

SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume 10 Nomor 1 Januari 2024

P. 111 - 117

PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* BERBASIS *STEAM* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI

Tungga Purnama Sari¹⁾, Ardiana Faizah²⁾

^{1,2} IAI Al Khoziny

Email: tunggapurnamasari0207@gmail.com¹, ardianasda@gmail.com²

Abstrak Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan yang di miliki setiap anak untuk mengetahui konsep huruf. Kemampuan mengenal huruf anak usia dini kelompok A yaitu mengenal huruf vokal dan konsonan, membentuk huruf dari benda, menulis huruf dengan media *loose parts* berbasis *STEAM*. Sedangkan media *loose parts* merupakan alternatif sebuah media yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan anak melalui alam dan lingkungan sekitar pada anak untuk meningkatkan kreativitas pada anak sehingga proses belajarnya lebih konkret. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. presentase ketuntasan belajar pada siklus I terdapat 60% sebanyak 6 anak didik dari 20 anak didik dengan rata-rata 60 dan siklus II terdapat 75% sebanyak 8 anak didik dari 20 anak didik dengan rata-rata 75. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam penggunaan media *loose parts* berbasis *STEAM* untuk kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Pendidik diharapkan memanfaatkan media *loose parts* berbasis *STEAM* dalam kegiatan bermain anak usia dini, salah satunya pada kegiatan mengenal huruf.

Kata Kunci : *Loose Parts*, *STEAM*, kemampuan mengenal huruf, anak usia dini

LATAR BELAKANG

Pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui berbagai program yang bervariasi dalam menstimulus kreativitas anak. Pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak dalam menghadapi abad 21 yaitu pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM)*. Bybee (2013) menjelaskan tujuan pendidikan *STEAM* lebih jauh adalah mengembangkan literasi STEM. Banyak orang belum mengenal pembelajaran *STEAM* dengan media

loose parts. Hal ini dikarenakan pembelajaran *STEAM* dengan media *loose parts* jarang digunakan oleh guru pada umumnya. Melalui media ini, anak-anak diharapkan tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga secara sosial. Kegiatan-kegiatan kunci tersebut dapat dirancang melalui kegiatan bermain sehingga anak merasa nyaman dan antusias terlibat didalamnya (Suci Utami Putri: 2019). Media *STEAM* ini berfokus juga kerjasama, komunikasi, penelitian, penyelesaian masalah dan kemampuan berpikir kritis. Membiasakan anak untuk berperan langsung pada kegiatan belajar yang akan mendorong anak aktif dan kreatif dalam penyelesaian masalah dengan cara mereka sendiri. Anak merupakan pembelajaran aktif dan penanya kreatif seperti hanya orang sains (Soylu, 2016).

Dalam pembelajaran berbasis *STEAM*, media *Loose Parts* merupakan unsur yang penting. *Loose Parts* merupakan bahan yang dapat di pindahkan, dirancang ulang, di bawa, dipisahkan, di gabungkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Menurut Yulianti Siantajani (2020), media *Loose Parts* merupakan alternatif sebuah media yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan anak melalui alam dan lingkungan sekitar pada anak untuk meningkatkan kreativitas pada anak sehingga proses belajarnya lebih konkret. Kashin (Yulianti Siantajani, 2020) mengatakan bahwa *Loose Parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik. Benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dsb. Benda-benda daur ulang misalnya bungkus permen, plastik bekas makanan, kemasan, kardus, dan sebagainya. Benda-benda buatan pabrik misalnya perkakas rumah tangga, mainan jadi, mur, baut, dan sebagainya. *Loose Parts* dapat berupa benda-benda ukuran kecil, sedang dan besar. Bisa ditemukan dan dipakai di dalam ruang maupun di luar ruang.

Pada lembaga pendidikan anak usia dini, anak akan terwarnai oleh berbagai corak pendidikan, kepribadian dan kebiasaan, bahasa yang dibawa masing-masing anak dari lingkungan dan kondisi rumah tangga yang berbeda-beda. Masyarakat adalah perangsang dan penerapan luar yang menimbulkan tingkah laku tertentu pada seorang anak baik dalam segi perilaku, adat kebiasaan, berbicara, terlebih lagi dalam berbahasa. Televisi, media tersebut bisa menimbulkan hal yang negatif terhadap kepribadian anak misalnya melalui tayangan iklan, sinetron-sinetron dan berita-berita lainnya. Hal ini sangat mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak usia dini.

Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2006), mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah media pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan media pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Maimunah Hasan, 2009).

Salah satu cara pendidik agar dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada anak yakni dengan menggunakan berbagai macam media. Menurut Mursyid

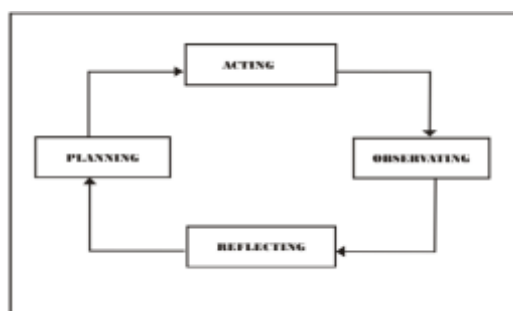
(2015), guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media secara tepat dan akurat. Media yang digunakan dalam pembelajaran di KB TK Az-Zahra Perum. Griya Permata Gedangan yakni media demonstrasi dan media tanya jawab.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai Penerapan Media *Loose Parts* berbasis *STEAM* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini kelompok TK A1 di KB TK Az-Zahra Griya Permata Gedangan Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis *STEAM* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah yang ada di kelas dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Menurut Suharsimi Arikunto (2015), Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan yang diberikan pada subjek tindakan. Model PTK ini menggunakan model Kurt Lewin. Konsep inti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setiap siklus PTK terdiri dari empat langkah yaitu: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Observasi (*observation*) dan Refleksi (*reflecting*).

Gambar 1. Siklus Model Kurt Lewin



Sumber data pada penelitian ini yaitu anak usia dini kelompok A yang berjumlah 10 anak di KB TK Az-Zahra Griya Permata Gedangan Blok L1 No 4-5 desa Keboan Sikep Gedangan Sidoarjo. Berikut ini merupakan indikator dalam penilaian kemampuan mengenal huruf anak usia dini:

Tabel 1. Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf

Aspek	Aspek	Keterangan			
		BB	MB	BSH	BSB

Perkembangan bahasa	Mengenal huruf vokal dan konsonan				
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama				
	Menyusun huruf dengan media <i>loose parts</i> berbasis STEAM				

Menurut Ika Budi Maryatun (2011) tahapan membaca pada anak usia dini dibagi menjadi 4 tahapan yaitu membaca gambar, membaca gambar dan huruf awal, membaca gambar dan kata, serta membaca kalimat. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi. Lembar ini berisi tentang instrumen observasi penerapan media *loose parts* berbasis STEAM dan instrumen observasi kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Selain itu pengumpulan data pada penelitian ini berupa penilaian unjuk kerja, dan dokumentasi. Data dianalisis dari siklus I dan II untuk dibandingkan perolehan nilai rata-ratanya, hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria deskriptif prosentase yang dikelompokkan dalam empat kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra Siklus

Hasil nilai rata-rata kemampuan bahasa pada pra siklus adalah 55%. Dari 20 anak hanya ada 6 (30%) anak yang memperoleh skor 4 dengan kriteria berkembang sangat baik, 1 (5%) anak yang memperoleh skor 3 dengan kriteria berkembang sesuai harapan, 4 (20%) anak yang memperoleh skor 2 dengan kriteria mulai berkembang, 9 (45%) anak yang memperoleh skor 1 dengan kriteria belum berkembang.

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar Pra Siklus

No.	Kategori Skor	Hasil Ketuntasan Belajar	
		Jumlah Anak	Nilai
1.	BB	9	45%
2.	MB	4	20%
3.	BSH	1	5%
4.	BSB	6	30%

Siklus I

Hasil observasi siklus I kemampuan mengenal huruf anak usia dini adalah 60%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *loose parts* berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini belum berhasil,

target keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% - 100%. Dengan nilai ketuntasan sebesar 60%, menunjukkan bahwa masih terdapat 40% anak yang belum mampu mencapai target keberhasilan.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siklus I

No.	Kategori Skor	Hasil ketuntasan belajar	
		Jumlah Anak	Nilai
1.	BB	6	30%
2.	MB	6	30%
3.	BSH	2	10%
4.	BSB	6	30%

Siklus II

Hasil observasi siklus II kemampuan mengenal huruf anak usia dini adalah 75%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *loose parts* berbasis *STEAM* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini belum berhasil, target keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% - 100%. Dengan nilai ketuntasan sebesar 75%, menunjukkan bahwa anak usia dini sudah mampu mencapai target keberhasilan.

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Belajar Siklus II

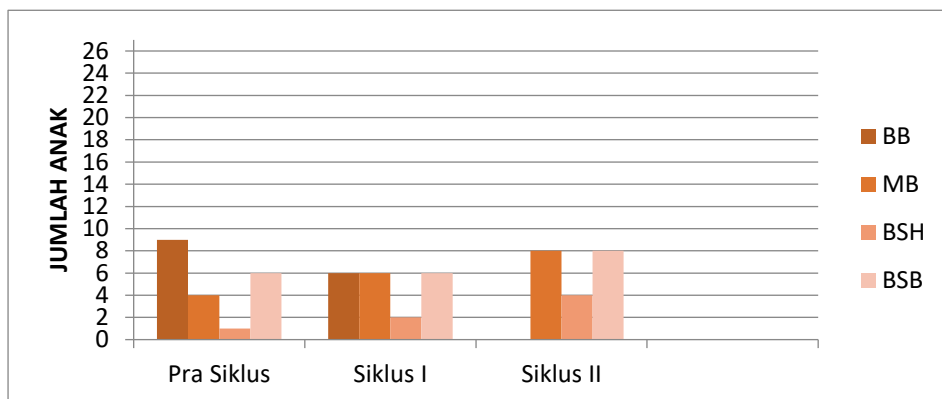
No.	Kategori Skor	Hasil ketuntasan belajar	
		Jumlah Anak	Nilai
1.	BB	0	0%
2.	MB	8	40%
3.	BSH	4	20%
4.	BSB	8	40%

Pembahasan

Menurut Inti Farhati dan Adeng Supriadi (2020), *STEAM* merupakan sebuah singkatan untuk Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic. *STEAM* adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih luas tentang sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dalam kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi. Menurut Hamalik dalam Hasnida (2014), media pembelajaran yang menjadi perantara dan menghubungkan antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka bisa dipahami bahwa pembelajaran bagi media pembelajaran sangatlah penting dalam hal-hal berikut: tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan, teknik penilaian terhadap media pembelajaran dan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran. Berdasarkan

penelitian di atas, hasil perolehan yang diterapkan dalam media *loose parts* berbasis *steam* untuk meningkatkan kemampuan kemampuan mengenal huruf pada KB TK Az-Zahra Gedangan Sidoarjo ada peningkatan yang dapat di lihat dari hasil pra siklus sebelumnya dan mendapatkan nilai sesuai indikator kinerja yang sudah ditentukan. Peningkatan tersebut dapat di lihat pada diagram di bawah ini :

Grafik 1. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media *Loose Parts* Berbasis *Steam* Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II



Nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf menggunakan media *Loose Parts* Berbasis *STEAM* sangat efektif dengan nilai rata-rata pada pra siklus yaitu 55% dari nilai anak yang BB (Belum Berkembang) 45%, MB (Mulai Berkembang) 20%, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 5%, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) 30%. Pada siklus I sudah ada peningkatan menjadi 60% dari anak yang BB (Belum Berkembang) 30%, MB (Mulai Berkembang) 30%, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 10%, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) 30%. Dan pada siklus II nilai rata-rata sudah mencapai target keberhasilan dengan nilai 75% dari nilai anak BB (Belum Berkembang) 0%, MB (Mulai Berkembang) 40%, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 20%, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) 40%. Berdasarkan hasil diatas terbukti bahwa media *Loose Parts* Berbasis *STEAM* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di KB TK Az-Zahra Gedangan Sidoarjo.

SIMPULAN

1. Hasil pra penelitian yang dilakukan di KB TK Az-Zahra Gedangan Sidoarjo, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia dini belum begitu berkembang. Hal ini dapat dilihat pada saat guru memberikan kegiatan menggunakan media kartu untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini tetapi anak-anak belum menunjukkan ketertarikan dalam mengenal huruf karna media yang digunakan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang bervariasi dalam pengembangan mengenalkan huruf anak usia dini.

2. Penerapan media *loose parts* berbasis *STEAM* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini anak kelompok A di KB TK Az-Zahra Gedangan Sidoarjo sudah berhasil dengan dilakukan pengenalan dan stimulus anak usia dini dengan media *loose parts* berbasis *STEAM*. Anak usia dini sudah mampu mengenal huruf, membentuk huruf dari berbagai benda. Hal ini dapat dilihat pada observasi guru pada siklus 1 meningkat, dari 60% (cukup) menjadi 75% (baik) pada siklus II.
3. Lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan untuk menerapkan pembelajaran dengan media *loose parts* berbasis *STEAM* supaya anak-anak mendapatkan kebebasan untuk memilih media untuk belajar dan menjadi anak yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bybee, R. W. 2013. *The case for STEM education: Challenges and opportunity*. Arlington, VI: National Science Teachers Association (NSTA) Press.
- Carol Seefeldt & Barbara A Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Indeks. 2006), 330-331.
- Farhati, Inti & Adeng Supriadi, *300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM* (Jakarta: Bestari, 2020) h. 2.
- Hasan, Maimunah. *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Diva Press, 2009), h. 12.
- Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: luxima, 2014), 36.
- Maryatun, Ika Budi. *Tahapan-Tahapan Membaca Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, Diva Press, 2011), h. 1-2.
- Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 26.
- Siantajani, Yuliati. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), h. 12-15.
- Soylu, S. (2016). *STEM Education in Early Childhood in Turkey*. Journal Of Educational and Instructional Studies in The World Volume: 6.
- Utami Putri, Suci. (2019). *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. UPI Sumedang Press: Jawa Barat.