

Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis Media *Loose Part* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Herwina, Swandra Rahayu, Susi Herlinda, Fadya Artamevia

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

STKIP Aisyiyah Riau

wina2q@gmail.com, swandra160592@gmail.com, bunda.susi.2@gmail.com,

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Desember) (2025)

Di revisi (Januari) (2025)

Di setujui (Januari) (2025)

Keywords:

STEAM, *Loose Part*,
Kreativitas

Abstract

This research aims to examine the influence of STEAM learning based on loose part media on the development of creativity in children aged 5-6 years at Al-Masruriyah Kindergarten, Pekanbaru. The research method used was quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. The population in this study was 2 classes consisting of 23 children. Consisting of 12 children in the experimental group and 11 children in the control group. The experimental group was given treatment in the form of STEAM learning based on loose part media, while the control group used conventional learning methods. Data was collected through observation and validated creativity test instruments. The results of the hypothesis test used the t test, where the calculation results obtained were $t_{count} > t_{table}$, namely $3.971 > 1.714$. The results showed that there was a significant increase in the development of creativity in the experimental group compared to the control group. STEAM learning based on loose part media has proven to be effective in encouraging children to think creatively, develop imagination, and improve problem solving abilities. These findings recommend the application of loose part media-based STEAM learning as a pedagogical strategy to optimize the development of creativity in early childhood.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh pembelajaran STEAM berbasis media loose part terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Masruriyah, Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas terdiri dari 23 anak. Yang terdiri dari 12 anak kelompok eksperimen dan 11 anak kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran STEAM berbasis media loose part, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi dan instrumen tes kreativitas yang telah divalidasi. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t, dimana hasil perhitungan di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $3,971 > 1,714$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kreativitas pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pembelajaran STEAM berbasis Media loose part terbukti efektif dalam mendorong anak untuk berpikir kreatif, mengembangkan imajinasi, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Temuan ini merekomendasikan penerapan pembelajaran STEAM berbasis media loose part sebagai strategi pedagogis untuk mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak usia dini.

Pendahuluan

Pembelajaran berbasis Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika atau disingkat menjadi (STEAM). STEAM juga berupa kolaborasi, komunikasi, penelitian, pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kritis. Fokus utama dalam bidang pendidikan akhir-akhir ini yaitu Pembelajaran STEAM dengan tujuan untuk menyiapkan manusia yang berkualitas disertai bernalar yang tinggi dan mempunyai pola pikir yang ilmiah (Fauziah et al., 2022).

Pembelajaran STEAM memiliki pengaruh terhadap anak usia dini, yang mana berupa kemampuan untuk menumbuhkan minat serta pemahaman anak terhadap Teknologi. Pembelajaran STEAM memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik. STEAM pada usia dini dapat merangsang rasa ingin tahu alami anak-anak, mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan kreativitas. Serta membangun dasar untuk pemahaman konsep-konsep ilmiah dan matematis yang lebih kompleks di masa depan. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan media *loose part*.

Loose Part merupakan semua bahan atau benda terbuka yang dapat di pindahkan, di jajar, di rancang ulang, di bawa, di pisahkan, di gabungkan, dan di satukan dengan berbagai cara baik satu benda maupun dengan benda yang lainnya yang di satukan kembali dengan berbagai macam cara. Istilah "loose" mengacu pada sifat bahan yang tidak memiliki peruntukan penggunaan tertentu dan dapat digunakan dengan cara yang bervariasi. Misalnya, sebuah set batu bisa menjadi bagian dari *loose parts*, di mana anak-anak dapat menggunakan batu-batu itu untuk membuat pola, menumpuknya, menghitungnya, atau bahkan menggunakan mereka untuk membangun sesuatu. *Loose part* memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Media *Loose Part* merupakan media Alternatif yang di gunakan untuk menambah pengetahuan anak melalui alam dan lingkungan yang ada di sekitarnya untuk melatih kreativitas anak sehingga proses belajarnya lebih konkrit.

Loose Parts menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintesis maupun yang dapat didaur ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalaman sendiri. Anak bermain mengeksplorasi segalanya yang ada

dalam bermain, baik sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif. Anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah mereka alami, sehingga mereka memiliki target tersendiri terhadap ide dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang mereka lakukan. (Rahardjo, 2019).

Kreativitas untuk anak usia dini yang selalu berusaha untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya nya. Kreativitas untuk anak usia dini merujuk pada kemampuan anak untuk berekspresi, berimajinasi, dan berpikir secara inovatif pada tahap perkembangan awal kehidupan mereka. Ini adalah masa di mana anak-anak mulai mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dan mengekspresikan diri mereka melalui berbagai aktivitas.

Peningkatan kreativitas anak perlu di stimulasi sejak dini sebab kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide baru yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah atau untuk mengidentifikasi hubungan baru antara unsur-unsur yang ada. Upaya pengembangan kreativitas anak usia dini ini diantaranya dapat dicapai melalui peran Pendidik TK di dalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran. Sehingga penting untuk memberikan pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan dan kreativitas anak untuk menjadi individu yang mampu menghadapi tantangan akan masa depan. Penting untuk mengembangkan kreativitas anak melalui pembelajaran yang sesuai dengan usia dan menyenangkan yaitu melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan penggunaan STEAM berbasis *loose part* yang mampu meningkatkan daya cipta anak (Maarang et al., 2023). Selanjutnya (Safitri & Lestaringrum, 2021) menambahkan melalui media loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak.

Namun penerapan pembelajaran berbasis STEAM juga masih menghadapi kendala, diantaranya adalah kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang konsep pembelajaran STEAM oleh para pendidik. (Nufus et al., 2024).

Berdasarkan observasi awal di TK Al-Masruriyah Pekanbaru yang dilakukan pada bulan Januari 2024 tentang perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun masih pada kategori mulai berkembang, terdapat 4 orang anak yang cenderung menyerah ketika menghadapi tantangan atau merasa takut menghadapi kegagalan, Anak-anak yang memiliki ketakutan terhadap kegagalan dapat menghambat anak untuk mencoba hal-hal baru, anak memiliki rasa khawatir yang tinggi jika hasil karyanya akan di ejek oleh orang

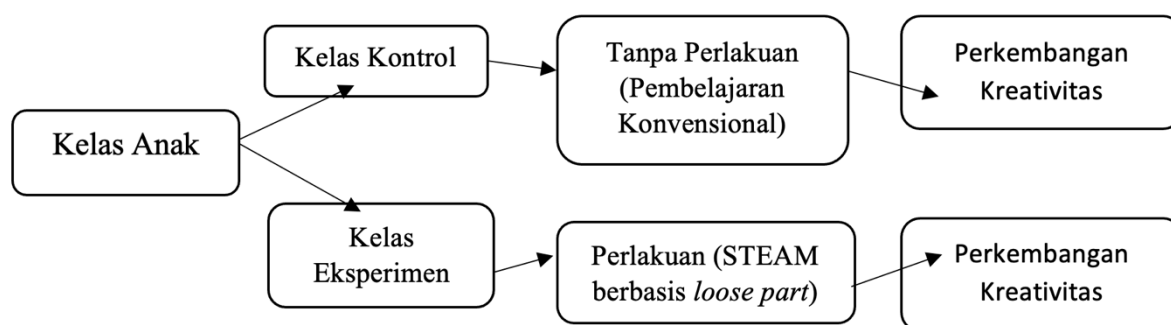
lain. Anak yang cenderung mengikuti arahan guru dan meniru apa yang dilakukan temannya dari pada mengembangkan ide-ide nya sendiri serta kurang percaya diri dengan karyanya.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan Penelitian Kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STEAM berbasis media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Masruriyah pekanbaru menggunakan instrumen penelitian dengan menekankan analisis pada data numerical (angka-angka) bersifat statistik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Eksperimen. Adapun tujuan dari penelitian eksperimen yaitu untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab-akibat, berapa besar hubungan sebab-akibat tersebut dengan jalan memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimental dan menyediakan kelas kontrol untuk perbandingan. Desain penelitian yang di gunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini merupakan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam desain ini, kedua kelompok di beri perlakuan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui keadaan awal dan apakah ada perbedaan anatara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian, hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan, dan kedua kelompok di beri tes akhir (*post-test*).

Prosedur penelitian dimulai dari tahap penyusunan perlakuan, pelaksanaan perlakuan, dan instrumen yang digunakan untuk menilai aspek perkembangan Kreativitas pada anak berupa dengan tanda *Check list* (✓) pada kategori belum berkembang (BB) sampai berkembang sangat baik (BSB).

Pada awal penelitian dilakukan *pre-test* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui normalitas dan homogenitas antara kedua kelas. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran STEAM berbasis media *loose part*, sedangkan kelas kontrol berlangsung pembelajaran ceramah tanpa diberi perlakuan. Rancangan penelitian ini juga di gambarkan seperti dalam gambar berikut :



Gambar Rancangan Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Al-Masruriyah Pekanbaru yang berjumlah 23 anak. Adapun teknik sampel yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu Teknik *Purposive Sampling*. Dilakukan penelitian untuk mencari pengaruh pembelajaran STEAM berbasis media *loose part* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Masruriyah Pekanbaru. Dengan demikian, yang di jadikan sampel dalam penelitian ini adalah anak Kelas Ekperimen yang berusia 5-6 tahun di TK Al-Masruriyah Pekanbaru yaitu berjumlah 12 anak.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis Media *Loose Part* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

No	Peryataan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu bertanya tentang media Loose part				
2	Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar				
3	Anak dapat menceritakan tema pada media yang di berikan				
4	Anak mampu menceritakan tentang proyek yang akan dibuatnya.				
5	Anak dapat menciptakan karya uniknya sendiri tanpa bantuan				
6	Anak bermain peran dengan temannya.				
7	Anak dapat menggunakan bahan yang beda untuk membuat karya yang sama.				
8	Anak mampu mengekspresikan imajinasinya.				
9	Anak dapat membedakan hasil karyanya dengan orang lain.				
10	Anak mampu mengembangkan ide nya.				
11	Anak dapat memilih benda yang tidak biasa dalam membuat karyanya.				
12	Anak mampu menghasilkan solusi yang berbeda.				
13	Anak mampu menjelaskan hasil karya yang dibuatnya.				
14	Anak mampu menentukan urutan bermain dalam				

menggunakan *loose part*

- 15 Anak dapat menggunakan berbagai bahan dengan cara yang rinci dan kreatif.
 - 16 Anak dapat memberikan deskripsi rinci tentang ayam, seperti kandang ayam, pasir, dll.
 - 17 Anak memiliki rasa tanggung jawab terhadap hasil karyanya.
 - 18 Anak dapat menunjukkan imajinasinya.
 - 19 Anak dapat mengembangkan ide bermain yang lebih kompleks dan berbeda.
 - 20 Anak dapat menunjukkan kemampuan untuk memperluas ide yang ada di dalam pikirannya.
-

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

Penelitian ini adalah penelitian Eksperimen, data penelitian terdiri dari tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) tentang media yang telah diberikan dengan menggunakan STEAM berbasis media *loose part*. Dalam penelitian ini, memperoleh data dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada anak sebelum diberi perlakuan, sedangkan *Post-test* dilakukan setelah anak mendapatkan perlakuan. Adapun cara pengambilan data dalam penelitian ini di peroleh dari penilaian. Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen soal yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*. Uji coba dilakukan di TK Al-Masruriyah Pekanbaru dengan jumlah 12 anak.

Setelah uji coba di lakukan dan telah di ketahui hasilnya, maka di lanjutkan dengan mengambil data hasil awal dengan menggunakan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberi perlakuan, dimana kelas eksperimen meenggunakan metode *inquiry* sedang pada kelas kontrol dengan menggunakan ceramah. Setelah kedua kelas tersebut di beri perlakuan, selanjutnya diberikan *post-test* kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir anak apakah ada pengaruh terhadap kreativitas anak atau tidak. Langkah-langkah Pembelajaran STEAM berbasis media *loose part* :

Science “Mari membuat olahan dari ayam”

Pada bagian ini termasuk pada bidang Science (ilmu pengetahuan) pada bagian STEAM. Pada kegiatan ini anak-anak diminta untuk membuat hasil olahan dari ayam meggunakan

bahan-bahan loose part, anak-anak dapat berkreasi bebas untuk membentuk dan "memasak" olahan ayam sesuai imajinasi mereka. Ini merangsang kreativitas dalam memvisualisasikan dan menciptakan benda-benda yang tidak beraturan menjadi sesuatu yang bermakna. Anak berkreasi membuat macam-macam olahan berbahan ayam seperti sate ayam, nasi goreng ayam, bakso ayam, dan olahan ayam lainnya.

Teknology "Ayo membuat tulisan "ayam"

Pada bagian ini, termasuk pada bidang Teknologi (technology) pada bagian STEAM. Dalam kegiatan ini anak diberikan media *loose part* yakni biji-bijian, kerang dan batu yang sudah di warnai, kemudian anak di arahkan untuk membuat tulisan "ayam" di atas selembar kertas menggunakan bahan-bahan *loose part* tersebut. anak dapat menggunakan imajinasinya untuk membentuk huruf atau kata dengan berbagai kombinasi dan variasi bentuk.

Engginering "Bagaimana bentuk kandang mu?"

Pada bagian ini, termasuk pada bidang Engginering (rekayasa) pada bagian STEAM. Dalam kegiatan ini anak-anak di berikan contoh terlebih dahulu bagaimana cara membentuk kandang ayam menggunakan stik es krim, kemudian anak membuat kreasi nya sendiri dengan imajinasi anak. Mereka bisa mendesain bentuk kandang sesuai kreativitas masing-masing, belajar bagaimana mengatur bahan-bahan sederhana menjadi struktur yang kompleks.

Art "Ayo mengisi pola gambar ayam"

Pada bagian ini, termasuk pada bidang Art (seni) dalam STEAM. Anak-anak mengisi pola dengan warna menggunakan cottonbud pada gambar ayam, yang mana dalam kegiatan ini anak dapat menciptakan ide-ide baru dan mencari solusi yang inovatif, memberikan ruang bagi anak untuk bereksperimen dengan warna, pola, dan tekstur. Ini merangsang imajinasi dan kreativitas mereka dalam mengembangkan desain yang unik.

Math "Ada berapa telur ayam mu ?"

Pada bagian ini termasuk pada bidang Math (matematika) pada STEAM. Terdapat beberapa komponen dalam bagian ini yaitu anak menghitung jumlah telur yang ada di tempat telur, kemudian anak memilih salah satu telur dan menyebutkan angka yang terdapat pada telur, selanjutnya anak mengambil potongan pipet dan memasukkan pipet ke lidi sate sesuai dengan jumlah angka pada telur tersebut. Dalam kegiatan ini melatih anak berfikir dalam menyelesaikan masalah, berfikir kritis dan mencari solusi yang tepat.

Analisis Data

Uji Normalitas

Skor *pre-test* kelompok kontrol dengan signifikansi $0,975 > 0,05$ maka kelompok kontrol berdistribusi normal. hasil perkembangan kreativitas di kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai $sig > 0,05$, maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas variabel penelitian menunjukkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di tunjukkan dengan signifikansi $0,593 > 0,05$ maka kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STEAM berbasis media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Al-Masruriyah Pekanbaru.

Paired 1 nilai *pre-test* eksperimen memperoleh *Mean* sebesar 54,33 dengan *Standar Deviation* sebesar 3,985. Dan nilai *post-test* eksperimen memperoleh *Mean* sebesar 65,83 dengan *Standar Deviation* sebesar 7,590.

Paired Samples Correlations memperoleh hasil *pre-test* dan *post-test* eksperimen sebesar $0,449 > 0,05$ maka dapat dikatakan *pre-test* dan *post-test* eksperimen memiliki hubungan atau korelasi.

Paired Sample Test memperoleh nilai *mean* kelompok eksperimen sebesar 11,500 dan *standart deviation* sebesar 10,032.

Pengujian Hipotesis

Dasar pengambilan kesimpulan hipotesis :

- Jika nilai $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima
- Jika nilai $sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a di tolak

Rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

H_a : Terdapat Pengaruh Pembelajaran STEAM berbasis Media *Loose part* terhadap perkembangan Kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Masruriyah Pekanbaru.

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Pembelajaran STEAM berbasis Media *Loose part* terhadap perkembangan Kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Masruriyah Pekanbaru.

Paired Samples T Test

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
1 PreEksp - PostEksp	- 11,50 0	10,03 2	2,896	- 17,874	-5,126	-3,971	11	0,002

Sumber : Hasil Olahan dari SPSS

Berdasarkan hasil dari tabel di atas, *Paired Sample Test* memperoleh hasil nilai sig sebesar $0,002 < 0,05$, yang berarti H_0 di tolak H_a di terima berarti terdapat pengaruh pembelajaran STEAM berbasis media *loose part* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Masruriyah Pekanbaru.

Diskusi

Dari data-data penelitian yang telah di analisis, terlihat bahwa hasil uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* Test terlihat dari jumlah subyek yang di uji normalitasnya sebanyak 12 anak dari kelompok eksperimen dan 11 anak dari kelompok kontrol. Jumlah skor *pre-test* kelas eksperimen dengan signifikansi $0,710 > 0,05$, dan jumlah *post-test* eksperimen dengan signifikansi $0,994 > 0,05$ maka dapat di katakan kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Seperti yang sudah diketahui, Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah beberapa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau tidak. Dalam konteks analisis data, homogenitas merujuk pada kesamaan varians di berbagai kelompok yang dibandingkan.

Menurut Harold Levene (1960), Levene memperkenalkan uji Levene untuk mengatasi masalah ketidak homogenan varians dalam data. Uji ini menguji apakah varians di beberapa kelompok adalah sama. Uji Levene didasarkan pada median dari setiap kelompok dan membandingkan deviasi dari median antar kelompok. Berdasarkan hasil uji homogenitas variabel penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki signifikan $0,593 > 0,05$ yang mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Hasil dari Uji t *paired samples statistics* pada *Pair 1* nilai *pre-test* eksperimen memperoleh *mean* sebesar 54,33 dengan *Standar Deviation* sebesar 3,985. Dan nilai *post-test* eksperimen memperoleh *mean* sebesar 65,83 dengan *Standar Deviation* sebesar

7,590. Pada hasil *Paired Sampels Correlations* memperoleh hasil *pre-test* dan *post-test* eksperimen sebesar $0,449 > 0,05$. Maka dikatakan *pre-test* dan *post-test* eksperimen memiliki hubungan atau di sebut korelasi.

Hasil analisis Uji *Paired Sample T Test* di atas, diketahui skor sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*) menunjukkan t_{hitung} sebesar 3,971. Pada taraf signifikansi 0,05 dan df sebesar 11 diperoleh t_{tabel} sebesar 1.714. Dengan demikian t_{hitung} ($3,971$) $>$ (1.714) dan nilai signifikansi ($0,002$) $<$ ($0,05$) sehingga H_0 di tolak. Artinya bahwa ada Pengaruh yang signifikan terhadap Pembelajaran STEAM Berbasis Media *Loose Part* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Masruriyah Pekanbaru. Jadi dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh rata-rata pembelajaran STEAM berbasis media *loose part* antara sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Dari perhitungan dengan SPSS dapat diketahui bahwa rata-rata nilai perkembangan kreativitas anak setelah perlakuan lebih tinggi. Hal ini dapat di artikan bahwa setelah aktivitas STEAM berbasis *loose part* ini memberikan pengaruh dalam Peningkatan Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Masruriyah Pekanbaru.

Pengelolaan Lingkungan Main dengan menggunakan Loose parts mengharuskan pendidik untuk memikirkan kemungkinan bagaimana seorang anak belajar serta mempertimbangkan bahan dan lingkungan seperti apa yang bisa digunakan anak pada saat bermain tersebut (Ganesha. dkk, 2020).

Menurut (Siantajani, 2020) *loose part* merupakan bahan bahan terbuka, dapat dipisahkan, dapat dirakit, digabungkan, disusun, dipindahkan dan komponennya dapat digunakan sendiri secara terpisah ataupun digabungkan dengan bahan bahan lain. Dari pengertian yang dikemukakan Haughey, Maka ketika anak sedang bermain dengan *loose part*, anak bisa dengan bebas memainkannya membuat dan membentuk suatu kerja sesuai keinginannya. Anak dengan mudah menggeser, memindahkan, menggabungkan bahkan memisahkan setiap komponennya. Ketika anak menggeser atau memindahkan salah satu komponen dari karya yang telah dibuatnya maka struktur dari karya akan berubah dan karya baru akan terbentuk. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wardhani et al., 2021) Karena material *loose part* adalah bagian atau potongan yang mudah dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dengan benda lain untuk digabungkan atau dirakit menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan ke

kondisi dan fungsinya semula.

Salah satu cara yang mampu meningkatkan perkembangan kreativitas anak-anak adalah menggunakan media yang sederhana namun mempunyai pengaruh dan manfaat bagi perkembangan kreativitas anak yaitu *loose part*, karena dengan *loose part* ini selain melatih kreativitas anak juga melatih anak mengembangkan ide dan menghasilkan karya nya sendiri. Menurut (Nufus et al., 2024) bahwa penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak, anak mampu bereksplorasi dengan media *loose part*. Pendapat senada diungkapkan oleh (Salsabila et al., 2022) bahwa penggunaan bahan *loose part* menambah kreativitas pada anak usia dini. selanjutnya sejalan dengan pendapat diatas (Komara & Rohmalina, 2023) menyatakan bahwa dengan media *loose parts* kemampuan kreativitas anak meningkat, anak dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam membuat karya menggunakan bahan-bahan yang berada dilingkungannya.

Membiasakan anak mengintegrasikan STEAM dalam proses berpikir akan membantu mereka memahami bagaimana dunia bekerja terutama lingkungan sekitar anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan STEAM, anak akan mengembangkan ide-ide berbasis sains dan teknologi dengan terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang berasal dari lima disiplin ilmu yang saling berhubungan (Motimona & Maryatun, 2023). Hasil penelitian (Djuko & Rawanti, 2024) menyimpulkan bahwa pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak Usia dini. Selanjutnya (Lestari & Halim, 2022) juga mengatakan bahwa media *loose part* dapat mengembangkan kreativitas anak. Metode STEAM dan *Loose Parts* ini penting untuk melatih anak berfikir secara kritis dan membangun cara berfikir logis dan sistematis. Melalui metode ini anak akan merasa senang jika diajak bermain. STEAM juga mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, bertanya, dan juga menyelidiki. Dengan begitu anak akan mudah untuk meningkatkan daya kreativitasnya ketika bermain (Syafi'i dan Dianah; 2024). Hal yang sama menurut (Wahyuningsih et al., 2019) dalam penelitian menyimpulkan bahwa Metode STEAM dalam penerapannya menggunakan *loosepart* yang dapat meningkatkan kreatifitas anak. Kreativitas yang tinggi ditandai dengan Keterampilan berpikir lancar, Keterampilan berpikir fleksibel, Keterampilan berpikir orisinal dan Keterampilan berpikir merinci. Penerapan Metode STEAM dalam pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan Kreativitas anak ditandai dengan anak mampu memecahkan masalah dan mampu

membuat hubungan dengan lingkungan sekitar.

Simpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian maka dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis Media *Loose Part* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Masruriyah Pekanbaru”. Berdasarkan pada data yang telah di kumpulkan dan pengujian yang telah di lakukan dengan menggunakan metode *inquiry* , maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Dari hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh positif dan signifikan pada perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Artinya dengan memberikan pembelajaran STEAM berbasis media *loose part* ini dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini di buktikan dengan nilai pada hasil Uji T yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 3,971 > t_{tabel} 1.714$ dan $sig. 0,002 < 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan hipotesis H_a yang menyatakan “Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis Media *Loose Part* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Masruriyah Pekanbaru” di terima.

Daftar Pustaka

- Djuko, R. U., & Rawanti, S. (2024). *Engineering , Art and Mathematic) Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Fauziah, N., Ichsan, I., & Irbah, A. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Steam Berbasis Loose Part Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 18–27. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i2.14746>
- Ganesha. dkk. (2020). Model pengelolaan Loosepart untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.Kota Semarang. In *Journal of Educational Social Studies* (Vol. 4, Issue 1).
- Komara, H. W., & Rohmalina. (2023). Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(5), 2614–6347. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17684>
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 7(2), 145–153. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i2.5352>
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak

- Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Nufus, A., Arianto, F., & Dewi, U. (2024). Pengaruh Pendekatan Steam-Loose Parts terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 123–126. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.724>
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310–326. <https://doi.org/10.21009/jpud.132.08>
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Salsabila, N. K., Naila, N., & W, I. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Loose Part di TK IT Abatatsa Kabupaten Pasuruan. *As-Sabiqun*, 4(5), 1107–1118. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2194>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>
- Wardhani, W. D. L., Misyana, M., Atniati, I., & Septiani, N. (2021). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1894–1904. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694>
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105-114.
- Siantajani Yulianti, M. (2020). *Loose Part material lepasan otentik stimulasi PAUD*. Semarang: PT Seratus Aksara