



PG –PAUD UMC  
**JURNAL JENDELA BUNDA**

ISSN : 2685-564X (Online)

<https://e-journal.umc.ac.id/index.php/jjp/index>

---

**PEMANFAATAN *LOOSE PARTS* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BERMUATAN *STEAM* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA  
5-6 TAHUN KELOMPOK B1 DI TK PERMATA UJUNGSEMI KECAMATAN  
KALIWEDI KABUPATEN CIREBON**

Syarifatun Hayat, Rina Hizriyani, M.Pd, Arif Syarif H, M.Pd  
Universitas Muhammadiyah Cirebon, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan,  
Pendidikan guru Pendidikan anak usia dini  
Email : [syarifatunhayat12@gmail.com](mailto:syarifatunhayat12@gmail.com)

---

**Abstrak**

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting dalam perkembangan motorik anak usia dini. Hal tersebut memicu guru untuk menyiapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Namun hasil pengamatan yang dilakukan di Tk Permata Ujungsemi menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang belum menunjukkan peningkatan kreativitas secara signifikan. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan *loose parts* menjadi solusi yang sangat tepat.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan *loose parts* bermuatan *STEAM* untuk meningkatkan kreativitas anak di Tk Permata Ujungsemi adapun instrumen yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi data yang dikumpulkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *loose parts* sebagai media pembelajaran bermuatan *STEAM* dapat memberi variasi yang lebih banyak. Adanya media *loose parts* ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak yang pada gilirannya dapat memicu kreativitas mereka dengan demikian. Pemanfaatan *loose parts* dengan media pembelajaran bermuatan *STEAM* untuk meningkatkan kreativitas anak di Tk Permata Ujungsemi kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon

Kata kunci : Media pembelajaran, *loose parts*, *STEAM*, Kreativitas

## ***Abstract***

---

*Creativity is a very important aspect in the motoric development of early childhood. This triggers teachers to prepare learning media that can increase children's creativity. However, the results of observations made at Permata Ujungsemi Kindergarten show that there are some children who have not shown a significant increase in creativity. Therefore, the use of learning media using loose parts is a very appropriate solution.*

*This study uses a descriptive qualitative method with the aim of describing the use of learning media with the use of loose parts containing STEAM to increase the creativity of children at Permata Ujungsemi Kindergarten. The instruments used are interviews, observation, and documentation of the data collected.*

*The results of the study show that the use of loose parts as learning media with STEAM content can provide more variety. The existence of this loose parts media can increase children's curiosity which in turn can trigger their creativity in this way. Utilization of loose parts with learning media filled with STEAM to increase children's creativity at Permata Ujungsemi Kindergarten, Kaliwedi sub-district, Cirebon Regency*

*Keywords: Learning media, loose parts, STEAM, Creativity*

## **PENDAHULUAN**

Teori *Loose Parts* dikemukakan oleh Simon Nicolson, Simon Nicolson menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberi kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu.

Nicolson menggambarkan dengan *Loose Parts*, anak senang bermain, bereksperimen.

Kreativitas pada anak diindikasikan dengan kemandirian, keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah pemanfaatan media *Loose Parts* melalui berkreasi kemampuan kreativitas dan memperkuat daya imajinasi untuk menciptakan dalam melaksanakan

pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan menyenangkan dalam mengembangkan

Menurut Aas Hasanah (2021:275-281). Pembelajaran *STEAM* terjadi secara alami setiap hari saat anak-anak memiliki kesempatan untuk menyelidiki dunia sekitar mereka, mereka belajar dan beriskperimen dengan keterampilan dan teori *STEAM* yang baru.

## **METODE**

penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan kualitatif deskriptif, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dideskripsikan (Sugiono,2019:18 )

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pembelajaran bermuatan *STEAM* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Permata Ujungsemi**

*STEAM* adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang *Science* (sains). *Technology* (teknologi). *Engeneering*. *Arts* (seni) dan *mathematic* (matematika) untuk

kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi. Pembelajaran bermuatan *STEAM* berdasarkan pada proses ketika anak mengajukan pertanyaan yang berbentuk pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), maupun kegiatan yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Inti Farhati (2020:5)

#### a. *Science* (Sains)

Pembelajaran *science* disekolah untuk anak usia dini difokuskan pada pembelajaran mengenai diri sendiri, alam sekitar dan gejala alam

#### b. *Technology* (Teknologi)

Aktivitas pembelajaran teknologi tidak hanya yang berkaitan dengan komputer, melainkan dalam pembelajaran anak usia dini, teknologi mengacu pada penggunaan peralatan dan mengembangkan motorik

kasar atau motorik halus anak.

c. *Engineering* (Teknik)

*Engineering* (Teknik) atau bisa disebut *Engineering* adalah *Engineering* (Teknik) yang terdapat dari kegiatan diatas yaitu teknik yang dipakai yaitu menggunting

d. *Art* (Seni)

Kemampuan seni pada anak usia dini meliputi mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni, seperti melukis dengan jari, mencap, melipat, meronce, bermain music, ekspresi gerak sesuai irama, mendesain sebuah hasil karya.

e. *Mathematic* (Matematika)

matematika yang dilakukan anak seperti menentukan jumlah (angka) ukuran dan warna, bentuk, mengenal pola, permainan matematika yang dilakukan jumlah (angka)

ukuran dan warna, bentuk, mengenal pola

Keunggulan pembelajaran *STEAM* merupakan yang terdiri dari Science, Teknologi, Engeneering, Art, Matematika, mampu mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu.

## **2. Pemanfaatan *loose parts* sebagai media pembelajaran anak usia 4-5 tahun di TK Permata Ujungsemi**

Media *Loose Parts* bermuatan *STEAM* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Permata dengan melakukan seluruh tahapan pemanfaatan media *Loose Parts*, baik tahapan pada anak maupun tahapan pada peran guru. Anak menjadi sangat antusias sangat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen yang ada disekitarnya

Oleh karena itu pengembangannya keterampilan berpikir kritis harus dimulai sejak dini pada tahap ini mereka memasuki akar kreativitas diri yang akan mempengaruhi masa yang akan datang. Wahyu Madya Gunawan (2018:11)

Penerapan *loose parts* bermuatan *STEAM* dapatkah untuk melati kreativitas anak. Kreativitas sangat penting bagi

diterapkan di Tk Permata menimbulkan reaksi pada anak diantaranya yaitu anak merasa lebih antusias dalam belajar, anak senang dengan media *loose parts*, jenis dan bentuknya, anak sering bertanya pada guru karena tertarik dan penasaran dengan media yang disajikan oleh guru, anak terlihat lebih gigih untuk menyelesaikan tujuan dari ide atau gagasan ketika belajar *Loose parts*.

### **KESIMPULAN**

Pemanfaatan media *Loose Parts* bermuatan *STEAM* pada pembelajaran di TK Permata dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan *Loose Parts* bermuatan *STEAM* dengan memperhatikan anak-anak mengikuti kegiatan membuat tema tanaman hias dengan media *Loose parts* bermuatan *STEAM* tersebut.

Pembelajaran dilakukan dengan memudahkan beberapa bagian yaitu untuk mengembangkan kreativitas anak yang meliputi

berbagai produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek dll.

penerapan *STEAM* dapat menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar kita. Bahan-bahan atau media yang aman untuk anak dapat dimainkan dalam berbagai bentuk, pilih bahan yang dapat mendorong kreativitas dan imajinasi anak. *Loose parts* merupakan merupakan unsur yang penting dari pembelajaran *STEAM*. *Loose parts* yaitu barang-barang yang ada disekitar kita, *loose parts* yaitu ranting, biji pinus, daun, bunga dan benda-benda lainnya.

### **SARAN**

Berdasarkan penelitian yang Berjudul “ Pemanfaatan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran bermuatan *STEAM* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelompok B1 di Tk Permata Ujungsemi Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon”, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- Peneliti mengharapkan TK Permatan Ujungsemi mulai melibatkan anak dalam mengumpulkan komponen-komponen

*Loose parts* bermuatan *STEAM* agar anak mengerti bagaimanan jiwa menemukan komponen *Loose Parts* bermuatan *STEAM*.

- Pemanfaatan media loose parts dengan pembelajarn bermuatan *STEAM* semua TK harus menciptakan pembelajaran ini karna untuk meningkatkan kreativitas anak.
- Untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian terkait agar lebih selektif dalam mencari literature yang akan digunakan dan menambah literature agar dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang penggunaan media *Loose Parts* bermuatan *STEAM* untuk meningkatkan kreativitas anak

## DAFTAR PUSTAKA

- Aas Hasanah, ‘’ Penerapan pendekatan *STEAM* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini, 2017, h. 275-26
- Ahmad Susanto. Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Aspeknya ( Jakarta: Kencana Pengola Media Grup, 2011). h, 117-118
- Caileigh Flannigan dan Beverlie Dietze, ‘’Children Outdoor Play, and Loose Part’’, *Journal Of Childhood Studies*. Vol . 42, 2017, h.54
- Caileigh Flannigan dan Beverlie Dietze, ‘’ Childrean Outdoor Studies. Vol. 42. 2017. H. 24
- Maria Melita Rahardjo, ‘’*How To Use Loose Parts in STEAM*’’, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, h. 312
- Novi Mulyani, Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, h. 45-47

- Novi Mulyani. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. h, 19-27
- Kreativitas pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak, h.38-40
- Sherly Smith dan Gilman, “*The Arts, Loose Parts And Conversation*”. *Journal Of the Canadian Association for Curriculum Studies*, Vol. 16m 2018, h. 96
- Yulianti Sintajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 9-12
- Siantajani. Yulianti 2019. Konsep dan praktek *STEAM* di PAUD. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara
- Supriadi, A. & Farhati, “Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM. 2022, hl. 6
- Titania Widya Prmeswari. *STEAM Based Learning Strategis by Playing Loose Parts for the Achievenemnt of 4c Skills in Children 4-5 years*. *Jurnal Efektor* Vol:1. Issue 1, 2020.hal:26
- Musyydah, ‘’ Pembelajaran STEAM, 2019. 100-102
- Luthfatun Nisa, ‘’ Tentang eknologi Pendidika Anak Usia Dini, 2020, h. 8
- Wahyuningsih, Sri. ‘’ Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering, And Mathematic, Pada Kurikulum PAUD, ‘’ *Jurnal Golden Age* 04, no. 2 (2020) : 290
- Wahyuningsih, Dkk. (2020). The Utilization of *Loose Parts* Media *STEAM* Learning for Early Childhood. *Early childhoodEducation and Development Jurnal*, 2(2). Hlm. 1-5
- Holt jhon ‘’ Bagaimana Belajar Siswa’’ 2012: 185
- Dodge dan Colker ‘’ Pembelajaran Logika Matematika Anak Usia Dini’’ 2000, h. 24
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, Strategi Pengembangan

Sri Wahyuni “ Pengembangan Model  
Pembelajaran Sains,  
Teknologi, engineering, Art,  
Matematika

Dini Amalia “ Pengaruh  
Pembelajaran Jarak Jauh  
Bermuatan STEAM Terhadap  
Karakter Kreatif dan  
Kemandirian.

Moeslichatoen, “ Pengajaran Di  
Taman Kanak-Kanak” 2004,  
h. 3

Santrock “ Psikologi Pendidikan”  
2017, h. 7

Sugiono (2019). Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, dan  
R&D. di Bandung: Alfabeta.