

## ABSTRACT

### **Application of Steam Learning Method with Loose Parts Materials to Increase Early Childhood Creativity in Ciganda Village, Bojongambir District, Tasikmalaya Regency**

In today's evolving global marketplace, nearly 100% of jobs require critical thinking and active listening skills, 70% require knowledge of mathematics, and 60% require communication and receptive language skills. Early childhood education is a coaching effort given to children from birth to the age of 6 (six) years.

STEAM-related approaches aim to encourage children to build knowledge about the world around them through observing, questioning and investigating.

The combination of Loose Parts in this learning becomes a harmonious one because it can stimulate and bring up a creative and innovative attitude with simple objects that are used as learning media.

This research was conducted in Ciganda village, after making observations it was found that in this village children's creativity had not yet developed and new methods were needed to be applied.

The purpose of this study was to determine (1) the creativity of children before applying the STEAM learning method with loose parts. (2) Children's creativity after applying the STEAM learning method combined with loose parts material on the creativity of Early Childhood. (3) Obstacles found when applying this method.

The type of research used in this research is qualitative research, which is often called naturalistic research because the research is conducted in natural conditions (natural setting). And using the pre-experimental method (Pre-Experimental) which is a systematic study to test the hypothesis of a causal relationship. The design used in this study is the One Group Pretest-Posttest design.

This study resulted in the results that the creativity of early childhood in Ciganda village before using the steam learning method with loose part materials had not yet emerged, while after using the steam method with loose part materials their creativity began to emerge. However, the obstacle found from applying this method is that a teacher must be more patient in directing them to use the loose part material and the time in the learning process will be longer than usual.

**Keywords: Learning Method, Steam, Loose Parts, Creativity, Early Childhood**

## ABSTRAK

### **Penerapan Metode Belajar *Steam* Dengan Bahan *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kampung Ciganda Kecamatan Bojongsambir, Kabupaten Tasikmalaya**

Dalam perkembangan pasar global sekarang ini, hampir 100% pekerjaan memerlukan kemampuan berpikir kritis dan mendengar aktif, 70% memerlukan pengetahuan matematika, dan 60% memerlukan kemampuan komunikasi dan bahasa reseptif. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun.

Pendekatan yang berhubungan dengan *STEAM* bertujuan untuk memendorong anak membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, menanya dan menyelidiki.

Pengkombinasian *Loose Parts* pada pembelajaran ini menjadi suatu yang selaras karena dapat merangsang dan memunculkan sikap kreatif dan inovatif dengan benda-benda sederhana yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di kampung Ciganda setelah melakukan observasi ditemukan bahwa di kampung ini kreativitas anak belum berkembang dan perlu diterapkannya metode baru.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) kreativitas Anak sebelum menerapkan metode belajar *STEAM* dengan bahan *loose parts*. (2) kreativitas Anak setelah diterapkan metode belajar *STEAM* yang digabungkan dengan bahan *loose parts* terhadap kreativitas Anak Usia Dini. (3) Kendala yang ditemukan ketika menerapkan metode ini.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yang sering disebut penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi alamiah (*natural setting*). Dan menggunakan metode pra-eksperimen (*Pre-Eksperimental*) yang merupakan penelitian sistematis untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Satu Kelompok *Pretest-Posttest* (*One Group Pretest-Posttest*).

Penelitian ini membuahkan hasil bahwa kreativitas anak usia dini di kampung Ciganda sebelum menggunakan metode belajar steam dengan bahan loose part belum muncul sedangkan setelah menggunakan metode steam dengan bahan loose part kreativitas mereka mulai muncul. Namun kendala yang ditemukan dari menerapkan metode ini adalah seorang guru harus lebih bersabar untuk mengarahkan mereka menggunakan bahan *loose part* nya juga waktu dalam proses pembelajaran akan lebih lama dari biasanya.

Kata kunci : Metode Belajar, Steam, Loose Parts, Kreativitas, Anak Usia Dini