

ABSTRAK

Euis Rani Puspitasari (1172100021): Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode *STEAM* dengan Media *Loose Parts* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang)

Penelitian ini dilakukan atas dasar temuan permasalahan mengenai kreativitas anak yang masih rendah. Sebagian anak masih meniru hasil karya temannya, anak yang lain masih belum mandiri dan belum bisa menuangkan ide-ide yang dimiliki pada kertas gambar. Selama ini guru meminta anak mewarnai gambar bebas untuk menuangkan kreativitasnya, namun belum menunjukkan hasil yang optimal. Oleh karena itu, melalui metode *STEAM* dengan media *Loose parts* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Sumedang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) kreativitas anak sebelum diterapkan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts*; 2) penerapan metode *STEAM* menggunakan media *Loose Parts* sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak pada setiap siklus; dan 3) kreativitas anak setelah diterapkan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* di kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

Penelitian ini didasarkan pada suatu pemikiran bahwa metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* dapat meningkatkan kreativitas anak. Metode *STEAM* melalui media *Loose Parts* memiliki keunggulan dibandingkan pembelajaran konvensional yaitu: 1) berbasis pada praktek, mengaktifkan semua panca indera anak; 2) fokus pada proses, pemecahan masalah, kreativitas, kerja kelompok dan *entrepreneur*; dan 3) mengembangkan keterampilan pendidikan abad 21 (*soft skills*).

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart, meliputi empat alur berulang yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dan 2 tindakan pada setiap siklusnya. Subjek penelitian adalah anak kelas B sebanyak 12 orang. Teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan observasi, wawancara, hasil karya dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak sebelum diterapkan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* diperoleh nilai rata-rata sebesar 30,92 dengan kriteria gagal. Proses penerapan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* menunjukkan peningkatan, baik aktivitas guru maupun aktivitas anak pada setiap siklusnya. Aktivitas guru pada siklus I sebesar 76,67% dengan kriteria baik dan pada siklus II sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 67,80% dengan kategori cukup dan pada siklus II sebesar 85,98% dengan kategori sangat baik. Demikian pula halnya, kreativitas anak setelah diterapkan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-ratanya sebesar 51,33 kriteria kurang dan pada siklus II sebesar 82,20 dengan kriteria sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Rancabawang Tanjungsari Sumedang