

MEDIA PEMBELAJARAN *STEAM* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BERBAHAN *LOOSE PARTS* DI KELOMPOK B TK KASIH IBU

Annisa Qonita Auliyalloh¹, Anita Rakhman²

¹TK Kasih Ibu, Sangkuriang-Cimahi

²IKIP Siliwangi, Jalan Terusan Jenderal Sudirman, Cimahi

lanqoaul@gmail.com anitarakhman1@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic) learning media made from Loose Parts on the creativity of group B children, especially in the elements of art. The measure of this influence is creativity. Creativity was chosen as the benchmark because it is a very important aspect of child development. Therefore, the question that will be answered by this study is whether STEAM learning media made of Loose Parts can increase the creativity of the children of Group B Kindergarten Kasih Ibu. Research data collection was carried out by observation and documentation. The research method used is descriptive theory method with qualitative data analysis. The objects of this assessment are 5 early childhood, namely 2 boys and 3 girls who live in Cimahi. Their creativity is researched when they want to play a toy without having to buy it, namely by making their own toys from Loose Parts (used goods) in their house. And the result is that most of them are more satisfied to make and produce a toy work compared to just buying it. The conclusion from this research is that STEAM learning media made from Loose Parts can increase creativity in group B of Kindergarten Kasih Ibu.

Keywords: Loose Parts Media, STEAM, Creativity

ABSTRAK

Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus ditingkatkan pada anak usia dini. Bahasa Inggris juga yang biasa disebut bahasa kedua merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa dapat ditingkatkan melalui metode bernyanyi. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak melalui metode bernyanyi. Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ada di TKQ Yaa Bunayya karena adanya hambatan dalam menguasai dan menghafalkan kosakata bahasa Inggris, serta adanya kesalahan atau ketidaktepatan pelafalan dalam menggunakan bahasa Inggris. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif yaitu pendekatan yang berfungsi untuk memberi gambaran dari suatu gejala atau peristiwa dari permasalahan yang terjadi, dimana peneliti secara langsung meneliti proses pembelajaran anak dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak dengan metode bernyanyi. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam teknik analisis data peneliti menggunakan teknik analisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data, dan menarik kesimpulan. Penelitian dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan pada kelompok A dengan anak sebanyak 8 orang. Melalui metode bernyanyi anak tidak mudah bosan dalam mengikuti tahapan proses pembelajaran.

Kata Kunci: Metode Bernyanyi, Kosakata Bahasa Inggris, Kemampuan Berbahasa

PENDAHULUAN

Masa anak-anak merupakan waktu yang relatif panjang bagi anak-anak untuk belajar tentang segala hal. Anak

usia 4 sampai dengan 6 tahun merupakan usia peniru yang handal yang harus dimanfaatkan secara optimal untuk mendapatkan stimulus pembelajaran agar se-

m u a a s p e k p e r k e m b a n g a n anak bisa berkembang dengan maksimal. (Septiani, Purnama, & Sumitra, 2019). Oleh sebab itu, sebagai orang dewasa kita perlu memberikan contoh yang baik dan benar. Juga memberikan pembelajaran sesuai dengan aspek yang dibutuhkan anak.

Menurut Artobatama (2018), “perlunya kesiapan pembelajaran yang optimal untuk mengasah daya nalar melalui pembelajaran sehari-hari, khususnya dalam bidang sains dan teknologi sebagai suatu langkah untuk mempersiapkan generasi Indonesia emas. Pada kenyataannya Indonesia masih tertinggal jauh dalam kualitas pendidikan bila dibandingkan dengan negara-negara maju yang telah memodifikasi pembelajaran dan mengoptimalkan kualitas pendidikannya sedini mungkin”.

Menurut Helista (2019), “pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, sistem kegiatan pembelajarannya dikemas dalam bentuk bermain dan bereksplorasi dengan melakukan pendekatan yang berhubungan dengan STEAM bertujuan untuk memendorong anak membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki”.

Pembelajaran untuk Anak Usia Dini ini perlu beberapa strategi agar anak menjadi semakin semangat dan senang dalam belajar. STEAM merupakan salah satu media pembelajaran yang sedang banyak dibicarakan oleh pakar pendidikan. Keunggulan dari masing-masing kategori STEAM sangatlah banyak bagi para pendidik untuk menentukan sebuah pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran ini bisa kita pilih salah satu saja maupun keseluruhan kategori yang ada. Tentunya banyak ide-

ide kreatif yang menarik jika memakai semua kategori yang ada. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil kategori seni/*art* sebagai salah satu media pembelajaran yang berhubungan dengan kreativitas pada anak kelompok B di TK Kasih Ibu ini.

Kreativitas Anak Usia Dini tentunya sangatlah beragam, anak yang memiliki kreativitas yang baik akan memunculkan ide-ide atau imajinasi yang menarik. Menurut Danasee (2013), “pengertian kreativitas secara umum adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya”.

Menurut Helista (2019) bahwa *Loose Parts* sendiri dianggap sebagai obyek atau bahan pembelajaran yang bersifat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka, dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dapat dijajarkan dan dipindah, fleksibel karena bisa digabungkan dengan bahan-bahan lain, dan dapat berupa benda alam atau benda sintetik. Semua sifat dari *Loose Parts* tersebut dapat merangsang imajinasi anak untuk bermain, belajar dan bereksplorasi sesuai dengan keinginannya sendiri tanpa memerlukan keterlibatan orang dewasa yang bersifat kompleks.

Loose Parts sendiri dapat menjadi alternatif yang tepat ketika guru di suatu lembaga tidak memiliki banyak alat dan bahan mainan. Misalnya *Loose Parts* alam yang dapat ditemukan disekitar lingkungan kita, mulai dari bebatuan, ranting pohon, dedaunan dan masih banyak ragamnya.

Dalam penelitian ini, permasalahan penelitian salah satunya mencari media dan bahan apa yang cocok digunakan dalam pembelajaran untuk Anak Usia Dini di kelompok B ini. Maka, dari permasalahan tersebut peneliti mempunyai

tujuan penelitian yaitu Media Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan *Loose Parts* Di Kelompok B TK Kasih Ibu.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode teori deskriptif dengan analisis data kualitatif atau yang sering disebut penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi alamiah/*natural setting* (Sugiyono, 2015 : 14). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data disesuaikan dengan pendapat Sugiyono (2015: 309). Menurut Sugiyono (2015: 309), “teknik pengumpulan data dalam analisis data kualitatif secara umum terdiri dari empat macam, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi”. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu (Sugiyono, 2015: 372).

Tetapi pada penelitian ini teknik gabungan atau triangulasi tidak dipakai oleh peneliti karena ada beberapa kendala yang terjadi.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2019/2020 di TK Kasih Ibu Cimahi. Waktu pelaksanaannya dua siklus yang disesuaikan dengan kalender pendidikan di TK Kasih Ibu Cimahi. Lalu pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara obserfasi kepada anak dan guru dan dokumentasi saat pembelajaran berbahan *Loose Parts itu sendiri*. Juga metode deskriptif dan analisis data kualitatif.

Dalam metode deskriptif dan analisis data kualitatif ini, peneliti akan membahas apakah “Media Pembelajaran STEAM Berbahan *Loose Parts* dapat Meningkatkan Kreatifitas Anak Kelom-

pok B TK Kasih Ibu?” Subjek penelitian ini adalah 5 orang anak, 2 anak laki-laki dan 3 anak perempuan kelompok B TK Kasih Ibu. Objek yang dijadikan penelitian adalah kemampuan seni.

Dan sesuai dengan analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif yang merupakan data dalam bentuk kata-kata. Setelah diobservasi dan dituangkan kedalam metode deskriptif. Selanjutnya peneliti mulai menganalisis data kualitatif dengan mewawancarai para objek yang diobservasi yang salah satu pertanyaannya, “ Bagaimana perasaan kalian ketika belajar membuat kerajinan dari *Loose Parts* ?”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Desain media pembelajaran STEAM pada anak kelompok B di TK Kasih Ibu ditinjau dari perencanaan :

1. Kompetensi Dasar (KD). Pada dasarnya untuk pilihan KD tetap sesuai dengan kurikulum yang diinginkan. Kehadiran STEAM hanya untuk menggali lebih dalam dan mengembangkan lebih luas.
2. Metode. Metode yang berbasis STEAM lebih mengedepankan *science, technology, engineering, art, mathematic*, yang berkaitan dengan konsep hubungan, pemanfaatan barang-barang yang ada serta kemampuan guru mengundang anak agar tertarik untuk memainkan bahan-bahan yang sudah disediakan.
3. Media. Media yang digunakan adalah mengoptimalkan *loose part*.
4. Strategi. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran model sentra.

5. Evaluasi. Evaluasi yang digunakan sesuai dengan RPP, membuat indikator per KD.

Dalam pembelajaran yang digunakan menggunakan media STEAM berbahan *Loose Parts*, salah satunya membuat karya televisi dari kardus bekas juga melukis bebatuan disekolah menjadi lebah atau serangga. Sebenarnya masih banyak karya anak yang terbuat dari bahan *Loose Parts* itu karena sangat beragam dan mudah dicari bahannya.

Dari pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* anak dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai imajinasi yang dimiliki. Terkadang imajinasi anak lebih banyak dibanding imajinasi orang dewasa.

Pertemuan pertama, pihak lembaga dan guru menyusun desain media pembelajarannya. Saat diberikan bahan-bahan *Loose Parts* alam pun anak-anak terlihat tertarik tetapi juga terlihat kebingungan. Setelah guru menjelaskan tentang media *Loose Parts* anak-anak mulai mengerti dan tidak sabar untuk mengikuti arahan dari guru untuk membuat suatu karya/mainan. Terlebih bahan dasar alam yang mereka temui disekitar lingkungan sangatlah natural juga unik.

Pada pertemuan ini, 2 dari 5 anak kelompok B yang di teliti di TK Kasih Ibu sangat tertarik dan senang. Keduanya pun bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya dengan benar dan bangga.

Selanjutnya pada pertemuan kedua, guru memilih *Loose Parts* plastik (botol pelastik bekas) untuk dijadikan mainan mobil-mobilan yang terlihat menarik. Ternyata benar, dari awal pembelajaran sampai pada puncak penyelesaian mainan 3 dari 5 anak kelompok B yang

diteliti bisa menyelesaikan mainannya secara bangga dan sangat senang.

Berlanjut pada pertemuan ketiga, setelah anak-anak di jelaskan macam-macam *Loose Parts* beserta kegunaanya yang sama halnya pada pertemuan satu dan dua. Guru hanya menyediakan alat dan bahan bermacam *Loose Parts* lalu anak-anak membuat suatu karya atau mainan sesuai ide dan imajinasi mereka. Benar adanya, di pertemuan ini semua anak terlihat memiliki banyak ide atau imajinasi yang beragam. Merekapun sibuk dengan karyanya masing-masing.

Setelah diobservasi dan dituangkan kedalam metode deskriptif ini. Selanjutnya peneliti mulai menganalisis data kualitatif dengan mewawancarai para objek yang diobservasi dengan beberapa pertanyaan dan menghasilkan jawaban yang memuaskan peneliti dari hasil observasinya.

Ternyata, penelitian dengan media pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* ini yang hanya dilanjutkan sampai dengan pertemuan ke 3 dalam satu bulan. Karena pada pertemuan ketiga ini, 4 dari lima anak kelompok B di TK Kasih Ibu kreativitasnya meningkat.

Pembahasan

Dalam bagian pembahasan sesuai dengan penjelasan bagian metodologi dan hasil penelitian diatas. Peneliti akan mengaitkan hasil temuan pada penelitian ini dengan struktur pengetahuan yang ada. Juga peneliti akan memunculkan teori-teori baru.

Benar adanya bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh pada kualitas suatu pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti ini adalah STEAM yang mana salah satu media yang sedang banyak diteliti oleh peneliti lain kepada Anak Usia Dini. Se-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.6 | November 2020

bagai guru Pendidikan Anak Usia Dini tentunya harus memiliki banyak sumber ilmu tentang media pembelajaran yang cocok diterapkan di suatu lembaga terutama di kelas yang diajarnya.

Menurut peneliti, media pembelajaran STEAM merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan di suatu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Guru bisa menyesuaikan keadaan anak, kelas dengan media itu sendiri. Ada banyak pilihan misalnya unsur seni/Arts. Dimana unsur seni yang dimiliki anak per anak sangat beragam.

Anak-anak yang memiliki unsur seni yang tinggi maka kreativitas seninya juga akan berkembang walaupun hanya memakai alat dan bahan sederhana sekalipun. Misalnya menggunakan *Loose Parts* alam yang ada di rumahnya. Mereka bisa merasa dekat dengan alam misalnya membuat mainan jam dari dedaunan dan ranting pohon.

Sesuai dengan pendapat Helista (20019), bahwa pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, sistem kegiatan pembelajarannya dikemas dalam bentuk bermain dan bereksplorasi dengan melakukan pendekatan yang berhubungan dengan STEAM bertujuan untuk memendorong anak membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki.

Jika desain media pembelajaran di suatu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini sudah menarik bagi anak dan guru, tentunya proses pembelajaran pun akan berjalan lancar dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa selama 3 pertemuan dalam penelitian tersebut ada be-

berapa penemuan baru yang didapat oleh peneliti dan media pembelajaran STEAM berbahan *Loose Parts* ternyata dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Kasih Ibu Cimahi.

DAFTAR PUSTAKA

- Artobatama. (2018). Pembelajaran Stem Berbasis Outbound Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 40-47.
- Danasee. [2013]. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Diakses dari : <http://danasee.blogspot.com/2013/03perkembangan-kreativitas-anak-usia-dini.html>. [Diakses: 2 Agustus 2018].
- Helista, C.N. 2019. "STEAM". PG PAUD Universitas Negeri Semarang. Tersedia : https://drive.google.com/file/d/1tJzriVyEDkXTsmUN_t6T3AH7d1kNlChB/view?usp=sharing (Diakses: 19 Juli 2019).
- Nugraheni, A. D. (2019, September). PENGUATAN PENDIDIKAN BAGI GENERASI ALFA MELALUI PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS LOOSE PARTS PADA PAUD. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019* (pp. 512-518).
- Septiani, F. I., Purnama, W., & Sumitra, A. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI KREATIFITAS SENI. *CERIA (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 74-83.

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.3 | No.6 | November 2020

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Tindakan Komprehensif.
Bandung : Alfabeta.