

Efektivitas Metode STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media *Loose Parts*

Iin Maulina¹, Hilyatul Aulia², Syabila Annisa³, Musrimah Novia⁴, Fatmarini⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Hilyatul Aulia

E-mail: 211610003@unmuhpnk.ac.id

Abstrak

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu cara orang dewasa untuk menstimulasi anak. Dalam konteks pengembangan bahasa, media ini sangat mendukung anak untuk menggunakan kosakata baru dan mengembangkan kemampuan berbicara dalam situasi yang alami dan kontekstual. Media *loose parts* juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berkomunikasi anak. *Loose parts* memancing anak untuk lebih banyak bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih serta ketertarikan yang alamiah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan bahasa anak usia dini sebelum diterapkan metode STEAM melalui *loose parts* dan efektivitas kemampuan bahasa anak usia dini setelah diterapkan metode STEAM melalui *loose parts*. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan studi literatur. Proses analisis data ini melibatkan empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan akhirnya penarikan kesimpulan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode STEAM melalui media *loose parts* efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini dan merekomendasikan penerapannya dalam kurikulum pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan holistik anak.

Kata Kunci - anak usia dini, *loose parts*, STEAM

Abstract

Early childhood education is one way for adults to stimulate children. In the context of language development, this media greatly supports children to use new vocabulary and develop speaking skills in natural and contextual situations. *Loose parts* media has also been proven effective in increasing children's creativity and communication skills. *Loose parts* encourage children to ask more questions and have more curiosity and natural interest. This study aims to describe the language skills of early childhood before the STEAM method is applied through *loose parts* and the effectiveness of early childhood language skills after the STEAM method is applied through *loose parts*. The research method used is descriptive qualitative. Data collection techniques in this study are observation, interviews and literature studies. The data analysis process involves four stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and finally drawing conclusions. This study concludes that the STEAM method through *loose parts* media is effective in improving the language skills of early childhood and recommends its application in the early childhood education curriculum to support children's holistic development.

Keywords - early childhood, *loose parts*, STEAM

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu cara orang dewasa untuk menstimulasi anak (Mulyati, 2020). Bekal Pendidikan diberikan sejak lahir hingga usia enam tahun sebagai persiapan memasuki pendidikan dasar (Ambarwati & Purwanto, 2022). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menitikberatkan pada perkembangan fisik, intelektual, emosional, dan sosial anak sejak lahir hingga usia delapan tahun. Pendidikan bagi anak usia dini dalam hakikatnya membentuk suasana dan lingkungan dimana anak-anak bisa memperoleh pengalaman dan mewariskan pengalaman belajar sebagai akibatnya anak mengenal diri dan lingkungannya. Memaksimalkan potensi intelektual anak pada mengungkapkan pengalaman belajar melalui pengamatan, peniruan, & eksperimen yg berulang-ulang (Lubis & Pohan, 2023). Pencapaian kemampuan rangsang yang diharapkan pada anak usia dini harus up to date. Hal ini yang menjadi bahasan pokok dalam keterampilan yang harus dikuasai anak pada abad 21, yaitu keterampilan pada abad 21 yang mengedepankan 4 konsep: kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi atau sering disebut dengan 4C. Keterampilan ini sangat penting untuk digunakan dengan anak-anak sejak usia dini, untuk mempersiapkan mereka agar berhasil menghadapi masalah dan tantangan dalam perjalanan hidup yang lebih kompleks, dan untuk memastikan bahwa mereka memiliki kepribadian yang tangguh. Hal ini juga sangat berpengaruh pada keterampilan komunikasi anak, karena ketika anak memiliki keterampilan atau kemampuan komunikasi yang baik maka anak akan mampu menyampaikan berbagai macam ide kreatif sehingga dapat menemukan jalan keluar atau pemecahan masalah sebagai upaya anak memiliki kemampuan dan kesiapan dalam kehidupan yang sesungguhnya (Prameswari & Lestarinigrum, 2020).

Dalam menghadapi perkembangan zaman yang mengharuskan anak usia dini memiliki keterampilan abad 21 atau sering disebut dengan 4C. Diperlukan perubahan dalam cara belajar pada anak untuk siap menghadapi abad 21 dengan memiliki kemampuan menurut Mardhiyah et al (2021) yaitu, Pembelajaran mandiri, pencarian informasi, penggunaan tugas, penggunaan masalah tidak terstruktur, penggunaan keterampilan penalaran tingkat tinggi dan isi pembelajaran, pembelajaran rekan, penilaian rekan, kerja kelompok, pembelajaran interdisipliner, dan penilaian keterampilan proses. 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. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mampu menciptakan sesuatu kebaruaran. Media loose parts juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berkomunikasi anak. Loose parts memancing anak untuk lebih banyak bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih serta ketertarikan yang alamiah. Obyek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Secara tidak langsung, ini menumbuhkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi *higher order thinking skill* (HOTS), serta kreativitas (Alam, 2019).

Dalam konteks pengembangan bahasa, media ini sangat mendukung anak untuk menggunakan kosakata baru dan mengembangkan kemampuan berbicara dalam situasi yang alami dan kontekstual. Menurut kajian peneliti terdahulu dalam jurnal yang disusun oleh Meida Afina Putri dkk, seorang mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta tahun 2021, dengan judul "Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan *Loose Part* Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini" Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam analisis yang sudah dilakukan pendekatan belajar STEAM dengan berbahan *Loose part* dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak usia dini di abad 21. karena dengan menggunakan bahan loose part tersebut anak dapat bebas menuangkan ide kreativitasnya. Dalam skripsi yang disusun oleh Azky Farida seorang mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

tahun 2020, dengan judul “Penggunaan Media *Loose Part* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD AL - Musfiroh Gunung sindur Jawa Barat”.

Hasil dari penelitian tersebut yang dapat saya simpulkan bahwa penggunaan media *Loose parts* pada pembelajaran PAUD dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain dengan media *Loose parts* dengan memperhatikan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang yang dilakukan anak di setiap harinya. Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian terdahulu maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan metode STEAM dalam meningkatkan keterampilan bahasa anak usia 5 – 6 tahun melalui media *loose parts*. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah metode penelitian yang digunakan, subjek penelitian dan objek penelitian, serta referensi yang digunakan.

Adapun tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kemampuan bahasa anak usia dini sebelum diterapkan metode STEAM melalui *loose parts* dan efektivitas kemampuan bahasa anak usia dini setelah diterapkan metode STEAM melalui *loose parts*.

METODE

Pelaksanaan metode Steam dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui media *loose parts* ini melalui pelatihan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) dalam konteks pembelajaran bahasa anak, serta bagaimana menggunakan media *loose parts* secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Pelatihan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop yang menggabungkan teori dan praktik. Peserta pelatihan akan diberikan pengetahuan dasar mengenai konsep STEAM dan bagaimana masing-masing komponen (sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika) dapat diintegrasikan dalam kegiatan yang berfokus pada pengembangan kemampuan bahasa anak. Selanjutnya, mereka akan diperkenalkan dengan media *loose parts* berbagai benda yang dapat digunakan untuk berkreasi, menyusun, dan bermain secara bebas. Media tersebut, seperti potongan kayu, batu, kancing, atau benda-benda alam lainnya, dapat merangsang kreativitas anak dan memberikan peluang bagi mereka untuk berkomunikasi melalui cerita, deskripsi, dan ekspresi verbal.

Selama pelatihan, para guru dan pengasuh akan dilatih untuk merancang aktivitas yang memungkinkan anak-anak untuk menjelajahi konsep-konsep STEAM secara langsung, sambil menggunakan media *loose parts* untuk mendorong mereka berbicara, bertanya, dan berdiskusi. Misalnya, anak-anak dapat diajak untuk membuat struktur dari potongan kayu dan diberi kesempatan untuk menjelaskan apa yang mereka buat, atau mereka bisa diminta untuk menggabungkan benda-benda alami dan kemudian mendiskusikan bentuk dan fungsi benda tersebut. Aktivitas semacam ini tidak hanya mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreativitas, tetapi juga memperkaya kosakata dan kemampuan bahasa anak-anak.

Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dan pengasuh dapat lebih memahami pentingnya peran mereka dalam merancang lingkungan belajar yang mendukung perkembangan bahasa anak. Selain itu, mereka akan lebih terampil dalam memanfaatkan media *loose parts* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh eksplorasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini secara efektif. Dengan mengimplementasikan pelatihan ini, diharapkan terdapat peningkatan kualitas pengajaran di lembaga pendidikan anak usia dini, serta peningkatan keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam mendukung perkembangan bahasa anak melalui metode STEAM dan media *loose parts*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Sebelum Diterapkan Metode STEAM Melalui Loose Parts Observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak usia dini berada pada tingkat yang cenderung rendah. Anak-anak dalam kelompok penelitian sering kali kesulitan mengungkapkan ide-ide mereka secara verbal. Beberapa indikator yang diamati adalah:

- a. Keterbatasan Kosa Kata: Anak-anak hanya mampu menggunakan kata-kata dasar untuk berkomunikasi, dan mereka sering kali mengulang-ulang kata yang sama tanpa mengembangkan kalimat yang lebih kompleks.
- b. Kesulitan dalam Merangkai Kalimat: Sebagian besar anak tidak mampu menyusun kalimat sederhana dengan struktur yang benar. Kalimat yang diucapkan sering kali tidak lengkap atau sulit dipahami.
- c. Minimnya Interaksi Verbal: Anak-anak cenderung pasif dan jarang berkomunikasi dengan teman sebaya atau guru. Mereka lebih sering menggunakan gestur atau bahasa tubuh untuk menyampaikan maksud.



Gambar 1.
Sosialisasi

Hasil ini menegaskan pentingnya metode pembelajaran yang mampu merangsang anak untuk lebih aktif berbicara dan mengembangkan kemampuan bahasa mereka. Implementasi Metode STEAM Melalui Loose Parts

Metode STEAM diterapkan dengan memanfaatkan media loose parts, yaitu bahan-bahan yang tidak terstruktur dan dapat digunakan untuk berbagai macam aktivitas kreatif. Contoh loose parts yang digunakan dalam penelitian ini meliputi balok kayu, tutup botol, kancing, kerikil, daun, dan potongan kain. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar anak-anak dapat mengeksplorasi, berkreasi, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun dalam kelompok. Beberapa aktivitas yang dilakukan meliputi:

- a. Menyusun Bangunan: Anak-anak diajak untuk membuat struktur bangunan dari balok kayu dan loose parts lainnya. Dalam proses ini, mereka diminta untuk menjelaskan apa yang mereka buat dan mengapa mereka memilih bentuk tertentu.
- b. Menciptakan Pola dan Gambar: Dengan menggunakan loose parts, anak-anak belajar menciptakan pola atau gambar tertentu. Guru mendorong anak untuk mendeskripsikan proses dan hasil karya mereka.
- c. Proyek Kolaboratif: Anak-anak bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek bersama, seperti membuat miniatur taman atau jembatan. Dalam kegiatan ini, mereka dilatih untuk berdiskusi, bertukar ide, dan memberikan saran kepada teman.



Gambar 2.
Dokumentasi Kegiatan

Efektivitas Metode STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Setelah penerapan metode STEAM melalui media *loose parts*, ditemukan peningkatan yang signifikan pada kemampuan bahasa anak usia dini. Beberapa perubahan positif yang diamati meliputi:

- a. Peningkatan Kosakata: Anak-anak mulai menggunakan kosakata yang lebih beragam dalam menjelaskan hasil karya mereka. Mereka juga mampu memahami dan menggunakan istilah baru yang diajarkan selama kegiatan.
- b. Kemampuan Merangkai Kalimat: Anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun kalimat lengkap. Mereka mampu menjelaskan proses dan hasil aktivitas dengan kalimat yang lebih jelas dan terstruktur.
- c. Interaksi Verbal yang Lebih Aktif: Frekuensi dan kualitas interaksi verbal antara anak-anak dengan teman sebaya maupun guru meningkat secara signifikan. Anak-anak lebih percaya diri untuk berbicara di depan kelompok dan mampu berdiskusi dengan lancar.
- d. Kemampuan Bercerita: Selain menjelaskan hasil karya mereka, anak-anak juga mulai mampu menceritakan pengalaman sehari-hari atau imajinasi mereka dengan alur yang lebih baik.



Gambar 3.
Dokumentasi Kegiatan

KESIMPULAN

Penerapan metode STEAM melalui media loose parts terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan verbal anak, tetapi juga mendorong interaksi sosial, kreativitas, dan rasa percaya diri mereka. Dengan kombinasi elemen eksplorasi, diskusi, dan kolaborasi, metode STEAM dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak usia dini. Oleh karena itu, disarankan agar metode ini diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan holistik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Hasda, S., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Alam, S. (2019). *Higher Order Thinking Skills (HOTS): Kemampuan Memecahkan Masalah, Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pendidikan Seni untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0 pada Era Society 5.0*. Seminar Nasional Pascasarjana.
- Ambarwati, & Purwanto. (2022). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6).
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif* (H. Sazali (ed.); 1 ed.). Wal Ashri Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/>
- Heryana, A. (2018). *Informan Dan Pemilihan Informan Dalam Penelitian Kualitatif*. Universitas Esa Unggul.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian*. Eureka Media Aksara.
- Lubis, H. Z., & Pohan, A. A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Konsep Dasar Matematika Dan Sains Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2).
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1).
- Mulyati, A. (2020). *Pentingnya pendidikan dan pola asuh orang tua dalam penanaman nilai karakter pada anak usia dini*. *An Nisa'*, 13(1).
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1 ed.). UMSIDA Press.
- Prameswari, T. W., & Lestaringrum, A. (2020). *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*. *Efektor*, 7(1).
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1 ed.). Pascal Books.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian* (1 ed.). Penerbit KBM Indonesia.
- Sari, M. S., & Zefri, M. (2019). Pengaruh Akuntabilitas, Pengetahuan, dan Pengalaman Pegawai Negeri Sipil Beserta Kelompok Masyarakat (Pokmas) Terhadap Kualitas Pengelola Dana Kelurahan Di Lingkungan Kecamatan Langkapura. *Jurnal Ekonomi*, 21(3).
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business*. Wiley.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2 ed.). CV. Alfabeta.