

PENINGKATAN KREATIVITAS BERKARYA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA *LOOSE PARTS*

Anita Damayanti*¹, Sriyanti Rachmatunnisa², dan Lia Rahmawati³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Jakarta

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan Media *loose parts* yang dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Juara Bekasi Tahun 2020. Subjek penelitian ini berjumlah 12 anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara selama penelitian. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra-siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun melalui pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 31%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 56,50% dan siklus II sebesar 83,70%. Disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun, guru dapat menggunakan pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts*.

Kata Kunci: Kreativitas, STEAM, *Loose Parts*

Abstract

The purpose of this study is to describe the process and learning outcomes through STEAM based on loose parts that can improve the creativity of working children aged 5-6 years in group B Kindergarten Juara Bekasi City in 2019. The subjects of this study were 12 children. The research method used in this study is Classroom Action Research by Kemmis and Mc. Taggart which includes four stages, namely planning, action, observation, and reflection. This study consisted of 2 cycles, each cycle consisting of 4 meetings. The data analysis technique used in this study is qualitative and quantitative data analysis. Qualitative data analysis by analyzing data from observations, documentations, and interviews. Quantitative data analysis uses descriptive statistical analysis that compares results obtained from pre-intervention, first cycle and second cycle. The results of this study indicate an increase in early childhood creativity through STEAM learning based on loose parts, it can be proved completeness of pre-intervention creativity by 31%. Then it increased in the first cycle by 56,50% and the second cycle by 83,70%. It was concluded that to improve the creativity of working children aged 5-6 years, teachers can use STEAM learning based on loose parts.

Keywords: Creativity, STEAM, *Loose Parts*

*correspondence Address
E-mail: anita.dama9@gmail.com

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 (R.I 4.0) telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, pemerintah bahkan pendidikan.

Revolusi industri 4.0 ini tidak saja melahirkan paradigma berfikir baru tapi juga budaya baru untuk kehidupan umat manusia. Ada beberapa hal penting yang perlu menjadi perhatian lingkungan pendidikan dalam menghadapi R.I 4.0 antara lain, hadirnya budaya literasi teknologi, yaitu kemampuan memahami cara kerja mesin dan aplikasi teknologi (*Coding, Artificial Intelligence, & Engineering Principles*), dan budaya literasi manusia, yaitu tumbuhnya manusia yang *humanies*, komunikatif dan mampu mendisain. Kemampuan mendesain suatu program atau karya nyata (benda) sebagai salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh generasi R.I 4.0 seyogyanya ditumbuh kembangkan sejak dini, karena mengeksplorasi pemikiran kreatif di tahun-tahun awal sekolah, adalah aspek fundamental dari sifat manusia untuk menjadi kreatif dan semua anak-anak mampu mewujudkan dan mengembangkan kreativitas mereka (Anna :2010).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tempat yang tepat untuk anak setelah rumah tempat tinggalnya. Dimasa pademi Covid-19 ini, meskipun anak-anak tidak dapat bertatap muka langsung dengan guru, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) masih dapat dilakukan dengan optimal melalui kerjasama yang baik antara guru dan orang tua anak di rumah, salah satunya melalui Pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *Loose Parts*.

Penggunaan media *loose parts* dengan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar yang ditata menarik, baik yang bersifat bekas ataupun masih dipakai, baik yang berasal dari bahan alam maupun bahan plastik/pabrikasi dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak guna merangsang daya kreativitasnya (Anna Craft, 2010). Burnard dan Swan (Elsevier, 2010) juga menyatakan bahwa potensi mencipta dapat muncul melalui penataan ruangan yang kreatif dan menarik, baik didalam maupun di luar rumah akan merangsang semua aspek kreativitas dan beri efek positif dalam menciptakan prakarsa, karena pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang melibatkan benda-benda untuk digunakan anak bermain sambil belajar (Aziza, 2020:22).

Rasa ingin tahu anak terhadap segala yang ada di sekitar, menjadikan anak bersemangat menggali pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam sekitar. Melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan bermain, anak mengeksplorasi bahan dan alat yang digunakan sebagai media bermain.

Kreativitas anak akan muncul jika anak memiliki motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu serta imajinasi. Anak yang memiliki kreativitas merupakan anak kreatif yang akan selalu mencari dan menemukan jawaban dan senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul akan selalu dipikirkan kembali, disusun kembali dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya. Anak kreatif juga memiliki sikap yang lentur (fleksibel), tidak penurut, tidak dogmatis, suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli).

Sejak diberlakukannya kurikulum 13 melalui pendekatan saintifik belum sepenuhnya dipahami oleh guru PAUD. Masih banyak guru yang belum melaksanakannya secara utuh. Metode pembelajaran yang membatasi kreativitas berpikir yang dibuat dan diterapkannya di kelas. Masih banyak guru yang kurang kreatif menyediakan media-media lain yang merupakan hasil karya guru yang dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran (Alviani, 2020: 3). Disamping itu Anak sering diarahkan untuk mencontoh apa yang dibuat guru dan menggunakan bahan-bahan/alat seperti apa yang digunakan guru. Anak seolah-olah dibentuk menjadi pribadi 'peniru' bukan pribadi 'pencipta' atau 'penemu'. Untuk mengatasi masalah ini, pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* menjadi inovasi pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak dalam berkarya, karena pembelajaran ini memadukan antara sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dalam satu kegiatan.

Dimasa pademi Covid 19 ini, Pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* dapat diberikan pada anak di rumah masing-masing dengan bantuan orang tua. Guru mengarahkan orang tua pada masing-masing anak di rumah untuk menyiapkan segala keperluan untuk penyelenggaraan pembelajaran. Pada pelaksanaan penelitian ini, anak diberi kebebasan menuangkan ide dan gagasannya dari bahan-bahan yang tersedia sesuai tema. Guru/orang tua tidak membuat contoh untuk ditiru, namun untuk merangsang ide anak, guru dan orang tua hanya memantau, mengawasi serta menyediakan bahan atau media pembelajaran yang tepat dan pas untuk anak. Dengan demikian, pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* tetap selaras dengan kurikulum 13, yakni tidak saja aspek kognitif namun afektif dan psikomotorik anak juga

terbangun, sehingga terdapat perpaduan antara sikap, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan mencipta. Dengan demikian kelak diharapkan anak tumbuh menjadi pribadi kreatif penuh daya cipta.

Meskipun Semua anak terlahir normal memiliki sifat kreatif dan senang mengeksplorasi, gemar menyelidiki dan menemukan (Lowenfeld & W. Britain, 1983:71) namun perkembangan kreativitasnya antara anak yang satu dengan yang lainnya berbeda, tergantung pada dukungan dan stimulus yang diterima anak pada masa awal perkembangannya (Anon, 2016:32).

Pengertian kreativitas menurut Hurlock adalah aktivitas imajinatif atau berpikir sintesis yang diperoleh melalui berbagai pengalaman terdahulu yang kemudian dijadikan acuan untuk membuat kombinasi baru (Hurlock, 1985:132). Sementara Santrock (1997:305) menyatakan kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu yang baru dengan cara yang tidak biasa untuk menyelesaikan suatu masalah. Pendapat lainnya Csikszentmihalyi (1996:1-2) Kreativitas adalah sesuatu yang bersifat baru, unik dan menarik untuk menyelesaikan masalah. Mussen dan Rosenzweig menyatakan kreativitas adalah segala penciptaan baru yang berhubungan dengan kognisi atau berpikir (Jalaludin Rakhmat, 1998:68). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, yang dimaksud dengankreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide/gagasan atau produk nyata sebagai hasil dari proses berpikirnya.

Berbagai aspek mendasar yang menyusun munculnya kreativitas dalam berkarya, dijelaskan oleh Guilford, adalah : 1) Kelancaran dan Ketangkasan, yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan yang banyak; 2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak cara dalam menyelesaikan masalah; 3) Keaslian atau Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru; 4) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk menambah atau membuat detail/rincian dari karya yang dibuat (AlKhailili, 2005:29). berdasarkan penjelasan di atas, kreativitas berkarya pada anak adalah kemampuan seorang anak dalam kelancaran, keluwesan, keaslian dan kerincian pada penciptaan karya yang dibuatnya.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak, diantaranya melalui aktivitas atau kegiatan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts*, yaitu Sistem kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain yang memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi melalui berbagai macam bahan. Pembelajaran berbasis STEAM bertujuan untuk mendorong anak membangun pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya dengan cara mengamati, bertanya dan

menyelidiki (Helista, 2019:152). Tahapan proses belajar *trial and error* pada masa anak-anak membuat mereka selalu bertanya dan mencoba sesuatu yang belum pernah dilakukannya, dan ketika mengalami kegagalan anak akan mencoba lagi tanpa bosan sampai menemukan jawabannya. Amini (2014:74), menjelaskan bahwa pendidik perlu memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba terlebih dahulu dengan caranya sendiri meskipun keliru, berikan motivasi dan biarkan anak mengulangnya lagi. Frobel menyatakan, bahwa imajinasi adalah dunia anak, setiap benda yang dimainkan dapat berfungsi sesuai dengan imajinasi anak sendiri (Sudono, 2002:2). Agar dapat menciptakan sesuatu, perlu adanya kerjasama antara kreativitas dan inovasi yang baik untuk menstimulus anak dalam berpikir ilmiah melalui benda-benda/bahan yang sudah tersedia.

Loose parts adalah lawannya area bermain yang statis dan kaku yang biasanya anak hadapi sehari-hari. Area *loose parts* adalah lingkungan atau area yang dapat diubah-ubah, dipindah-pindah sesuai keinginan dan imajinasi anak. Ketika anak berinteraksi dengan menggunakan media *Loose parts*, mereka memasuki dunia 'bagaimana jika' yang mempromosikan kemampuan 'problem solving' (pemecahan masalah) dan berpikir kreatif. Media *loose parts* mendorong kemampuan anak untuk berpikir imajinatif dan melihat solusi, dan tentunya sensasi petualangan dan kesenangan ke dalam dunia bermain anak. (Daly and Beloglovsky, 2015:87). Adapun manfaat dari media *loose parts* adalah : 1) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 3) Anak menjadi lebih aktif secara fisik, 4) Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka.

Bahan atau benda-benda media *loose parts* yang digunakan pada kegiatan pembelajaran berbasis STEAM adalah bahan atau benda lepas bebas yang tidak berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Media *loose parts* (lelasan) adalah unsur dari pembelajaran berbasis STEAM. Orang tua dan guru/pendidik dapat mengumpulkan bahan-bahan media *loose parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. Media *loose parts* ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Menggunakan benda-benda alam merupakan sumber daya yang memungkinkan anak untuk memperoleh apa yang mereka butuhkan tanpa batas.

Media *loose parts* terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda. Ketujuh komponen tersebut adalah : 1) Bahan alam, yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur,

air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya; 2) Bahan plastik yaitu: barang-barang yang terbuat dari plastik antara lain: sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong dan sebagainya. 3) Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, antara lain : kaleng, uang koin, perkakasdapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminum, plat mobil, kunci dan sebagainya. 4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya. 5) Benang dan kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya. 6) Kaca dan keramik, yaitu barang-barang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya. 7) Bekas kemasan, yaitu barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, antara lain : kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan sebagainya.

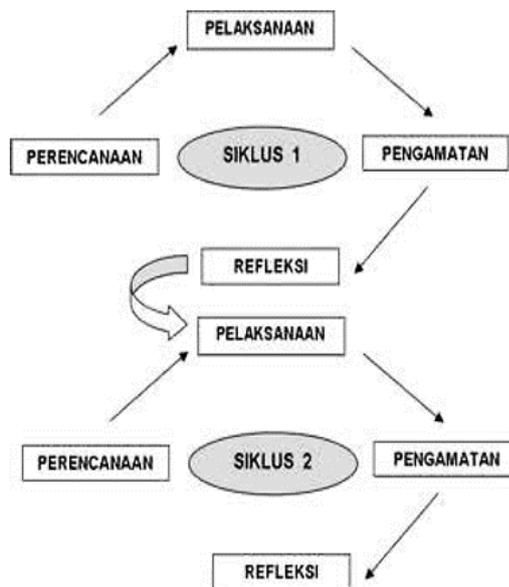
Berbagai penelitian yang sudah dilakukan tentang manfaat pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* sudah dilakukan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Permanasari (2016) yang berjudul, '*STEM Education: Inovasi dalam Pembelajaran Sains*' menyimpulkan bahwa Pembelajaran STEM education adalah pembelajaran yang memadukan sains, matematika untuk berpikir logis dan rasional sehingga dapat memahami fenomena secara logis dan kritis. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Imaduddin (2017) yang berjudul '*Menderai Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini yang Konstruktif Melalui STEAM Project-Base Learning yang Bernuansa Islami*' menyimpulkan, melalui STEAM semangat belajar anak untuk menggali pengetahuan tentang alam menjadi tinggi. Berikutnya Artobratama dan Irman (2018) dalam penelitiannya yang berjudul '*Pembelajaran STEM Berbasis Outbound Permainan Tradisional*' menyimpulkan, melalui pembelajaran STEM anak akan menghasilkan suatu karya disetiap pertemuannya, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Kemudian Nugraheni (2019) dalam penelitiannya yang berjudul '*Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts pada PAUD*' menyimpulkan bahwa, Pembelajaran STEAM melalui pengkombinasian *loose parts* dapat merangsang dan memunculkan sikap kreatif dan inovatif dengan benda-benda sederhana yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan analisis beberapa hasil penelitian di atas, terkait dampak atau manfaat pembelajaran berbasis STEAM dalam proses belajar anak di sekolah, ada beberapa keterbaruan dari penelitian ini, yaitu : belum ada penelitian yang mengukur peningkatan

keaktivitas berkarya anak sebagai hasil kemampuan menciptanya dari kebebasan eksplorasi bahan-bahan dan alat yang digunakan pada pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Oleh karena pembuktian secara empiris tentang keefektifan pembelajaran berbasis STEAM terhadap tingkat kreativitas mencipta anak ini penting, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian ini yang berjudul “Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts” pada kelas B TK Juara Kota Bekasi Jawa Barat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Prosedur penelitian menggunakan model Kemmis dan MC Taggart. Meliputi tahap-tahap: (a) perencanaan (*plan*) tindakan, (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*) dan (d) refleksi (*reflecting*). Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*) jika target pencapaian belum terpenuhi untuk dilakukan siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.



Gambar 1. Model rancangan menurut Kemmis dan Mc Taggart

Variabel yang akan ditingkatkan pada penelitian ini adalah Kreativitas hasil karya yang dibuat anak. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas B TK Juara Bekasi langsung oleh tim peneliti bekerjasama dengan kolaborator dan orang tua anak. Tindakan yang

diberikan adalah penerapan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* kombinasi bahan alam dan bahan plastik/pabrikasi.

Prosedur tindakan yang dilakukan Tim peneliti adalah melalui beberapa tahapan sesuai rancangan siklus penelitian, diawali dengan kegiatan pra siklus, yaitu menentukan waktu pelaksanaan penelitian, meminta izin kepada pihak sekolah, mencari dan mengumpulkan data-data anak yang akan diteliti, dan mengambil data awal (pra siklus) kreativitas hasil karya anak sebelum diterapkan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Kemudian melakukan tahapan siklus, yaitu 1) Tahapan Perencanaan Tindakan (*Planning*), yaitu : Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Satuan perencanaan disusun berdasarkan tujuan, materi, metode, media, kegiatan dan alat pengumpulan data. Lalu menyiapkan media / tempat yang sesuai dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak. dilanjutkan dengan menyiapkan alat pengumpulan data berupa lembar observasi, dan alat dokumentasi berupa kamera. 2) Tahapan Tindakan (*Acting*), tahapan ini merupakan tahapan saat peneliti melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang sudah direncanakan, yaitu menerapkan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose Parts* pada setiap pertemuan guna meningkatkan kreativitas hasil karya yang dibuat anak di rumah dengan bantuan orang tua anak masing-masing. 3) Tahapan Pengamatan Tindakan (*Observing*), pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi. 4) Tahapan Refleksi Terhadap Tindakan (*Reflecting*), setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi terhadap tindakan-tindakan yang telah dilakukan untuk menganalisis ketercapaian proses pemberian tindakan maupun untuk menganalisis faktor penyebab tidak tercapainya tindakan. Pada kegiatan ini tim peneliti membandingkan kreativitas hasil karya yang dibuat masing-masing anak, bagaimana hasil sebelum diberikan tindakan dengan sesudah diberikan tindakan pada akhir siklus. Jika hasilnya menunjukkan peningkatan, namun belum signifikan pada setiap aspeknya, maka perlu dilanjutkan pada siklus II.

Kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai mengacu pada teori Milles dalam Tampubolon (2014:35) bahwa keberhasilan tindakan terjadi apabila tingkat kreativitas karya anak rata-rata kelas telah mencapai minimal 75 %. Berdasarkan kesepakatan peneliti dengan kolaborator, target keberhasilan tindakan dalam penelitian ini bila dari

analisis deskriptif prosentase telah mencapai total skor 80% untuk semua aspek indikator variabel.

Kriteria keberhasilan tindakan menggunakan kajian teori kreativitas produk menurut Hurlock, Santrock, lowenfeld and Lambert dan Tri Hartiti Retnowati, meliputi:

1. Anak tanggap akan tema karya yang dibuat
2. Anak lancar dalam menuangkan ide dalam berkarya.
3. Anak tepat waktu dalam menyelesaikan karya yang dibuat.
4. Anak mampu menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.
5. Anak mampu menggunakan alat
6. Anak mampu mengolah bahan.
7. Anak dapat membuat karya sesuai tema
8. Anak membuat karya dengan bentuk orisinal (asli)
9. Anak berani menggunakan unsur bentuk, warna dan tekstur
10. Anak tekun saat membuat karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus

Diawali dengan melakukan persiapan pra penelitian, yaitu mencari dan mengumpulkan data anak usia 5-6 tahun yang akan diteliti melalui observasi langsung dari hasil pembelajaran jarak jauh yang dilakukan guru kelas terhadap 12 anak dengan mengamati empat karya dari empat tugas yang diberikan guru oleh masing-masing anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat Pra siklus, didapat presentasi kreativitas berkarya anak secara keseluruhan sebesar 31%. Kurangnya pencapaian perentase tingkat kreativitas berkarya anak disebabkan karena belum diberikannya kegiatan pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Diharapkan melalui pembelajaran ini kreativitas berkarya anak dapat lebih baik. Diharapkan melalui pembelajaran ini kreativitas berkarya anak dapat meningkat lebih baik.

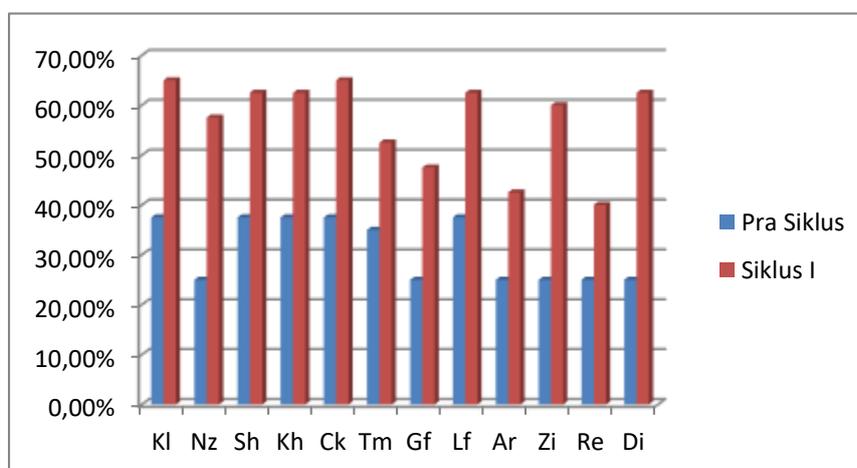
Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 4 hari dengan tujuan untuk memperbaiki kreativitas berkarya anak didik. Dalam tahapan ini peneliti membuat RPPH untuk rentang waktu 4 hari dengan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kreatifitas pada anak di TK Juara Bekasi, dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup, kegiatan ini di lakukan secara daring. Ada beberapa kekurangan dari pelaksanaan siklus I ini, yaitu : a) Kegiatan

pembelajaran ini kurang menarik bagi anak dan cenderung lebih monoton, karena media yang digunakan sebatas media yang ada di rumah, b) Pengelolaan kelas daring terkendala jaringan, c) Orang tua sebagai pendamping kurang berinisiatif/kreatif dalam memilih bahan-bahan dan mendisplay kurang menarik. Dari pelaksanaan pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts* pada siklus I, diperoleh presentase kenaikan skor kreativitas berkarya anak sebesar 56,5%. Berdasarkan hasil observasi Pra-siklus dan Siklus I, keduanya digambarkan pada tabel dan grafik perbandingan dibawah ini :

Tabel 1. Analisa Perbandingan Hasil Pra Siklus dan Siklus I

No	Nama Anak	Skor		Persentase		Kenaikan
		Pra Siklus	Siklus I	Pra Siklus	Siklus I	
1	Kl	15	26	37.5%	65%	27.5%
2	Nz	10	23	25%	57.5%	32.5%
3	Sh	15	25	37.5%	62.5%	25%
4	Kh	15	25	37.5%	62.5%	25%
5	Ck	15	26	37.5%	65%	27.5%
6	Tm	14	21	35%	52.5%	17.5%
7	Gf	10	19	25%	47.5%	22.5%
8	Lf	15	25	37.5%	62.5%	25%
9	Ar	10	17	25%	42.5%	17.5%
10	Zi	10	24	25%	60%	35%
11	Re	10	16	25%	40%	15%
12	Di	10	25	25%	62.5%	37.5%
Jumlah		149	272	372.5%	680%	307.5%
Rata-rata		12.4	22.6	31%	56.5%	25.5%



Gambar 2. Grafik Hasil Observasi Pra Siklus dan Siklus I

Berdasarkan diagram diatas terlihat anak yang mendapatkan skor tertinggi adalah Di dan anak yang mendapatkan skor terendah adalah Re. Berdasarkan hasil observasi yang didapat pada siklus I, diketahui bahwa kreativitas berkarya anak secara keseluruhan sebesar 56.5%, dari data pra siklus ke siklus I rata-rata persentase kenaikan mencapai 25.5%, ini menunjukkan adanya peningkatan tetapi masih kurang dari target yang ingin dicapai oleh peneliti yakni sebesar 80%. Jadi, kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun di TK Juara Bekasi belum optimal, perlu dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II

Pada Siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan selama 4 hari dengan tujuan untuk memperbaiki kreativitas berkarya anak. Dalam tahapan ini peneliti membuat RPPH untuk rentang waktu 4 hari dengan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak di TK Juara Bekasi, dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup, kegiatan ini di lakukan di dalam maupun di luar rumah didampingi oleh orang tua masing-masing anak.

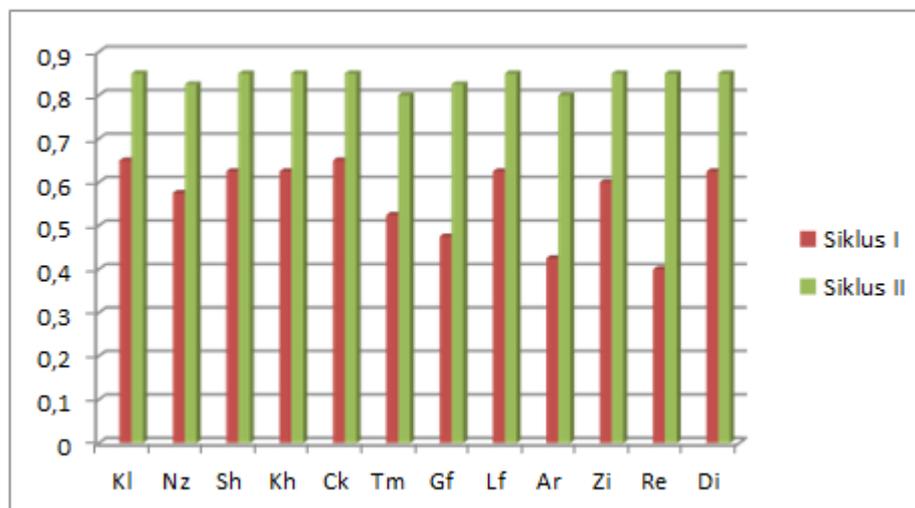
Hasil refleksi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM, secara umum terdapat kelebihan dan kekurangan pada siklus II, yaitu: a) Anak kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan suasana rumah yang mengganggu konsentrasi anak untuk tekun menyelesaikan karyanya, b) Kelebihan yang ditemukan pada siklus II yaitu, anak lebih antusias karena bahan-bahan lebih bervariasi dan ditata/didisplay lebih menarik, karena orang tua sebelumnya diarahkan untuk menyiapkan bahan-bahan yang menjadi media *Loose parts* sesuai tema mengikuti arahan dan koordinasi dari guru.

Hasil pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II, diperoleh presentase peningkatan kreativitas berkarya anak sebesar 83.7 %. Perbandingan rekapitulasi data hasil perbaikan pembelajaran Siklus I dan Siklus II terlihat pada tabel 2 dan grafik 2 di bawah ini :

Tabel 2. Analisa Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Skor		Persentase		Kenaikan
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	
1	Kl	26	34	65%	85%	20%
2	Nz	23	33	57.5%	82.5%	25%
3	Sh	25	34	62.5%	85%	22.5%
4	Kh	25	34	62.5%	85%	22.5%
5	Ck	26	34	65%	85%	20%
6	Tm	21	32	52.5%	80%	27.5%
7	Gf	19	33	47.5%	82.5%	35%
8	Lf	25	34	62.5%	85%	22.5%

9	Ar	17	32	42.5%	80%	37.5%
10	Zi	24	34	60%	85%	25%
11	Re	16	34	40%	85%	45%
12	Di	25	34	62.5%	85%	22.5%
Jumlah		272	402	680%	1005%	325%
Rata-rata		22.6	33.5	56.5%	83.7%	27.2%



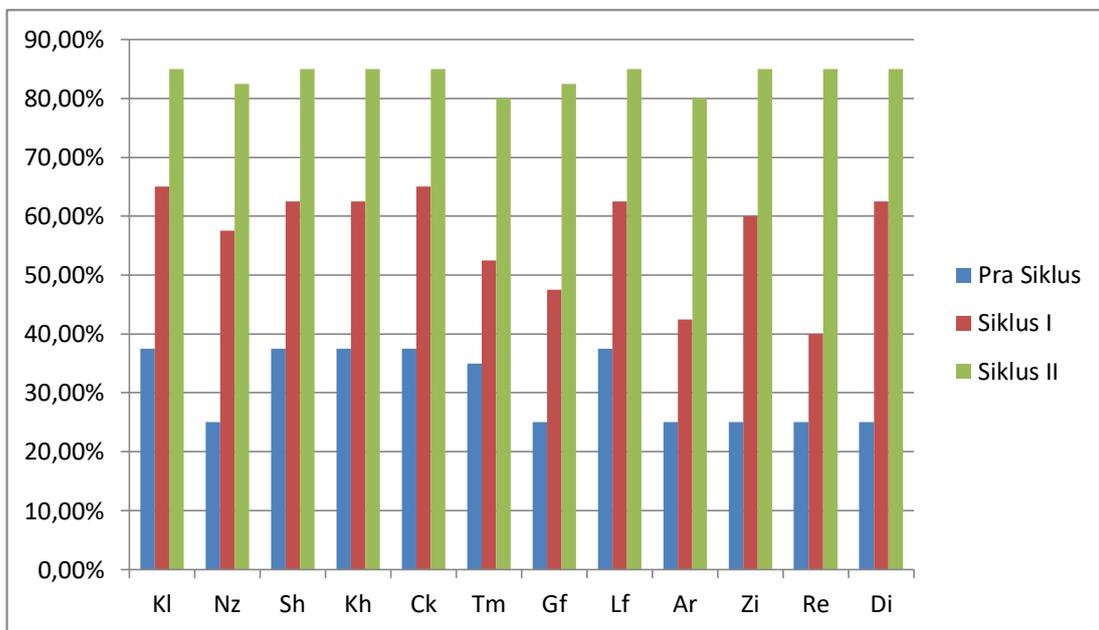
Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Dari diagram diatas dapat dilihat anak yang mampu mendapatkan skor tertinggi adalah Kl, Sh, Kh, Ck, Lf, Re, Zi dan Di. Sedangkan anak yang mendapatkan skor terendah adalah Tm dan Ar. Berdasarkan hasil observasi yang didapat pada siklus II, diketahui bahwa kreativitas berkarya anak secara keseluruhan sebesar 83.7%, dari data siklus I ke siklus II rata-rata persentase kenaikan mencapai 27.2, ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan kreativitas berkarya anak telah memenuhi target yang telah ditetapkan, yaitu minimal rata-rata 80%. Dengan demikian penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Perbandingan hasil data peningkatan kreativitas berkarya 12 anak siswa kelas B TK Juara Bekasi, mulai dari sebelum diberikan Pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts* di prasiklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar grafik di bawah ini :

Tabel 3. Analisa Perbandingan Data Hasil Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Skor			Persentase			Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1	Kl	15	26	34	37.5%	65%	85%	Meningkat
2	Nz	10	23	33	25%	57.5%	82.5%	Meningkat
3	Sh	15	25	34	37.5%	62.5%	85%	Meningkat

4	Kh	15	25	34	37.5%	62.5%	85%	Meningkat
5	Ck	15	26	34	37.5%	65%	85%	Meningkat
6	Tm	14	21	32	35%	52.5%	80%	Meningkat
7	Gf	10	19	33	25%	47.5%	82.5%	Meningkat
8	Lf	15	25	34	37.5%	62.5%	85%	Meningkat
9	Ar	10	17	32	25%	42.5%	80%	Meningkat
10	Zi	10	24	34	25%	60%	85%	Meningkat
11	Re	10	16	34	25%	40%	85%	Meningkat
12	Di	10	25	34	25%	62.5%	85%	Meningkat
Jumlah		149	272	402	372.5%	680%	1005%	Tercapai
Rata-rata		12.4	22.6	33.5	31%	56.5%	83.7%	Tercapai



Grafik 4. Kenaikan Data Pra Siklus, Siklus I dan Siklus

Berdasarkan gambar grafik di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan kreativitas berkarya anak melalui pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* sangat baik. Besarnya rata-rata skor pada pra siklus 31%, siklus I adalah 56.5% dan siklus II semakin meningkat menjadi 83.7%. hal ini menunjukkan bahwa kreativitas berkarya anak mengalami peningkatan yang signifikan

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Kreativitas pada anak dapat berkembang dengan baik jika di fasilitasi dengan metode pembelajaran yang tepat. Pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM dengan media *loose Parts* merupakan pembelajaran yang memberikan kebebasan anak untuk berkreasi dalam satu aktivitas *Sains, technology, Engenering, Art dan Match*. Pembelajaran ini menggabungkan aktivitas dalam bingkai kemerdekaan anak untuk berkreasi sesuai imajinasinya melalui media *loose parts*, yaitu media lepasan yang bisa digabungkan kembali dengan berbagai jenis media lainnya sehingga membuat anak semakin kreatif.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas berkarya anak berkembang dengan sangat signifikan menggunakan Pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Hal ini terlihat pada hasil prosentasi Pra-siklus 31%, lalu dilaksanakan Siklus I diperoleh kenaikan prosentase menjadi 56,5% dan dilanjutkan ke Siklus II diperoleh peningkatan kreativitas berkarya anak menjadi 83% yang artinya, kreativitas berkarya siswa kelas B TK Juara Bekasi meningkat melalui pembelajaran Jarak jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts*.

Saran

Berdarkan hasil penelitian, perbaikan disetiap siklus dan data-data yang menggambarkan peningkatan kemampuan kreativitas berkarya anak yang diberi Pembelajaran Jarak Jauh berbasis TEAM dengan media *loose parts*, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam upaya meningkatkan kreativitas berkarya anak, melalui pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* yang dilaksanakan jarak jauh , guru seharusnya mengarahkan orang tua untuk menggunakan alat dan bahan yang lebih bervariasi disesuaikan dengan Tema
2. Guru harus lebih kreatif menggunkan video pembelajaran agar orang tua yang mengarahkan anak di rumah lebih mengerti dan anak lebih tertarik untuk berkarya.
3. Kerjasama dengan orang tua lebih ditingkatkan lagi dalam mengembangkan kreativitas anak dan orang tua diberikan buku panduan pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts*, terutama dalam memilih bahan dan menata letak bahan-bahan media *loose parts* tersebut

(mendisplay) menjadi lebih baik dan menarik, sehingga minat anak terbangun untuk mengeksplorasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Khailili, A. A. (2005). *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al Kautsar.
- Alviani, & Gracelia. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print). DOI: 10.31004/obsesi.v4i2.287
- Amini, & Mukti. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini, Modul 1 PAUD 4306 Pengembangan Anak Usia Dini* (pp. 14-18). Jakarta : Dirjen PAUD.
- Anon. (2016). *Creative Play Helps Children Grow* (www. nnc.org). (diakses 14 Juni 2020)
- ANNA CRAFT. (2010). The Open Creativity Centre , The Open University , Milton Keynes, UK. Informa Ltd Registered in England and Wales Registered Number: 1072954 Registeredoffice: Mortimer House, 37-41 Mortimer Street, London W1T 3JH, UK. Routledge Published online DOI: 10.1080/09575140303105
- Artobratama, & Irman. (2018). Pembelajaran STEM Berbasis *Outbound* Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education.*, vol.2, no.2, (pp. 40-43). Bandung : IJPE. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Aziza, & Ageng. (2020). Pengaruh Metode Montessori dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 6 (1) <http://dx.doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-02>
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity, Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harpers Collins Publisher.
- Helista, C.N. (2019). "SEAM", PGPAUD Universitas Negeri Semarang, 19 Juni. 2019 [Online]. Tersedia : <http://pgpaud.unnes.ac.id/seminar-nasional-tiga-pakar-bedah-steamuntuk-anak-usia-dini/> (diakses 12 maret 2020)
- Hurlock, E.B. (1985). *Child Development*. Singapore: Mc. Graw-Hill Book Company.
- Imaduddin, M. (2017). Menderai Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini yang Konstruktif Melalui STEAM Project-Best Learning yang Bernuansa Islami. Dalam *Proceedings ANCOMS 2017*. pp. 951-952, 2017.
- Jalaluddin. (1998). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugraheni, & Dewi, K.(2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis *Losse Parts* Pada PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran "Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0"* ISBN: 978-602-0791-28-9
- Pamela, B., & Burnard. (2010). Pupil perceptions of learning with artists: A new order of experience? *Journal Elsevier*.
- Retnowati, T.H. (2012). The Development of Assessment Instrument for Elementary School Student Painting. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 16(2)492-510.

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/viewFile/1406/1193> (diakses 14 juni 2020).

Santrock, J.W. (1997). *Life-Span Development*, Chicago: Brown and Benchmark Publishers.

Sudono, A. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Viktor, L., & Lambert. (1983). *Creative and Mental Growth*, Seven Edition, New York: Macmillan Publishing Co.Inc.