



P – ISSN : xxxx-xxxx

E - ISSN : xxxx-xxxx

ANAKING
JOURNAL OF ISLAMIC EARLY CHILDHOOD EDUCATION

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELAS B
(USIA 5-6 TAHUN) MELALUI METODE
PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM
(SAINS, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND
MATHEMATICS)
DI KOBER AL-HUMAIRO KECAMATAN CIBIUK**

Siti Aliyah¹, Rima Amaliah²

STAI Al-Musaddadiyah Garut

¹siti.aliyah@stai-musaddadiyah.ac.id

²rima.amaliah.1622@stai-musaddadiyah.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah pengembangan kreativitas anak kelas B (usia 5-6 tahun) di Kober Al-Humairo Kecamatan Cibiuk yang masih kurang berdasarkan hasil observasi peneliti diantaranya keterbatasan anak dalam kegiatan mengeksplorasi, mengamati, menemukan, menyelidiki, memecahkan masalah dan mengaitkan pengetahuan sains dengan dunia nyata. Menurut salah satu pandangan teori humanistik menyatakan bahwa siswa akan melihat peluang pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan belajarnya, serta secara efektif menggabungkan pengalaman tersebut kedalam dirinya sehingga perlu metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi, kebutuhan dan kemampuan anak. Melalui metode pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) maka potensi kreativitas anak akan berkembang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis MC dan Tagart. Hasil tes belajar diambil dari observasi awal Pra Tindakan serta siklus I dan siklus II dengan masing-masing siklus dilakukan 2x kegiatan. Data dianalisis menggunakan data kualitatif. Penelitian dilakukan pada Kelas B (usia 5-6 tahun) Kober Al-Humairo sebanyak 11 anak dengan hasil observasi awal Pra Tindakan dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) persentase ketuntasan sebesar 15%, setelah dilakukan tindakan penelitian pada siklus I kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) persentase ketuntasannya sebesar 73%, dan tindakan pada siklus II kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) persentase ketuntasan sebesar 82%.

Kata Kunci: Kreativitas Anak, STEAM**1. Pendahuluan**

Anak usia dini dilahirkan atas dasar fitrah, artinya suatu potensi atau kemampuan yang telah ada di dalam dirinya. Kemampuan yang Allah SWT. berikan berupa akal (kognisi), indra (afeksi) dan nurani (hati) sesuai dengan ayat Al-Qur'an dalam Surat A-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَا عِلْمَ لَكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : *“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (Qs. An-Nahl ayat 78).*

Kemampuan tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak. Tahapan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun ditandai dengan berkembangnya rasa ingin tahu, berimajinasi, berinisiatif dan berfantasi, tetapi masih banyak kreativitas anak yang belum optimal.

Kreativitas adalah kemampuan berfikir secara berbeda untuk mendapatkan berbagai respon atau tanggapan terhadap suatu masalah. Setiap masalah sebetulnya memberikan kita banyak pertimbangan untuk memilih dan tidak hanya fokus pada satu pilihan. Jika menurut penilaiannya suatu pilihan dianggap kurang tepat, pikirannya secara alami akan memilih opsi lain yang lebih memungkinkan.¹

Kreativitas dapat dikembangkan melalui pemberian stimulasi oleh orang tua, lingkungan dan guru. Salah satu pandangan teori humanistik menyatakan bahwa anak akan melihat peluang pengalaman belajar mereka sesuai dengan kebutuhan belajarnya, serta mengkombinasikan pengalaman tersebut kedalam diri mereka. Dengan demikian, salah satu peran guru adalah membantu mengembangkan pengalaman-pengalaman baru yang berguna bagi kehidupan anak dan lingkungannya.² Peran guru yang lainnya adalah sebagai fasilitator, dimana guru harus mampu memilih

¹ Ngainun Naim, Rekonstruksi Pendidikan Nasional, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 218

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, hal.61 dalam Fadlillah Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal.124

sumber belajar dan metode pembelajaran yang berguna agar tujuan belajar-mengajar dapat tercapai.³

Terdapat berbagai metode yang dapat mengembangkan kreativitas anak termasuk metode STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) yang merupakan metode pendekatan dalam pembelajaran yang menggabungkan sains, teknologi, teknik, matematik, dan seni. Dengan metode ini diharapkan anak dapat lebih efektif memahami ide dan gagasan yang akan disampaikan dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari serta diharapkan dapat menggali potensi yang ada dalam diri anak.

STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) bukanlah hal baru dan ini hadir dalam kehidupan anak-anak, dimana STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) dapat menjadi motivasi untuk memperkuat kurikulum 2013 saat ini. Kurikulum 2013 PAUD dengan tematik integrativenya cocok digabungkan dengan pembelajaran STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) karena pembelajaran dilakukan dalam setting berbeda yang dapat membawa materi atau tema pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.

Kelebihan dari pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) yaitu mempunyai pengaruh untuk anak usia dini dalam meningkatkan minat anak, meningkatkan pemahaman anak terhadap teknologi, meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah, memotivasi anak untuk mengeksplorasi, mengamati, dan menyelidiki hal-hal yang ada disekitar anak.

Pembelajaran STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) mempunyai keselarasan dengan kurikulum 2013 yakni peserta didik tidak hanya dituntut kognitifnya saja, tetapi afektif dan psikomotornya sehingga terdapat keselarasan antara sikap, kecerdasan dan keterampilan. .⁴

³ Setiawan, Eko. *Kompetensi Pedagogik & Profesional Guru PAUD dan SD/MI*. (Esensi Erlangga Group, 2018), hal.45

⁴ Nugraheni, Dewi, Alfirida. *Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts pada PAUD*. Jurnal disampaikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019. *Reorientasi*

Metode pembelajaran STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) yang diuraikan diatas dapat menjadi solusi proses pembelajaran di Kober Al-Humairo Kecamatan Cibiuk mengingat kreativitas anak yang belum berkembang secara maksimal.

Hal tersebut menginspirasi penulis untuk meneliti bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui metode pembelajaran berbasis STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) di kelas B (usia 5-6 tahun) Kober Al-Humairo Kecamatan Cibiuk.

2. Metodologi Penelitian

Metode dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model *Kemmis* dan *MC Taggart* yaitu penelitian model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan.⁵ Subjek penelitian ini yaitu 11 anak Kelas B (usia 5-6 tahun) di Kober Al-Humairo Kecamatan Cibiuk dan objek penelitian ini adalah upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode pembelajaran berbasis STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*). Tujuan dari metode ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode pembelajaran berbasis STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) terhadap kreativitas anak kelas B (usia 5-6 tahun) di Kober Al-Humairo Kecamatan Cibiuk pra tindakan dan sesudah diberikan tindakan pada siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1) Pra Tindakan

Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0 (Universitas Negeri Semarang, 2019). Hal. 513.

⁵ Ajat Rukajat, *Peelitian tindakan kelas (classroom action research) disertai contoh judul skripsi dan metodologinya* (yogyakarta: Budi utama, 2018).42

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui keadaan awal kreativitas dengan menggunakan lembar observasi dan lembar kerja anak melalui beberapa kegiatan yaitu bermain kepingan gambar/puzzle, tanya jawab seputar cerita bergambar proses turunnya hujan, dan mewarnai gambar.

Hasil yang didapatkan dari kegiatan tersebut bahwa masih rendah dan belum seluruhnya dapat memenuhi standar pencapaian perkembangan keativitas anak, sebagian besar anak perkembangannya masih dalam tahap belum belajar (BB) yaitu sebesar 45% atau sebanyak 15 poin, sehingga membutuhkan peningkatan lebih lanjut dan harus ditindak lanjuti.

2) **Deskripsi Siklus I**

a) **Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama dilaksanakan secara Daring pada hari Senin, 26 Juli 2021 dengan tema binatang, sub tema binatang laut dan sub sub tema ikan. Hasil kegiatan dapat diketahui kreativitas anak dengan kategori mulai berkembang 7 anak dan kategori berkembang sesuai harapan 4 anak.

b) **Pertemuan Kedua**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Juli 2021 yang diikuti oleh 11 anak kelas B Kober Al-Humairo dengan tema binatang, sub tema binatang laut dan sub sub tema tempat tinggal ikan/maket aquarium. Hasil data rekapitulasi pada tabel 4.6 dapat diketahui kreativitas anak dengan kategori mulai berkembang (MB) 3 anak dan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 8 anak.

3) **Deskripsi Siklus II**

a) **Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan secara luring disekolah pada hari Senin, 2 Agustus 2021 dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan. Hasil observasi diketahui kreativitas anak dengan kategori mulai berkembang 1 anak, kategori berkembang sesuai harapan 7 anak dan kategori berkembang sangat baik 3 anak.

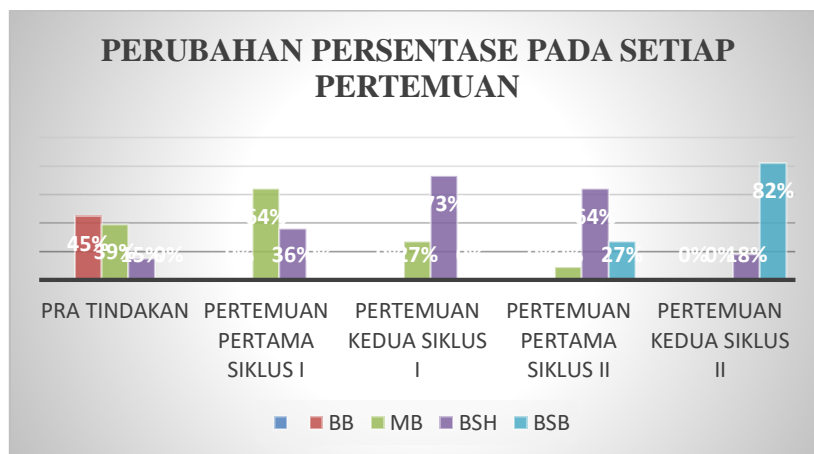
b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 9 Agustus 2021 dengan tema tanaman, sub tema sayuran dan sub sub tema jagung. Hasil observasi didapatkan kreativitas anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 3 anak dan kategori berkembang sangat baik (BSB) 3 anak. Setelah pelaksanaan pertemuan kedua siklus II sudah tidak ada anak dengan kategori belum berkembang (BB) dan kategori mulai berkembang (MB).

Hasil yang diperoleh pada pra tindakan, siklus I dan Siklus II digambarkan pada tabel dan gambar/grafik berikut:

Tabel 1
Perbandingan persentase penilaian kreativitas anak
pada setiap pertemuan

Kategori	Pra Tindakan	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
BB	45%	0%	0%	0%	0%
MB	39%	64%	27%	9%	0%
BSH	15%	36%	73%	64%	18%
BSB	0%	0%	0%	27%	82%
Jumlah	33	100%	100%	100%	100%



Gambar 1
Grafik perbandingan persentase penilaian kreativitas anak
Pada setiap pertemuan

B. Pembahasan

Dampak penerapan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) dalam kegiatan pembelajaran anak kelas B (usia 5-6 tahun) salah satunya berupa pengembangan kreativitas siswa. Beberapa alasan yang bisa menjelaskan bahwa model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) dapat meningkatkan kreativitas anak sesuai dengan ciri-ciri atau indikator kreativitas yang dikemukakan oleh *Guildford* adalah: Pertama, pada pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) anak diajarkan untuk belajar berproses berupa kegiatan mengamati, bermain dan mengenali pola sehingga rasa ingin tahu anak lebih besar. Kedua, pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) dapat mengembangkan potensi anak untuk membuat hal yang baru antara bahan pembelajaran, desain pembelajaran serta lingkungan disekitarnya sehingga anak bersifat imajinatif. Ketiga, pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) berbasis teknologi ilmiah dan kemampuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata sehingga anak akan merasa tertantang oleh kemajemukan. Keempat, anak yang belajar dengan menggunakan metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and*

Mathematics) tidak mengetahui bahwa mereka akan menemukan berbagai informasi yang tumpang tindih sehingga dengan adanya hal ini akan menuntut anak untuk berfikir kreatif dan kritis terhadap hal baru yang di terima oleh anak. Selain itu mereka juga didorong untuk memecahkan masalah sehingga anak berani mengambil resiko. Kelima, dalam pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) anak berlatih keterampilan berfikir kreatif serta keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar anak yang lainnya sehingga anak memiliki sifat menghargai.

Bentuk kegiatan nyata pengembangan kreatifitas anak yang diteliti contohnya ketika anak diberikan tugas menggambar ikan menggunakan bahan alam, anak-anak sudah dapat berfikir kreatif untuk menggambar menggunakan batu kerikil, daun dan juga potongan ranting/tangkai pohon sesuai dengan kreatifitas masing-masing anak. Selain itu ketika anak-anak diberikan tugas membuat maket ikan anak dapat menyalurkan kreativitasnya dengan menggunakan kardus ada juga yang menggunakan botol bekas.

Hasil observasi kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) terhadap kreativitas anak sesuai dengan ciri-ciri atau indikator yang dikemukakan *Guildford* ditemukan adanya peningkatan kreativitas anak kelas B (usia 5-6 tahun) di Kober Al-Humairo Kecamatan Cibiuk.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan peneliti di Kober Al-Humairo Kecamatan Cibiuk dapat disimpulkan:

- 1) Berdasarkan hasil observasi pratindakan, diperoleh gambaran tentang kreativitas anak yang menunjukkan bahwa belum ditemukan anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh hasil dengan kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 27% dan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 73%.
- 2) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) untuk meningkatkan kreativitas anak kelas B (usia 5-6 tahun) di Kober Al-Humairo Kecamatan Cibiuk yang dilakukan oleh peneliti

sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran selama 2 siklus dengan masing-masing siklus 2x pertemuan.

- 3) Berdasarkan hasil temuan peneliti mulai dari pra tindakan, siklus I sampai siklus II terdapat hasil yang cukup memuaskan dan sesuai dengan harapan. Penelitian siklus I sampai siklus II menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) dapat meningkatkan kreativitas anak kelas B (usia 5-6 tahun) di Kober Al-Humairo sebesar 82% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Daftar Pustaka

- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, hal.61 dalam Fadlillah Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012). Hal.124
- Setiawan, Eko. *Kompetensi Pedagogik & Profesional Guru PAUD dan SD/MI*. (Esensi Erlangga Group, 2018). Hal. 45
- Nugraheni, Dewi, Alfirda. *Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts pada PAUD*. Jurnal disampaikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019. *Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0* (Universitas Negeri Semarang, 2019). Hal. 513.
- Ajat Rukajat, *Penelitian tindakan kelas (classroom action research) disertai contoh judul skripsi dan metodologinya* (yogyakarta:Budi utama, 2018). Hal.42
- Ngainun Naim, *Rekonstruksi Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2009). Hal. 218
- Sitepu, Br, Menda, Sri, Ayu. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. (Medan: Guepedia, 2019), Hal.64
- Ayu Sri Menda Br Sitepu. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. (Gue Pedia, 2019). Hal.20-24 dan hal. 61-63
- Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Gramedia, 1992). Hal. 91-93
- Ayu Sri Menda Br Sitepu. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. (Gue Pedia, 2019). Hal. 61-63
- Zubaedah, Siti. *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21*. Pendidikan Biologi – FMIPA – Universitas Negeri Malang