yang sudah disepakati sebelumnya dengan menyanyikan lagu beres-beres sebagai intruksinya. Beres-beres mengajarkan pada anak untuk peduli lingkungan dan belajar bertanggungjawab.

d. Cara menyimpan *loose parts*

Cara menyimpan *loose parts* dengan menata dalam wadah sesuai jenis benda dan sesuai isinya. Guru menatanya dalam rak yang terbuka yang dapat dijangkau oleh anak. Dengan memberikan ruang, anak lebih mudah untuk mengambil sesuai dengan kebutuhannya dan tidak terburu-buru karena setiap anak memiliki kecepatan bergerak yang berbeda-beda.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:¹⁶

Tabel 4.5. Kegiatan Proses Pembelajaran hari ke-1 KB Al Azhar Rogomulyo Pati

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
Senin/ 15-02- 2021	06.20- 07.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru tiba disekolahan • Guru merapikan kelas dan mengisi presensi • Guru menunggu di depan gerbang • Guru menyiapkan alat dan bahan
	07.00- 07.15 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik masuk kelas dan berdo'a • Guru dan peserta didik Membaca sholawat dan asmaul husna • Guru melakukan presensi

¹⁶ Observasi di KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 15 Februari sampai 2 Maret 2021.

		<p>dan menanyakan kabar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik Bercakap-cakap/diskusi mengenai tema binatang (yang bisa terbang /burung) • Guru bercerita mengenai tema
	07.15-08.40 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat aturan main • Guru dan peserta didik Menuju tempat main • Guru mengajak peserta didik mengamati alat dan bahan <i>loose parts</i> yang akan dipakai main • Guru menerangkan cara main • Peserta didik bermain dengan <i>loose parts</i> • Guru melakukan metode Steam dalam proses pembelajaran • Guru mengamati dan bertanya kepada peserta didik untuk menggali rasa ingin tahu dan kreativitasnya
	08.40-09.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik merapikan alat dan bahan dengan menyanyikan lagu • Guru melakukan recolling • Guru menanyakan perasaan peserta didik • Guru membuat kesepakatan bermain sesuai tema dengan peserta didik • Berdo'a pulang
	09.00-09.15 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengantar anak ke depan gerbang

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunggu anak yang belum dijemput
	09.15-09.35 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membersihkan kelas • Guru membuat RPPH untuk hari berikutnya • Guru melakukan evaluasi • Guru melakukan presensi kemudian pulang

Pada hari pertama waktu dalam proses pembelajaran merupakan waktu yang singkat. Berpedoman pada RPPM dan RPPH dengan tema: binatang, sub tema: binatang yang bisa terbang, dengan sub-sub tema: burung. *Loose parts* yang digunakan yaitu bahan alam, plastik, kayu, bekas kemasan, benang dan kapas. Bahan alam terdiri dari daun, biji-bijian, ranting, kerang. Plastik terdiri sedotan, tutup botol, dan botol. Kayu yaitu stik es krim. Bekas kemasan yaitu kardus.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.3. *Loose Parts* (tema:burung) pada Observasi hari ke-1 KB Al Azhar Rogomulyo Pati



Sebelum bermain *loose parts*, guru berdiskusi dengan peserta didik tentang tema burung. Dengan cara guru mengajukan beberapa pertanyaan, “siapa yang tahu burung tunjuk tangan? burung itu merupakan hewan yang bisa terbang, berkaki berapa ya teman-teman?, bertelur apa melahirkan ya? , mari bersama-sama menirukan gerakan burung terbang”. Kemudian guru bercerita mengenai

jenisburung, ciri-ciri, perkembangan, makanan, manfaat dan bahaya burung.

Guru mengajak anak menjadi seekor burung, menirukan gerakan burung terbang, dan menirukan suara burung. “ayo bersama-sama menirukan burung terbang, seandainya kita menjadi burung, akan bagaimana ya?”

Dari sini guru menstimulus anak mengembangkan imajinasinya melalui berdiskusi dan bercerita supaya anak dapat menciptakan hasil karya dan mengkomunikasikannya.

Gambar 4.4. Guru Bercerita mengenai tema burung pada Observasi hari ke-1 KB Al Azhar Rogomulyo Pati



Setelah itu, guru dan peserta didik membuat aturan main sebagai berikut: apabila bermain harus bergantian, tidak boleh berantem dan berebut, mengambil mainan dengan baik, apabila mainan sudah diambil teman harus memilih mainan yang lain, dan setelah bermain membereskan mainan bersama-sama.

Guru dan peserta didik menuju ke tempat main, guru mengajak peserta didik mengamati alat dan bahan *loose parts* yang akan digunakan untuk bermain. Guru menunjuk dan menyebutkan material *loose parts* pada hari itu sambil bertanya untuk mengetahui sampai mana pengetahuan peserta didik pada benda-benda *loose parts* yang ada dihadapan mereka, yang sedang mereka amati. Guru menunjuk benda sambil bertanya “ siapa yang tahu

benda ini tunjuk tangan?,” peserta didik tunjuk tangan dan menjawab “itu namanya botol bunda”, kalau yang ini ada yang tau namanya apa?” begitu seterusnya sampai benda terakhir. Guru juga mempersilahkan anak untuk memegang, merasakan memainkan supaya anak dapat mengetahui benda nyata yang dipegangnya dan membedakan benda satu dengan yang lainnya. Mulai dari warna, tekstur dan bentuknya.

Guru menerangkan cara main yaitu: boleh bermain secara berkelompok dan individu, setiap anak bebas memilih benda yang mereka suka, mencontohkan bagaimana membuat burung dengan cara mengambil stik es krim sebagai badannya, biji-bijian sebagai mata dan daun sebagai sayapnya sehingga menyerupai burung. Namun peserta didik tidak harus mengikuti guru, boleh menggunakan benda yang lain. “Ini sebagai contoh ya teman-teman, kalian tidak harus sama seperti yang dibuat bunda, kalian boleh mengambil benda lain seperti botol, sedotan, dll”.

Selama proses pembelajaran guru mengamati dan berkeliling untuk menanyai beberapa peserta didik untuk menggali pengetahuan anak dalam meningkatkan kreativitasnya. Fariha salah seorang anak termasuk dalam kriteria anak yang kreatif, ia membuat sarang burung dan burung yang bertelur didalamnya. Ketika ditanya guru, “ apa yang mbak fariha buat?” ia menjawab: “aku buat tempat burung dan burungnya bertelur bunda”. “ada apa saja didalamnya?”, “ ada burungnya, telur, rumah (sarang) terus tak hiasi biar bagus dan burungnya tidak bosan” sambil menunjuknya. “kenapa begitu?”, “ayah pernah dapat tempat burung dan ada burungnya kasihan bunda tempatnya jelek, jadi aku buat yang baru dan bagus”.¹⁷ Artinya botol sebagai burungnya, kerang sebagai telurnya, benang sebagai sarang burung.

Kreativitas anak membuat burung yang berada dalam sarangnya dengan benda-benda *loose parts* sesuai dengan imajinasi dan ide anak dari pengalaman

¹⁷ Observasi, Kegiatan Belajar Mengajar (Anak Bermain *Loose Parts*) KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 15 februari 2021.

sebelumnya dan stimulasi yang diberikan guru dengan berdiskusi, bertanya dan bercerita mengenai burung.

Gambar 4.5. Anak Bermain *Loose Parts* (Fariha membuat burung bertelur dalam sarang) Kelompok B KB Al Azhar Rogomulyo Pati



Pada gambar diatas, proses membuat burung bertelur dalam sanggar dengan cara: anak mengambil kardus bekas sebagai alasnya, kemudian ditambah stik es krim disekelilingnya, lalu megambi bennag dan kapas ditaruh diatas kardus sebagai sarang. Setelah itu anak menaruh kerang sebagi telur dan mengambil botol, tutup botol serta daun yang dilem ke botol untuk dijadikan bentuk burungnya. Terakhir anaak menambahkan ranting di disekeliling sarangnya.

Pada saat anak bermain media *loose parts*, guru bertanya dengan berbagai benda yang akan dimainkan tentang membandingkan besar-kecil, tinggi-pendek, yang tercapainya bidang matematika dalam steam. Anak mampu berimajinasi membuat tempat yang mereka inginkan dengan teknologi sederhana, merekayasa bahwa itu adalah tempat nyata sarang burung yang sudah tercapainya *engineering* dalam steam. Sebelumnya guru mengajak anak untuk mengamati, kemudian menanya, menalar, dan mengkomunikasikan gagasannya yang merupakan proses saintifik dalam bidang sains dan juga menunjukk hasil karya yang tercapainya bidang seni dalam steam.

Dari kegiatan tersebut sudah mengembangkan metode steam didalamnya walaupun dalam suatu kegiatan belum bisa menerapkan steam secara keseluruhan tetapi

sudah cukup baik dalam mengembangkan aspek perkembangan dan meningkatkan kreativitas anak.¹⁸

Guru yang lainnya mendokumentasi karya anak. Setelah main guru mengajak anak membereskan dan menyimpan *loose parts* sesuai dengan jnisnya sambil menyanyikan lagu beres-beres.¹⁹

Tabel 4.6. Kegiatan Proses Pembelajaran hari ke-2 KB Al Azhar Rogomulyo Pati

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
Rabu/ 17-02- 2021	06.25- 07.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru tiba disekolahan • Guru merapikan kelas dan mengisi presensi • Guru menunggu di depan gerbang • Guru menyiapkan alat dan bahan
	07.00- 07.15 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik senam dihalaman untuk latihan fisik motorik
	07.15- 07.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik masuk kelas dan berdo'a • Membaca sholawat dan asmaul husna • Guru melakukan presensi dan menanyakan kabar • Bercakap-cakap/diskusi mengenai tema binatang (yang bisa terbang /kupu-kupu) • Guru menunjukkan gambar kupu-kupu

¹⁸ Siti Alfiyatur Rohmania, Selaku Guru KB Al Azhar Rogomulyo Pati, wawancara pada tanggal 4 maret 2021.

¹⁹ Observasi, Kegiatan Belajar Mengajar (Anak Bermain *Loose Parts*) KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 15 februari 2021.

	07.30-09.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat aturan main (apabila bermain harus bergantian, tidak boleh berantem dan berebut, mengambil mainan dengan baik, apabila mainan sudah diambil teman harus memilih mainan yang lain, dan setelah bermain membereskan mainan bersam-sama). • Menuju tempat main • Guru mengajak peserta didik mengamati alat dan bahan <i>loose parts</i> yang akan dipakai main • Guru menerangkan cara main (boleh bermain secara berkelompok dan individu, setiap anak bebas memilih benda yang mereka suka). • Peserta didik bermain dengan <i>loose parts</i> • Guru melakukan metode Steam dalam proses pembelajaran • Guru mengamati dan bertanya kepada peserta didik untuk menggali rasa ingin tahu dan kreativitasnya
	09.00-09.15 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik merapikan alat dan bahan dengan menyanyikan lagu • Guru melakukan recolling • Guru menanyakan perasaan peserta didik • Guru membuat kesepakatan bermain sesuai tema dengan peserta didik • Berdo'a pulang
	09.15-09.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengantar anak ke depan gerbang

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunggu anak yang belum dijemput
	09.30-10.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membersihkan kelas • Guru membuat RPPH untuk hari berikutnya • Guru melakukan evaluasi • Guru melakukan presensi kemudian pulang

Pada hari kedua, hampir sama dari keseluruhan kegiatan dan alat main. Karena sama-sama tema: binatang, sub tema: binatang yang bisa terbang, dengan sub-sub tema: kupu-kupu, yang membedakan hanya membuat burung dan kupu-kupu. *Loose parts* yang digunakan terdiri dari benda alam (biji-bijian, daun, batu kecil/kerikil, kerang), dan plastik (tutup botol, botol) dan kayu (stik es krim).

Gambar 4.6. *Loose Parts* (tema:kupu-kupu) Observasi hari ke-2 KB Al Azhar Rogomulyo Pati



Guru berdiskusi dengan peserta didik tentang tema kupu-kupu. Dengan cara guru mengajukan beberapa pertanyaan, “tema kita masih sama seperti kemaren yaitu binatang yang bisa terbang dengan sub tema kupu-kupu, siapa yang tahu kupu-kupu seperti apa ya?, “berwarna apa saja ya teman-teman?, sebelum jadi kupu-kupu jadi apa dulu ya?, mari bersama-sama menirukan gerakan kupu-kupu”. Kemudian guru menunjukkan gambar kupu-kupu.

Gambar 4.7. Guru Bercerita mengenai tema kupu-kupu pada Observasi hari ke-2 KB Al Azhar Rogomulyo Pati



Setelah guru dan peserta didik membuat aturan main yang mereka sepakati bersama, guru mengajak peserta didik mengamati benda *loose parts* yang akan digunakan untuk bermain kemudian mengikuti cara main yang sudah disepakati juga.

Guru mempersilahkan peserta didik untuk memegang, memainkan, membedakan tekstur antara benda satu dengan yang lainnya dan memperkenalkan warna serta bentuknya. Dalam hal ini guru menerapkan metode Steam.

Kaila mengambil beberapa benda dan kertas, kemudian ia susun berbentuk kupu-kupu, ketika ditanya guru “apa yang mbak kaila buat?” dan ia menjawab “aku mau membuat kupu-kupu seperti yang ada dirumahku bunda, aku lihat kupu-kupu terbang dibunga depan rumahku cantik sekali”. “Apa yang yang bisa mbak kaila tambahkan untuk jadi bentuk kupu-kupu?”, “daun bunda, nanti jadi sayapnya”.²⁰

Gambar 4.8. Anak Bermain *Loose Parts* (membuat kupu-kupu) Kelompok B KB Al Azhar Rogomulyo Pati

²⁰ Observasi, Kegiatan Belajar Mengajar (Anak Bermain *Loose Parts*) KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 17 februari 2021.



Pada gambar anak membuat bentuk kupu-kupu seukuran kertas hvs, pertama anak mengambil kertas hvs, lalu mengambil stik es krim dan menempelnya diatas kertas. Kemudian anak mengambil beberapa lembar daun dan menempenya sebagai sayap kupu-kupu. Setelah itu, anak mengambil tutup botol untuk memberi kepala kupu-kupu, anak mengambil beberapa biji kacang hijau membuat antena kupu-kupu, terakhir anak menambahkan kerang diatas tutup botol sebagai mata kupu-kupu.

Tabel 4.7. Kegiatan Proses Pembelajaran hari ke-3 KB Al Azhar Rogomulyo Pati

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
Selasa/ 23-02- 2021	06.30-07.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru tiba disekolahan • Guru merapikan kelas dan mengisi presensi • Guru menunggu di depan gerbang • Guru menyiapkan alat dan bahan
	07.00-07.15 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik baris dihalaman untuk latihan fisik motorik
	07.15-07.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik masuk kelas dan berdo'a • Membaca sholawat dan asmaul husna

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan presensi dan menanyakan kabar • Bercakap-cakap/diskusi mengenai tema binatang (yang hidup di air laut /bintang laut) • Guru menunjukkan gambar bintang laut
	07.30-09.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat aturan main • Menuju tempat main • Guru mengajak peserta didik mengamati alat dan bahan <i>loose parts</i> yang akan dipakai main • Guru menerangkan cara main • Peserta didik bermain dengan <i>loose parts</i> • Guru melakukan metode Steam dalam proses pembelajaran • Guru mengamati dan bertanya kepada peserta didik untuk menggali rasa ingin tahu dan kreativitasnya
	09.00-09.15 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik merapikan alat dan bahan dengan menyanyikan lagu • Guru melakukan recolling • Guru menanyakan perasaan peserta didik • Guru membuat kesepakatan bermain sesuai tema dengan peserta didik • Berdo'a pulang
	09.15-09.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengantar anak ke depan gerbang • Guru menunggu anak yang belum dijemput

a	P	09.30-10.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membersihkan kelas • Guru membuat RPPH untuk hari berikutnya • Guru melakukan evaluasi • Guru melakukan presensi kemudian pulang
---	---	--------------------	--

Pada hari ketiga, tema: binatang, sub tema: binatang yang hidup di air (laut), dengan sub-sub tema: bintang laut. *Loose parts* yang digunakan terdiri dari benda alam (biji-bijian, kerang), plastik (tutup botol, sedotan), dan kayu (stik es krim)

Gambar 4.9. *Loose Parts* (bintang laut) Observasi hari ke-3 KB AI Azhar Rogomulyo Pati



Setiap hari guru selalu menekankan aturan main seperti pada hari sebelumnya yang disepakati bersama anak. Dan bermain seperti biasa. Anak-anak bebas memilih benda yang mereka sukai dengan mengikuti tema pada hari tersebut.

Mira mengambil beberapa stik es krim, kertas dan lem. Ketika ditanya guru “apa yang dibuat mbak mira”?, ia menjawab: “buat bintang laut bunda”. “kenapa hanya memakai stik es krim, kan ada banyak benda?”, “tidak bunda, nanti mau buat lagi yang berwarna, ini buat bintang laut yang tidak ada warnanya dulu bunda”.

Kemudian guru bertanya lagi “ kenapa buat yang polos satu warna dan banyak warna?”, mira menjawab “

biar beda bunda, aku pernah lihat bintang laut tapi tidak ada warnanya, makanya aku buat yang ada warnanya biar ada yang baru kan bagus”.²¹

Gambar 4.10. Anak Bermain *Loose Parts* (Mira Membuat Berbagai Bentuk Bintang Laut) Kelompok B KB Al Azhar Rogomulyo Pati



Pada gambar diatas anak membuat bentuk bintang laut yang berbeda, pertama anak mengambil kertas hvs, kemudian mengambil beberapa stik es krim dan mulai menempelnya diatas kertas menjadi bentuk bintang dan menempel lagi untuk menghiasi bintangnya dengan dengan berbagai bentuk. Setelah itu, anak mengambil kertas hvs lagi, anak mengambil bebera benda dari stik es krim, kertas yang sudah dipotong-potong, sedotan yang

²¹ Observasi, Kegiatan Belajar Mengajar (Anak Bermain *Loose Parts*) KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada tanggal 23 februari 2021.

sudah dipotong juga. Kemudian anak mulai menempel dan menyusunnya sampai membentuk bentuk bintang laut.

Tabel 4.8. Kegiatan Proses Pembelajaran hari ke-4 KB Al Azhar Rogomulyo Pati

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
Selasa/ 02-03- 2021	06.27-07.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru tiba disekolahan • Guru merapikan kelas dan mengisi presensi • Guru menunggu di depan gerbang • Guru menyiapkan alat dan bahan
	07.00-07.15 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik baris di halaman untuk latihan fisik motorik
	07.15-07.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik masuk kelas dan berdo'a • Membaca sholawat dan asmaul husna • Guru melakukan presensi dan menanyakan kabar • Bercakap-cakap/diskusi mengenai tema binatang (yang hidup di darat, binatang kesayangan / kelinci) • Guru bercerita mengenai tema kelinci
	07.30-09.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat aturan main(apabila bermain harus bergantian, tidak boleh berantem dan berebut, mengambil mainan dengan baik, apabila mainan sudah diambil teman harus memilih mainan yang lain, dan setelah bermain membereskan mainan

		<p>bersam-sama)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuju tempat main • Guru mengajak peserta didik mengamati alat dan bahan <i>loose parts</i> yang akan dipakai main • Guru menerangkan cara main main (boleh bermain secara berkelompok dan individu, setiap anak bebas memilih benda yang mereka suka dengan membuat apa saja yang berkaitan dengan tema kelinci) • Peserta didik bermain dengan <i>loose parts</i> • Guru melakukan metode Steam dalam proses pembelajaran • Guru mengamati dan bertanya kepada peserta didik untuk menggali rasa ingin tahu dan kreativitasnya
	09.00-09.15 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik merapikan alat dan bahan dengan menyanyikan lagu • Guru melakukan recolling • Guru menanyakan perasaan peserta didik • Guru membuat kesepakatan bermain sesuai tema dengan peserta didik • Berdo'a pulang
	09.15-09.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengantar anak ke depan gerbang • Guru menunggu anak yang belum dijemput
	09.30-10.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membersihkan kelas

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat RPPH untuk hari berikutnya • Guru melakukan evaluasi • Guru melakukan presensi kemudian pulang
--	--	---

Pada hari keempat, tema: binatang, sub tema: binatang yang hidup di darat (binatang kesayangan), dengan sub-sub tema: kelinci. *Loose parts* yang digunakan terdiri dari benda alam (daun pisang, batu kecil), plastik (tutup botol) dan pecahan genteng/kreweng.

Gambar 4.11. *Loose Parts* (Tema: Kelinci) Observasi hari ke-4 KB Al Azhar Rogomulyo Pati



Syifa bersama teman-temannya membuat kelompok bermain dengan tutup botol, batu kecil dan kreweng (pecahan atap genteng berukuran kecil). Syifa mencermati yang dibuat teman-temannya dan menambahkan beberapa tutup botol dan batu kecil pada bangunan teman-temannya yang ia pimpin. Ketika ditanya “ apa yang sedang kalian buat?” syifa menjawab “aku dan teman-teman membuat rumah makan sate kelinci yang besar bunda, karena aku suka sate keinci”, kenapa jumlahnya ada banyak, tidak satu yang besar?” ia menjawab “ aku buat banyak biar bisa dijagain sama teman-teman aku, yang ini diurus sama mas faza, yang satu ini mas abid, dan ini mas jendra, jadi

semuanya ada yang pegang biar aku tidak capek kesana-kesana bunda”.²²

Syifa membuat berbagai cabang rumah makan sate kelinci atau restoran yang masing-masing cabang dari restoran ada yang bertanggungjawab untuk menjalankannya, jadi dia bisa tahu berbagai cabangnya dari teman-temannya yang sudah ia percaya untuk menjaga setiap cabangnya.

Gambar 4.12. Anak Bermain *Loose Parts* (Syifa Membuat Berbagai Cabang Restoran Sate Kelinci Bersama Teman-temannya) Kelompok B KB Al Azhar Rogomulyo



Pada gambar diatas terlihat anak bersama teman-temannya membuat beberapa tempat akan sate kelinci. Pertama anak mengambil beberapa lembar daun pisang sebagai alas, kemudian anak mengambil tutup botol dan muali menyusun dindingnya dan memberikan contoh kepada teman-temannya. Kedua temannya mengikuti membentuk pola bangunan dan yang satu temannya

Di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam dengan berbagai perencanaan yang berkaitan dengan kurikulum 2013 (K-13). Dari pemaparan kepala sekolah yang menjelaskan bahwa di KB A Azhar Rogomuyo Pati

²² Observasi, Kegiatan Belajar Mengajar (Anak Bermain *Loose Parts*) KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada 2 maret 2021.

menggunakan kurikulum 2013 sebagai pedoman sekolah, kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik sejalan dengan *loose parts* dan Steam. *Loose parts* memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan 4 kompetensi inti (KI) dan dijabarkan dalam kompetensi dasar (KD) yang ada pada kurikulum 2013 berbasis pada kompetensi. Pengembangan ini bertujuan dalam penyusunan Program Tahunan (PROTA), Program Semester (PROSEM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sesuai dengan KI dan KD.²³

Dengan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam guru lebih merdeka dalam mengajar. Pada pembelajaran yang semula menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) guru yang mendominasi dalam pembelajaran, tetapi dengan menggunakan *loose parts* guru hanya menjadi fasilitator bagi anak yang memang menjadi tugasnya. Mereka lebih senang dengan penerapan media tersebut yang dianggapnya dapat memaksimalkan proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Dalam proses penerapan media pembelajaran *loose parts* ada sosialisasi kurikulum kepada guru-guru di KB Al Azhar Rogomulyo Pati. Sehingga bentuk-bentuk sosialisasi yang diadakan dalam pembinaan KI dan KD berupa pelatihan, studi banding, mendatangkan narasumber khusus, penataran, dan juga workshop. Ini dilakukan supaya guru dapat mengembangkan penerapan media, sehingga di KB Al Azhar Rogomulyo Pati ini para murid bisa belajar dengan menyenangkan dan dapat mengembangkan kreativitasnya.²⁴

Penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam di KB Al Azhar Rogomulyo Pati menggunakan model pembelajaran kelompok pengaman. Bermula dari berdirinya yang menggunakan model pembelajaran klasikal yang sekarang sudah dianjurkan bahkan sudah ditiadakan

²³ Dewi Rahayu, Selaku Kepala KB Al Azhar Rogomulyo Pati, Wawancara pada tanggal 4 maret 2021

²⁴ Siti Alfiyatur Rohmania, Selaku Guru KB Al Azhar Rogomulyo Pati, wawancara pada tanggal 4 maret 2021

oleh pemerintah karena tidak efektif dan ingin berkembang menjadi lebih baik akhirnya diputuskan menjadi model pembelajaran kelompok pengaman sebelum nantinya menjadi model pembelajaran sentra.²⁵ KB Al Azhar Rogomulyo Pati juga belum menggunakan semua komponen *loose parts*. Yang digunakan yaitu benda-benda yang ada pada lingkungan sekitar dan benda-benda yang didapat dari kerjasama dengan walimurid dan guru.

Jadi, di KB Al Azhar Rogomulyo Pati ini *loose parts* yang digunakan baru benda-benda alam (batu, ranting, daun, bunga, buah, kerang, air, biji-bijian, dll), bekas kemasan (kardus), plastik (sedotan, botol plastik, tutup botol, dll), kayu (potongan/kepingan kayu, balok, stik es krim, dll), benang dan kain, kaca dan keramik (manik-manik, kelereng, dll). Dari berbagai jenis komponen tersebut yang sering digunakan yaitu bahan alam. Dengan menggunakan bahan dari alam anak-anak akan merasa dekat dengan alam dan diharapkan mampu melestarikannya dengan baik karena memang KB Al Azhar Rogomulyo Pati yang letaknya berada di pedesaan yang masih asri dengan keindahan alamnya²⁶.

Anak-anak terlihat lebih antusias dengan menggunakan media *loose parts* dibandingkan dengan menggunakan LKA. Meskipun tergolong baru menerapkan media pembelajaran *loose parts*, tahap penyesuaiannya tidak membutuhkan waktu yang lama. Setelah terbiasa dengan *loose parts*, mereka bermain tanpa beban dengan benda-benda yang familiar ditemuinya dalam kesehariannya. Mereka mengeksplor apa yang ada dihadapannya, memainkan dengan gembira baik secara personal maupun kelompok.²⁷ Ketika ditanya anak-anak mengutarakan perasaan gembiranya melalui senyuman

²⁵ Dewi Rahayu, Selaku Kepala KB Al Azhar Rogomulyo Pati, Wawancara pada tanggal 4 maret 2021

²⁶ Dewi Rahayu, Selaku Kepala KB Al Azhar Rogomulyo Pati, Wawancara pada tanggal 4 maret 2021

²⁷ Siti Alfiyatur Rohmania, Selaku Guru KB Al Azhar Rogomulyo Pati, wawancara pada tanggal 4 maret 2021

yang alami dan bermain dengan menyenangkan bebas sesuai dengan keinginannya.²⁸

Kreativitas anak berkembang dengan menggunakan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam. Seperti anak dapat membuat sesuatu yang belum ada, menambahkan sesuatu yang sudah ada yang menjadikan suatu hal yang baru dan banyak lagi. Anak dapat berpikir kreatif dari pengalaman yang sebelumnya ia lihat, anak mampu menciptakan sebuah ide untuk mengatasi masalah sederhana yang ia temui dengan menggunakan berbagai media pembelajaran *loose parts* berbasis steam.²⁹

Kreativitas anak berkembang dengan baik sesuai dengan gagasan yang dikomunikasikan melalui berbagai karya dengan menggunakan berbagai media *loose parts*.³⁰

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati

a. Faktor Pendukung Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Kelompok Bermain B di Kelompok Bermain al Azhar Rogomulyo Pati

Berdasarkan prinsip penerapan media *loose parts* berbasis steam yang sudah dijelaskan diatas, maka terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penerapan media *loose parts* berbasis steam dalam proses kegiatan belajar mengajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Faktor tersebut suatu hal yang mendasari pelaksanaan pembelajaran di sekolah agar dapat dilaksanakan secara maksimal, sehingga dapat diterapkan dan diterima oleh siswa. Pemahaman yang baik berdasarkan tujuan pembelajaran lebih bisa direncanakan dengan memperhatikan faktor-faktor

²⁸ Observasi dan wawancara dengan beberapa peserta didik setelah KBM, pada tanggal 2 maret 2021

²⁹ Observasi, Kegiatan Belajar Mengajar KB Al Azhar Rogomulyo Pati, pada 2 maret 2021.

³⁰ Siti Alfiyatur Rohmania, Selaku Guru KB Al Azhar Rogomulyo Pati, wawancara pada tanggal 4 maret 2021

penyedia sekaligus pendukung lancarnya penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam di PAUD.

Terdapat faktor pendukung pelaksanaan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam, diantaranya sebagai berikut.³¹

1) Faktor Internal

Faktor internal (faktor dari dalam) yang mendukung pelaksanaan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam, antara lain sebagai berikut:³²

- a) Kompetensi guru yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh guru guru kelas yang sesuai dengan kompetensi guru yang dimiliki sesuai jurusan atau linier.
- b) Keterampilan guru terhadap materi *loose parts* yang didapat dari berbagai pelatihan, studi banding, mendatangkan narasumber khusus, penataran, dan juga workshop dalam penerapannya yang dikemas baik yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan anak dalam kegiatan belajar mengajar.
- c) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan bagi anak sehingga mampu mengembangkan keterampilan belajar anak mulai dari bereksplorasi sampai tercapainya tujuan bermain dalam mengembangkan kreativitas anak. Mengkomunikasikan segala sesuatu dengan peserta didik dengan baik, kepedulian dan rasa hormat kepada peserta didik, pembiasaan menyapa peserta didik ketika didepan kelas, pendengar yang baik ketika peserta didik mempunyai masalah dan

³¹ Dewi Rahayu, Selaku Kepala KB Al Azhar Rogomulyo Pati, Wawancara pada tanggal 4 maret 2021

³² Dewi Rahayu, Selaku Kepala KB Al Azhar Rogomulyo Pati, Wawancara pada tanggal 4 maret 2021

keluhan, penengah ketika ada peserta didik yang berselisih, dan yang terpenting guru mengkomunikasikan kepedulian dan *respect* dengan persiapan mengajar yang baik.

- d) Kegiatan permainan yang menyenangkan sesuai minat anak dan mendukung peserta didik.

Disamping itu, secara sederhana dapat dijelaskan bahwa faktor internal yaitu faktor fisiologi yang terdiri dari kondisi fisik dan kondisi panca indera, dan faktor psikologi yang terdiri dari bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal (faktor dari luar) yang mendukung pelaksanaan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam, antara lain sebagai berikut:³³

- a) Lingkungan alam sekitar yang memadai dan menghasilkan media *loose parts*.
- b) Kerja sama antar guru dan orang tua peserta didik dalam membantu menghasilkan media *loose parts* yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
- c) Suasana pembelajaran yang menumbuhkan peningkatan kemandirian, kolaboratif, dan motivasi diri dengan bekerjasama dan berbagi melalui bekerja bersama dengan anak lain dalam aktivitas yang menyenangkan akan memberikan anak kesempatan untuk belajar bersama secara kreatif. Disamping itu, anak akan merasa nyaman dengan dirinya, merasa memiliki, dan merasa diterima oleh orang lain.
- d) Kurikulum/bahan ajar, guru, sarana prasarana, administrasi/ manajemen dan fasilitas yang memadai dalam penerapan media *loose parts*

³³ Dewi Rahayu, Selaku Kepala KB Al Azhar Rogomulyo Pati, Wawancara pada tanggal 4 maret 2021

sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

- e) Kebutuhan peserta didik, perspektif peserta didik, minat peserta didik, tercermin dalam program belajar dengan aktif bertanya, mengemukakan pendapat, menuangkan segala ide dan gagasannya, mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasaannyaa, kreatif dalam merancang atau membuat sesuatu, menambahkan sesuatu yang sebelumnya sudah ada menjadi hal baru, menemukan sesuatu yang baru lagi bagi dirinya, dan pembelajaran yang menyenangkan mampu membuat peserta didik berani mencoba atau membuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat, berani mempertanyakan gagasan orang lain, berani menunjukkan sesuatu hal baru yang ia temukan dan buat.
- f) Peran serta orang tua dalam memperkenalkan berbagai media *loose parts* di luar kelas.
- g) Lingkungan baik alam maupun sosial dengan mengikuti pembelajaran secara aktif dan menyenangkan sesuai dengan keinginan anak.

Dengan demikian melalui faktor-faktor pendukung tersebut, jika anak sejak dini memperoleh pendidikan melalui media pembelajaran *loose parts* berbasis steam, maka anak dapat mengembangkan kreativitasnya dan mampu memberikan dampak besar yang positif pada kehidupan yang akan datang dan pendidikan selanjutnya.

b. Faktor Penghambat Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Kelompok Bermain B di Kelompok Bermain al Azhar Rogomulyo Pati

Adapun kendala atau penghambat penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam di KB Al Azhar Rogomulyo Pati dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari guru dan peserta didik, dan media yang kurang lengkap. Guru mengalami beberapa kendala ketika

melakukan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kendala yang dihadapi guru dalam penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam yaitu sebagai berikut.³⁴

- 1) Waktu merupakan suatu hal yang sangat penting dalam hal pembelajaran, dengan waktu dapat menentukan suatu pembelajaran bisa maksimal dan juga tidak maksimal. Hal tersebut dapat berimbas terhadap kurang maksimalnya penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam, ini yang menjadi kendalanya.
- 2) Komponen media pembelajaran *loose parts* yang kurang, belum terpenuhinya semua komponen *loose parts* dalam pembelajaran di KB Al Azhar Rogomulyo Pati.
- 3) Biaya/pendaan untuk membeli komponen *loose parts*, karena hanya didapat dari alam sekitar dan kerjasama antara guru dan orang tua peserta didik setempat. Di KB Al Azhar Rogomulyo Pati yang menggunakan komponen *loose parts* yang hampir semua yang didapat tanpa membelinya.
- 4) Waktu per pokok bahasan hanya satu jam, sedangkan waktu yang dibutuhkan lebih lama sekitar dua jam per pokok pembahasan dalam penerapan keseluruhan metode steam dengan media *loose parts*.
- 5) Terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Artinya peserta didik masih kurang percaya diri dalam mengkomunikasikan kepada guru dan teman sekelasnya.
- 6) Terdapat peserta didik yang belum terbiasa dengan komponen *loose parts* yang ia berpikir

³⁴ Siti Alfiyatur Rohmania, Selaku Guru KB Al Azhar Rogomulyo Pati, wawancara pada tanggal 4 maret 2021

bahwa itu bahan yang jijik dan menakutkan ketika di pegang dan digunakan untuk bermain.

Berdasarkan dari hasil wawancara, kendala yang sering dialami oleh guru di KB Al Azhar Rogomulyo Pati yaitu terkait dengan masalah waktu dan biaya untuk menyediakan komponen atau material *loose parts* yang banyak dan bervariasi. Waktu menjadi masalah penting karena menentukan tercapainya suatu tujuan pembelajaran, yang saat ini masih sangat sulit untuk mengoptimalkannya yang disebabkan oleh dampak pandemi. Tujuan pembelajaran dapat optimal dengan maksimalnya waktu proses pembelajaran yang cukup untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Selain itu, material *loose parts* yang digunakan merupakan media utama dalam pembelajaran. Guru berusaha mengoptimalkan dengan material yang ada, mengemas semenarik mungkin untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak supaya proses pembelajaran dapat menyenangkan dan mengembangkan kreativitas anak.³⁵

Masalah yang terkait dengan biaya untuk menambah semua jenis material *loose parts* juga menjadi kendala yang dialami oleh guru. Pendanaan yang minim yang didapat dari gerakan anak beramal pada hari jum'at belum bisa melengkapi kekurangannya. Karenanya, memang di KB Al Azhar Rogomulyo Pati tidak memungut biaya sepersepun dari Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), berawal untuk membantu anak-anak yang kurang mampu. Biaya yang didapat sepenuhnya dari gerakan anak beramal dan menunggu cairnya Bantuan Operasional Pendidikan (BOP), akan tetapi sebelum

³⁵ Siti Alfiyatur Rohmania, Selaku Guru KB Al Azhar Rogomulyo Pati, wawancara pada tanggal 4 maret 2021

ada dana BOP sekolah mengeluarkan sendiri dari anggaran sekolah.³⁶

Berdasarkan wawancara dan observasi di KB Al Azhar Rogomulyo Pati pada saat KBM berlangsung, terlihat beberapa peserta didik belum mampu mengikuti mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Ada anak yang belum mampu mengkomunikasikan pendapatnya atau mengutarakan semua keinginnya dan merasa kurang percaya diri dalam menyampaikan ide atau gagasan anak.

Selain itu, ada anak yang merasa jijik dan tidak mau menyentuh material *loose parts* pada saat pembelajaran karena seringnya larangan orang tua ketika dirumah tidak membolehkan menyentuh atau bereksplorasi dengan benda-benda yang harus dibersihkan seperti tanah, pasir dan lain sebagainya. Ada juga anak yang memang tidak mau meskipun dirumah dan disekolah selalu dikenalkan dengan benda-benda tersebut.³⁷

C. Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi maka ada dua aspek dari hasil analisis yang di lakukan oleh peneliti tentang Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati sebagai berikut:

1. Analisis Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati

- a. Guru menyiapkan dan menata alat main (benda *loose parts*).

Menurut Dewi Safitri dan Anik Lestarinigrum mengemukakan bahwa sebuah hasil orisinil anak berkarya menggunakan benda *loose parts*, dengan

³⁶ Dewi Rahayu, Selaku Kepala KB Al Azhar Rogomulyo Pati, Wawancara pada tanggal 4 maret 2021

³⁷ Observasi dan wawancara dengan beberapa peserta didik setelah KBM, pada tanggal 4 maret 2021

difasilitasi oleh guru menyiapkan dan menata alat main.³⁸

Dengan fasilitas guru yang menyiapkan dan menata alat main dalam wadah yang menarik termasuk dalam proses pembelajaran, mampu memberikan rangsangan terhadap rasa ingin tahu anak dan minat anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga anak dapat menghasilkan sebuah hasil karya yang orisinal sesuai dengan ide dan gagasan anak.

Anak dengan rasa ingin tahu yang tinggi cenderung aktif dalam proses pembelajaran. Aktif dalam hal bertanya, melakukan kegiatan, menyampaikan ide dan gagasannya sampai menghasilkan hasil karya yang kreatif.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Runco dan Jaeger dalam Kusumawardani, et.al, bahwa orisinalitas adalah nilai utama dalam kreativitas yang seimbang dengan nilai kepatutan dan manfaat bagi kebutuhan perkembangan anak.³⁹

Artinya orisinalitas merupakan suatu yang penting dalam kreativitas, dalam mewujudkannya diperlukan peran guru sebagai fasilitator salah satunya dengan menyiapkan dan menata alat main.

- b. Guru memberikan stimulus kepada anak pada proses pembelajaran bermain *loose parts*.

Munurut Muqowim dan Imamah dalam Dewi Safitri dan Anik Lestaringrum menyatakan bahwa kreativitas anak terstimulasi secara tepat dengan cara anak bermain, hal tersebut dikarenakan guru menjadi fasilitator dalam menstimulasi dan mendorong

³⁸ Dewi Safitri dan Anik Lestaringrum, "Penerapan Media Loose Parts untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 2, No.1 (2001): 11, diakses pada 8 Mei, 2021, <http://ojs3.iainmadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/3645/pdf>.

³⁹ Ratih Kusumawardani, dkk., "Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS*, Volume 13, No. 1, (2018): 12, diakses pada 8 Mei, 2021, <https://media.neliti.com/media/publications/259996-profil-kreativitas-anak-usia-5-6-tahun-b212d568.pdf>

perkembangan kreativitas anak.⁴⁰ Hal tersebut dapat melahirkan sebuah gagasan, proses dan adanya produk yang bisa jadi modifikasi atau baru karena memanfaatkan imajinasi yang fleksibel.

Anak bermain itu memiliki kebebasan dan memberikan pengalaman baru. Bermain sebagai hiburan yang kreatif dimana anak akan mengambil sebuah keputusan atas permasalahannya yang dihadapinya saat diberikan alat bermain yang beragam seperti loose parts dan tidak ada contohnya dari guru. Guru hanya menjadi fasilitator sebagai penggali pengalaman yang dimiliki anak sebelumnya.

- c. Anak bereksplorasi, eksperimen dan sampai pada proses kreatif.

Menurut Sally Haughey dalam Yulianti Siantajani yang menggambarkan piramida *loose parts* dalam tiga tahap yaitu Tahap Eksplorasi, Tahap Eksperimen, dan Tahap Kreatif. Kemudian sampailah pada membangun makna dan tujuan bermain.

Dalam tahap eksplorasi, anak mulai berkenalan dengan *loose parts*, sehingga untuk memenuhi rasa ingi tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai warna, tekstur, bentuk dan ukuran. Tahap eksperimen, anak mulai melakukan uji coba membuat atau menciptakan sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak, sehingga imajinasi anak semakin berkembang. Tahap kreatif, anak membuat/merancang berbagai produk kreatif sebagai hasil dari proses kreatif.

Diperkuat oleh Simon Nicholson dalam Yulianti Siantajani bahwa siklus bermain *loose parts* yaitu mulai dari rasa ingin tahu anak. Kemudian anak mulai bereksplorasi dan bereksperimen sehingga sampai pada anak menciptakan dan menunjukkan hasil karya dari ide dan imajinasinya yang disebut kreatif.⁴¹

⁴⁰ Dewi Safitri dan Anik Lestarinigrum, "Penerapan Media Loose Parts untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 2, No.1 (2001): 9, diakses pada 8 Mei, 2021, <http://ojs3.iaimadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/3645/pdf>.

⁴¹ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 80-81.

Dewi Safitri dan Anik Lestaringrum menyatakan bahwa eksplorasi merupakan aktivitas yang didalamnya memuat pengamatan yang mendalam.⁴² Hal tersebut diperkuat oleh Pamilu dalam Heldanita menegaskan bahwa sebuah ide kreatif akan muncul secara otomatis dari eksplorasi tentang sesuatu hal dimana kesempatan yang diberikan pada anak untuk mengoptimalkan panca inderanya melalui penglihatan, memahami, merasakan dan akhirnya mereka dapat menyampaikan hasil atau mengkomunikasikan dari proses menjadi kesimpulan sederhana sesuai tahapan yang dimilikinya.⁴³

- d. Guru melakukan dokumentasi terhadap hasil karya anak.

Menurut Dewi Safitri dan Anik Lestaringrum bahwa dengan mendokumentasikan hasil karya anak bermain *loose parts* dapat memiliki manfaat bagi anak khususnya dalam kehidupan selanjutnya.⁴⁴

Perkembangan teknologi dan pengetahuan menuntut terciptanya sumbangan ide kreatif dan menemukan hal baru yang bermanfaat bagi masyarakat yang tentunya tidak dapat instan yang harus distimulasi sejak dini, supaya anak usia dini memiliki konsep menciptakan tidak tergantung oleh ciptaan orang lain. Dengan bermain *loose parts* dapat membuat anak terbiasa berkreasi, sekaligus memanfaatkan bahan murah, mudah didapat dan ramah lingkungan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran anak.

Diperkuat oleh Sally Haughey dalam Yulianti Siantajani bahwa dengan guru melakukan dokumentasi terhadap kemajuan perkembangan anak, guru mulai

⁴² Dewi Safitri dan Anik Lestaringrum, "Penerapan Media Loose Parts untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 2, No.1 (2001): 10, diakses pada 8 Mei, 2021, <http://ojs3.iainmadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/3645/pdf>.

⁴³ Heldanita, "Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi," *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Volume.3, no. 1 (2018): 58, diakses pada 8 Mei, 2021, <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/download/2044/1573>.

⁴⁴ Dewi Safitri dan Anik Lestaringrum, "Penerapan Media Loose Parts untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 2, No.1 (2001): 10, diakses pada 8 Mei, 2021, <http://ojs3.iainmadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/3645/pdf>.

mempersiapkan anak untuk kemampuan akademik melalui kegiatan kreatif yang dimainkan anak. Melalui tahap tersebut sampailah pada tahapan tertinggi yang dapat dicapai anak dan guru yaitu membangun makna dan tujuan bermain. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, dimana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai, artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai.⁴⁵

- e. Guru mengajak anak beres-beres dan menyimpan *loose parts* pada tempat semula sesuai jenisnya.

Menurut Yuliati Siantajani bahwa strategi beres-beres dan menyimpan *loose parts* ke tempat semula melatih anak peduli dan bertanggungjawab terhadap lingkungannya dan semua benda yang digunakannya.⁴⁶ Sebab itu, mengajarkan strategi beres-beres dan penyimpanan *loose parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dibiasakan dan dilatihkan kepada anak.

Dalam pemaparan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis steam menggunakan media *loose parts* sangat tepat dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB Al Azhar Rogomulyo Pati. Proses pembelajaran yang dilakukan akhirnya mampu mendorong anak dalam mengembangkan rasa ingin tahu, pengalaman, dan mampu membangun pengetahuan anak untuk mengeksplorasi, mengamati, menemukan, dan menyelidiki sesuatu yang ada disekitar anak melalui kegiatan bermain sukarela dan juga menyenangkan.

Komponen *loose parts* berbasis Steam pada KB Al azhar Rogomulyo Pati menggunakan tema sebagai acuan dalam kegiatan sehari-hari. Anak membuat atau menciptakan sesuatu sesuai tema.

⁴⁵ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 78-79.

⁴⁶ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 92-93.

Menurut Perignat & Katz-Buonicontrò dalam prameswari, mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis Steam menggunakan media *loose parts* memiliki keefektifan peningkatan keterampilan 4c pada anak usia dini yang meliputi capaian berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi dimana keterampilan tersebut dikolaborasikan dengan model pembelajaran kreatif berpusat pada anak. Jadi anaklah yang menentukan sendiri apa yang ia inginkan dan lakukan pada kegiatan pembelajaran tanpa dibatasi tema.⁴⁷

Dari kegiatan menggunakan media *loose parts* sudah berbasis Steam yaitu Sains (anak mengamati dan mengkomunikasikan hasil karya), menggunakan teknologi sederhana (kayu, sedotan plastik, dll), engeneering (merekayasa benda *loose parts* sebagaimana aslinya sesuai dengan imajinasi dan ide anak, seperti bentuk burung dari botol), arts/seni dengan menghasilkan karya (bentuk burung, kupu-kupu, dll), dan matematikanya mengenal warna, bentuk, membedakan besar-kecil dll.⁴⁸ Dalam hal ini, anak dapat mengenal sains, teknologi baik sederhana dan modern, teknik atau anak dapat merekayasa sesuai dengan imajinasi mereka, anak dapat berkreasi dan menunjukkan hasil karyanya dalam aktivitas seni serta mengenal berbagai dasar matematika.

2. Analisa Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati

⁴⁷ Titania Widya prameswari, Anik Lestarinigrum, “STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years,” ” *Efektor*, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Volume 7, no. 1 (2020): 28.

⁴⁸ Muniroh Munawar, dkk., “Implementation Of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) –Based Early Childhood Education Learning In Semarang City,” *Jurnal ceria*, Universitas PGRI Semarang, Volume 2, no. 5 (2019):280-281, diakses pada tanggal 3 April, 2021, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3400>

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi terdapat beberapa tindakan guru dalam memunculkan/meningkatkan kreativitas anak sebagai berikut:

- a. Guru bercerita dan menunjukkan gambar pada anak untuk menumbuhkan imajinasi anak dalam menstimulus membuat bentuk burung bertelur dalam sarang , kupu-kupu, bintang laut dan restoran sate kelinci..

Janice beaty dalam Yeni rahmawati dan Euis Kurniati menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Anak usia dini merupakan anak yang yang banyak berimajinasi dalam melakukan suatu hal. Para pakar spesialis anak sekarang ini mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreativitas anak.

Banyak hal atau benda sederhana yang dapat dijadikan alat bagi anak untuk berimajinasi. Seperti sapu, sapu dapat anak gunakan sebagaimana fungsinya untuk menyapu, membersihkan debu atau kotoran atau dapat dijadikan fungsi lain seperti kuda-kudaan, motor, sepeda, sapu nenek sihir yang dapat terbang, dan lain sebagainya.⁴⁹ Hal tersebut sama seperti botol yang anak mainkan sebagai burung, tutup botol yang disusun sebagai tembok membuat bentuk restoran dll.

- b. Guru melakukan diskusi dan bertanya pada anak, untuk menstimulus bahasa anak dalam membuat bentuk burung bertelur dalam sarang , kupu-kupu, bintang aut dan restoran sate kelinci.

Menurut Yusuf dalam Yeni rahmawati dan Euis Kurniati menyatakan bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Artinya tercakup semua cara untuk berkomunikasi, seperti lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan

⁴⁹ Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Kencana, 2017), 53-55.

mimik muka. Hal tersebut sama dengan guru berdiskusi dan bertanya kepada anak selama proses kegiatan sebagai bentuk berkomunikasi dalam mengembangkan kreativitas.

Menurut pendapat Smilansky dalam Yeni rahmawati dan Euis Kurniati menemukan tiga fungsi utama bahasa pada anak yaitu: meniru ucapan orang dewasa, membayangkan situasi (terutama dialog), dan mengatur permainan.

Tiga fungsi kegiatan berbahasa ini dapat dilakukan melalui kegiatan mendongeng, bercerita/ menceritakan kembali yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, berdiskusi, sosiodrama ataupun mengarang cerita atau puisi. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat berkembang secara optimal.⁵⁰

Dari pemaparan diatas, menunjukkan bahwa berdiskusi dan bertanya yang dilakukan guru kepada anak tentang tema burung dan kelinci sehingga anak dapat membuat bentuk burung bertelur dalam sarang, bentuk kupu-kupu, bentuk bintang laut, dan bentuk beberapa tempat makan atau restoran sate kelinci merupakan suatu pengembangan kreativitas anak melalui bahasa.

Diperkuat oleh Dewi Safitri dan Anik Lestaringrum bahwa kegiatan anak pada saat mereka bermain, dengan mengajukan pertanyaan mencirikan ciri anak kreatif.⁵¹

Anak yang kreatif terlihat dengan cara mereka aktif bertanya baik dalam mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan. Juga anak dapat berkomunikasi secara baik dengan guru maupun teman sebayanya, baik pada saat proses pembelajaran

⁵⁰ Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, 65.

⁵¹ Dewi Safitri dan Anik Lestaringrum, "Penerapan Media Loose Parts untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 2, No.1 (2001): 9, diakses pada 8 Mei, 2021, <http://ojs3.iaimadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/3645/pdf>.

maupun disaat anak bermain bebas dengan teman-temannya.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati

a. Faktor Pendukung

Berdasarkan pemaparan diatas penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini tidak lepas dari faktor pendukung dalam keberhasilannya. Hal ini peran guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak juga sangat penting. Guru bersikap terbuka, luwes dan membantu mengembangkan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran. Guru tidak hanya mengajar menyampaikan materi pelajaran, tetapi sebagai pengganti orang tua di sekolah yang harus membantu menumbuhkan dan mengembangkan sikap positif anak dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat melaksanakan kegiatan membenahi motivasi dan prestasi, guru dapat mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menempatkan peserta didik pada pusat proses pembelajaran.

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati bahwa untuk membantu anak mengembangkan potensi kreatinya, seorang guru harus memiliki karakteristik sebagai berikut: kreatif dan menyukai tantangan, menghargai karya anak, menerima anak apa adanya, motivator, ekspresif, penuh penghayatan, dan peka terhadap perasaan, pecinta seni dan keindahan, memiliki kecintaan tulus terhadap anak, memiliki ketertarikan terhadap perkembangan anak, hangat dalam bersikap, memiliki sikap konsisten dan dinamis, luwes dan lincah dalam menghadapi kebutuhan, minat, dan kemampuan anak, memberi kesempatan pada anak, serta memberi kesempatan pada anak untuk

mencoba dan mengembangkan kemampuan, daya pikir dan daya ciptanya.⁵²

Hal tersebut didukung adanya kompetensi dan keterampilan guru terhadap materi *loose parts* dan Steam. Keberhasilan suatu program tidak lepas dari dukungan oleh banyak pihak, salah satunya pemerintah sebagai pemberi kebijakan harus memfasilitasi dan menyelenggarakan kegiatan-kegiatan seperti pelatihan-pelatihan dan workshop yang berkaitan tentang penerapan *loose parts* berbasis Steam.

Banyak faktor yang mempengaruhi pendidikan anak usia dini baik dalam hal belajar, berbicara, bertingkah laku dalam kehidupannya, model belajar anak juga dipengaruhi beberapa faktor, antara lain faktor lingkungan, faktor sosial, faktor fisik, faktor emosional, dan faktor metode. Sebab itu, guru sebagai pendidik harus mengarahkan tipe belajar anak usia dini sebaik mungkin.

Berikut lebih jelasnya faktor-faktor yang mempengaruhi PAUD yaitu sebagai berikut: pertama faktor lingkungan, lingkungan sangat penting dalam mempengaruhi tipe belajar anak usia dini, seperti cahaya, suhu, suara, kebisingan dan model kelas. Cahaya mempengaruhi tingkat kenyamanan mata dalam melihat sesuatu disekelilingnya dalam proses pembelajaran. Selain cahaya, suara dan suhu serta desain kelas juga penting dalam keberlangsungan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Dengan mengenalkan dan mendengarkan anak berbagai suara supaya anak lebih faham dan mudah mengerti apa yang disimakinya dalam pembelajaran dan supaya anak terbiasa menyimak apa yang didengarnya dalam berkomunikasi baik dengan guru dan antar teman sebayanya.

Suhu yang sejuk akan memberikan kenyamanan dalam proses pembelajaran, dan perlunya desain kelas yang menarik, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu

⁵² Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, 45-50.

anak dengan desain tersebut supaya dapat memberikan kenyamanan dalam menerima informasi dari gurunya.

Kedua faktor sosial, merupakan faktor yang mendorong anak usia dini dalam berkomunikasi baik dengan guru maupun teman sebayanya, dengan cara memberikan kegiatan secara berkelompok yang dapat menumbuhkan sikap sosial yang lebih baik, dalam kegiatan ini diharapkan anak usia dini dapat menghargai hasil karya orang lain, dan dapat merencanakan, mengerjakan tugas secara bersama-sama, disitu secara tidak langsung anak akan berkomunikasi dengan sendirinya dan cenderung bersosialisasi dengan temannya, serta dalam hal ini tanggungjawab individu juga perlu diberikan.

Ketiga faktor emosional, emosi anak sangat berhubungan dengan motivasi, jadi jangan bosan-bosan dalam hal memotivasi anak usia dini, karena itu sangat dibutuhkan dalam meningkatkan minat belajar anak, sebab motivasi setiap anak berbeda-beda, ada yang dimotivasi dalam hal kepandaian, ada yang dimotivasi dalam hal penyemangatan. Dalam hal ini penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam dapat dijadikan salah satu sebagai penyemangat anak dalam proses pembelajaran supaya mengikuti apa yang diinginkan anak dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.

Keempat faktor fisik, fisik harus disiapkan sebelum proses pembelajaran, sebab kesiapan fisik anak usia dini ketika pembelajaran berlangsung akan mempengaruhi anak dalam menerima informasi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sebagai orang tua harus benar-benar mempersiapkan fisik anaknya ketika proses pembelajaran, seperti menyiapkan makan dan minum yang sehat dan bergizi, kalau perlu diberikan bekal jika anak tidak sempat untuk sarapan, serta tidur yang cukup supaya fisik pada pagi hari dapat *fresh* dan siap menerima pelajaran dengan baik. Sebagai guru juga harus memperhatikan waktu istirahat yang cukup dan memberikan kesempatan anak untuk bergerak agar anak tetap aktif.

Kelima faktor metode yang terpadu, pendidik haruslah mempunyai ide yang cemerlang dalam hal memilih metode, agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Metode yang menarik dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak usia dini dan tidak lupa memperhatikan lingkungan, serta kondisi anak usia dini dalam memilih metode yang terpadu agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini metode Steam menggunakan media *loose parts* merupakan metode yang efektif dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan aspek perkembangan anak dan meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Selain faktor tersebut Kemajuan Ilmu Teknologi (IT) juga sangat penting. Dengan kemajuan IT dapat membantu apalagi pada masa pandemi yang proses pembelajaran tidak bisa dilakukan sepenuhnya secara luring melainkan diharuskan daring oleh pemerintah. Pemanfaatan IT semaksimal mungkin dapat menjadikan guru lebih banyak belajar dalam proses pembelajaran supaya memberikan suatu yang berbeda dan menarik yang sesuai dengan keinginan anak meskipun dalam keadaan pandemi yang sangat memprihatinkan seperti sekarang ini. Dengan begitu tetap memprioritaskan dan mengoptimalkan aspek perkembangan dalam meningkatkan kreativitas anak.

b. **Faktor Penghambat**

Di KB Al Azhar Rogomulyo Pati menerapkan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam bertujuan untuk menciptakan merdeka belajar dan mengajar, mendorong anak mengembangkan keterampilan 4c yaitu capaian berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas. Guru telah melaksanakan dengan baik dan semaksimal mungkin dalam praktiknya. Dengan berusaha sebaik mungkin tidak lepas dari kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Kendala utama yang dialami guru dalam penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam adalah

masalah waktu dan biaya. Pada waktu biasa masih kurang dalam proses pembelajaran apalagi pada saat pandemi seperti sekarang ini semakin sedikit waktu dalam proses pembelajaran.

Dalam mengatasi hal ini kerjasama antara guru dan orang tua sangat diperlukan. Waktu yang singkat disekolahan bisa dilanjutkan kembali ketika dirumah dengan belajar bersama orang tua dirumah. Orang tua diharapkan tidak acuh tak acuh setelah sesampainya dirumah sesudah proses pembelajaran berlangsung disekolahan. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua menentukan proses keberlanjutan belajar anak setelah dari sekolah. sebab, anak lebih banyak dirumah bersama orang tua dibandingkan disekolah bersama guru. Tetapi banyak orang tua lepas tanggung jawab setelah memasukkan anaknya ke sekolah. Mereka beranggapan bahwa tanggung jawab sepenuhnya pada guru. Padahal guru hanya beberapa jam atau saat bersama anak ketika berada disekolah.

Pada saat diluar jam sekolah, orang tualah yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan anak ketika dirumah. Maka kerja sama yang baik antara guru dan orang tua dalam memaksimalkan waktu disekolah maupun dirumah sangatlah penting. Dengan begitu dapat tercapai tujuan pendidikan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak terutama dalam meningkatkan kreativitas anak.

Biaya dalam menyiapkan seluruh material *loose parts* juga menjadi kendala di KB Al Azhar Rogomulyo Pati. Karena dalam hal ini KB AL Azhar tidak menarik biaya sama sekali seperti sekolah-sekolah pada umumnya. Sekolah yang *free SPP* ini, biaya murni dari suka rela wali murid, guru, gerakan jum'at beramal, dana BOP, dan lingkungan sekitar. Hal tersebut yang menjadi kendala dalam menyiapkan material *loose parts* secara lengkap. Dalam hal ini, sekolah dapat menarik biaya berupa SPP dan meningkatkan fasilitas dan kreativitas pendidik dalam pembelajaran. Pemerintah harusnya lebih memerhatikan sekolah non formal yang sangat penting

dalam proses pendidikan selanjutnya ke jenjang formal.

Selain itu, kondisi peserta didik yang sebagian kurang efektif mengikuti proses pembelajaran menjadi kendala yang dihadapi guru dalam penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam di KB Al Azhar Rogomulyo Pati. Terdapat beberapa peserta didik belum mampu mengikuti mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Ada beberapa anak yang belum mampu mengkomunikasikan pendapatnya atau mengutarakan semua keinginnya dan merasa kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan anak. Selain itu, ada anak yang masih merasa jijik dan tidak mau menyentuh material *loose parts* pada saat proses pembelajaran.

Dalam hal ini peran guru sangat dibutuhkan daam memotivasi anak supaya mereka nyaman dalam proses pembelajaran. Guru selalu mengenalkan berbagai benda yang akan digunakan hari itu, mengajak anak untuk melihat, menyentuh dan memainkan dengan perlahan tanpa paksaan. Gali keingintahuan dan rasa penasaran anak dengan menempatkan benda tersebut pada sesuatu yang menarik dan disukainya kemudian ajak anak secara perlahan untuk menyentuhnya dan memainkannya.