

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS
STEAM DI SPS ANAK BAHAGIA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H.ABDURAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS
STEAM DI SPS ANAK BAHAGIA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H.ABDURAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dusaifah Maghdalena**

NIM : **2419014**

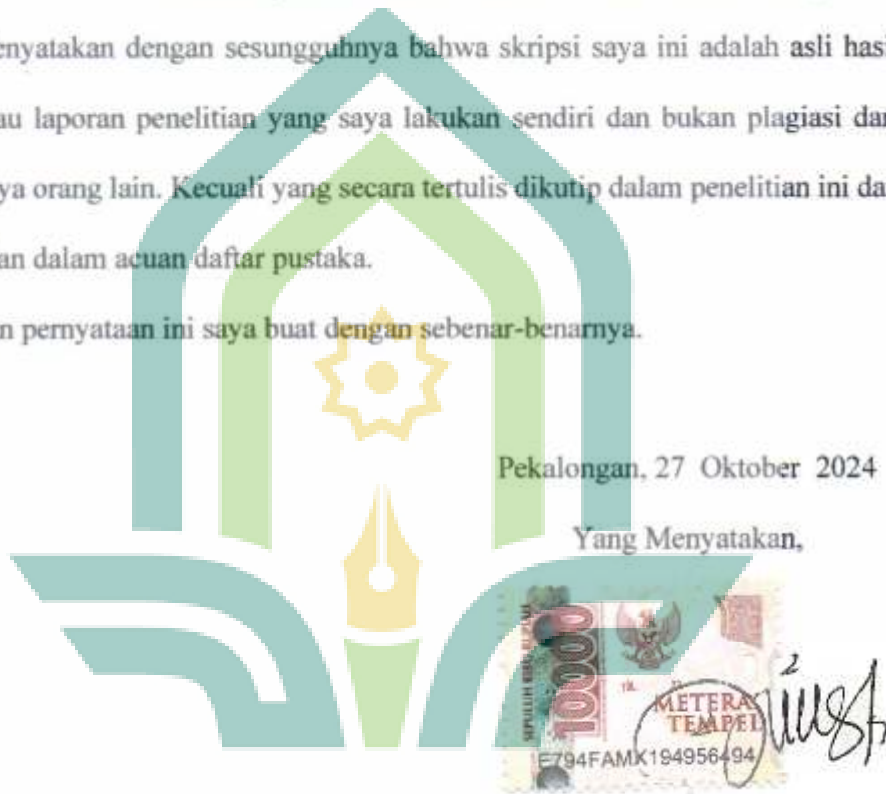
Judul skripsi : **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Berbasis Steam di SPS Anak Bahagia**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau laporan penelitian yang saya lakukan sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Kecuali yang secara tertulis dikutip dalam penelitian ini dan disebutkan dalam acuan daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 27 Oktober 2024

Yang Menyatakan,



Dusaifah Maghdalena
NIM. 2419014

A. Tabi'in, M.Pd.

Jl.Krajan, Krajan, Kalimanggis, Kec.Subah, Kabupaten Batang, Jawa Tengah 51262

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 2 (dua) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

Sdri. Dusaifah Maghdalena

Kepada

Yth.Dekan FTIK Universitas
Islam Negeri

KH. Abdurrahman Wahid
c/q. Kaprodi PIAUD

di

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudara/i :

Nama : Dusaifah Maghdalena
NIM : 2419014
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI
SPS ANAK BAHAGIA

Dengan permohonan agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqosahkan, demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 7 Januari 2025

Pembimbing

A. Tabi'in, M.Pd.
NIP. 198704062023211019



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.ftik.uingusdur.ac.id | Email : ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara:

Nama : **DUSAIFAH MAGHDALENA**
NIM : **2419014**
Judul : **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI SPS
ANAK BAHAGIA**

Telah diujikan pada hari Selasa tanggal 25 Februari 2025 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.).

Penguji I


Dewan Penguji,

Penguji II


Dr. Hj. Siti Mumun Muniroh, M.A
NIP. 19820701 200501 2 003


Firdaus Perdana, M.Pd.
NIP. 19910220 201903 1 005

Pekalongan, 3 Maret 2025
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,


Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur yang sangat mendalam dengan hati yang sangat bahagia mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah Swt., yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran, sehingga dapat diselesaikannya Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orangtuaku Bapak Karsono dan ibu Susana yang senantiasa memberikan nasihat, semangat, inspirasi, kasih sayang dan motivasi serta doa terbaik sepanjang masa. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah Ta'ala.
2. Adiku Adinda Maghdalena tersayang Serta keluarga besar penulis yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Dosen pembimbing Bapak Achmad Tab'in, M.Pd yang telah meluangkan waktunya serta sabar memberikan motivasi dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Sahabatku Nisa Ghoniyah, Alisa Intan Fajri, Uswatun Khasanah, Siti Nur Alviani terimakasih sudah memberikan motivasi dan semangat tia henti.
5. Teman-teman Piaud Angkatan 2019, Keluarga besar PPL RA Muslimat NU Masyithoh Jenggot , Teman-temanku KKN 54, serta teman-teman ku guru di SPS Anak Bahagia yang telah menyalurkan semangat dan motivasinya.
6. Almamater tercinta UIN Abdurrahman Wahid Pekalongan, terimakasih telah memberikan saya ilmu dan pengalaman serta bekal untuk meraih cita cita.

MOTO

المُسْتَقِيمَ الصِّرَاطِ اهْدِنَا

“Tuntunlah kami ke jalan yang lurus.”

(Q.S. Al-Fatihah, 1:6)



ABSTRAK

Maghdalena, Dusaifah. 2024. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di SPS Anak Bahagia. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing : A. Tabi'in, M.Pd.

Kata Kunci : Kreativitas, Pembelajaran Berbasis STEAM.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh SPS Anak Bahagia adalah minimnya kreativitas anak yang terlihat dari observasi yang menunjukkan bahwa anak-anak cenderung pasif dan kurang menunjukkan kemampuan untuk berpikir kreatif dan inovatif. Selain itu pendekatan pembelajaran masih konvensional dan berfokus pada aspek kognitif, sehingga kurang memberikan aktivitas yang menstimulasi imajinasi dan kreativitas. Pembelajaran di SPS Anak Bahagia cenderung terfragmentasi dengan setiap mata pelajaran diajarkan secara terpisah, menghambat anak-anak untuk melihat keterkaitan antara berbagai bidang ilmu yang sebenarnya dapat memicu kreativitas. Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi tantangan tersebut. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan anak-anak pada berbagai disiplin ilmu, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini yaitu 1) Bagaimana Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran STEAM di SPS Anak Bahagia?, 2) Bagaimana Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di SPS Anak Bahagia?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran STEAM di SPS Anak Bahagia, dan untuk mengetahui penerapan pembelajaran STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak di SPS Anak Bahagia.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan metode analisa data yaitu analisis kuantitatif deskriptif untuk melihat peningkatan kreativitas anak melalui pembelajaran berbasis STEAM di SPS Anak Bahagia.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas anak-anak di SPS Anak Bahagia masih rendah, yaitu 57,48% yang masuk dalam kategori kurang, Pada siklus I ada peningkatan yaitu 65,69%. dengan kategori cukup, dan pada siklus II meningkat menjadi 81,62% dengan kategori baik. Masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik dan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%. Pada pra siklus sampai siklus I mengalami peningkatan 8,21% dan pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan 15,93%. Dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak pada siswa SPS Anak Bahagia Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2024/2025.

ABSTRACT

Maghdalena, Dusaifah. 2024. Efforts to Increase Children's Creativity Through STEAM-Based Learning at SPS Anak Bahagia. Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, K.H. State Islamic University. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Supervisor: A. Tabi'in, M.Pd.

Keywords: Creativity, STEAM Based Learning.

The main problem faced by SPS Anak Bahagia is the lack of children's creativity which can be seen from observations which show that children tend to be passive and show little ability to think creatively and innovatively. Apart from that, the learning approach is still conventional and focuses on cognitive aspects, so it does not provide activities that stimulate imagination and creativity. Learning at SPS Anak Bahagia tends to be fragmented with each subject taught separately, preventing children from seeing the connections between various fields of knowledge which could actually spark creativity. STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Based Learning is an effective solution in overcoming these challenges. This approach not only introduces children to a variety of scientific disciplines, but also encourages them to think critically, creatively, and collaborate.

Based on the background, the formulation of the research problem is 1) How are efforts to increase children's creativity through STEAM learning at SPS Anak Bahagia?, 2) How is STEAM learning implemented to increase children's creativity at SPS Anak Bahagia? This research aims to find out how to increase children's creativity through STEAM learning at SPS Anak Bahagia, and to find out the application of STEAM learning to increase children's creativity at SPS Anak Bahagia.

The type of research used in this research is Classroom Action Research. The data collection technique uses observation, interviews and documentation techniques. And the data analysis method is descriptive quantitative analysis to see the increase in children's creativity through STEAM-based learning at SPS Anak Bahagia.

The results of this research show that the creativity of children at SPS Anak Bahagia is still low, namely 57.48% which is in the poor category. In the first cycle there was an increase, namely 65.69%. with the sufficient category, and in cycle II it increased to 81.62% with the good category. Each cycle showed quite good improvement and was in accordance with the specified success criteria, namely 80%. In pre-cycle to cycle I there was an increase of 8.21% and in cycle I to cycle II there was an increase of 15.93%. It can be concluded that through STEAM learning it can increase children's creativity in SPS Anak Bahagia Pekalongan City students for the 2024/2025 academic year.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI SPS ANAK BAHAGIA” dengan lancar. Shalawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW semoga kita diberikan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Penulisan ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Dalam penulisan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Sugeng Solehuddin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Rofiqotul Aini, S.Pd, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Dimas setiaji Prabowo selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan selaku Dosen Pembimbing skripsi yang sabar meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan mengarahkan penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.


5. Siti Mumun Muniroh S.Psi, M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA).
6. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan beserta staf.
7. Ibu Siti Rochaenah S.Pd, selaku Kepala Sekolah, Guru-Guru Wali Kelas, TU, dan Siswa Siswi SPS Anak Bahagia Kota Pekalongan
8. Kepada seluruh anggota keluarga besar yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
9. Kepada teman-teman seperjuangan yang telah membantu dalam bertukar pikir.
10. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam segala hal terutama dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan mungkin masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu peneliti sangat terbuka dengan kritik dan saran dari pembaca dalam rangka perbaikan penulisan karya ilmiah kedepannya.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca mupun pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekalongan, 27 Oktober 2024

Penulis

Dusainah Maghdalena
NIM. 2419014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Kegunaan Penelitian	6
1.5. Metode Penelitian	9
1.6. Sistematika Penulisan Skripsi	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1. Kajian Teori	13
2.1.1. Peningkatan Kreativitas	13
2.1.2. Metode Pembelajaran STEAM	37
2.2. Penelitian Terdahulu	55
2.3. Kerangka Berpikir	59
2.4. Hipotesis Tindakan	62
BAB III METODE PENELITIAN	63
3.1. Jenis Penelitian	63
3.2. Setting Penelitian	64
3.3. Subjek Penelitian	64
3.3.1 Subjek Yang Melaksanakan Tindakan	64
3.3.2 Subjek Yang Menerima Tindakan	64
3.4. Siklus Penelitian	64
3.5. Teknik Pengumpulan Data	67
3.4.1 Observasi	67
3.4.2 Dokumentasi	68
3.6. Teknik Analisis Data	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	74
4.1. Deskripsi Data.....	74
4.2. Analisis Data Penelitian Per-siklus	81
4.2.1 Analisis Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran STEAM di SPS Anak Bahagia Pada Masa Pra Siklus.....	81
4.2.2 Analisis Data Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran STEAM di SPS Anak Bahagia Pada Masa Siklus I dan II.....	84
BAB V PENUTUP.....	106
5.1. Kesimpulan.....	106
5.2. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Persentase Peningkatan Kreativitas Anak.....	71
Tabel 3.2 Lembar Observasi Indikator Pencapaian	72
Tabel 4.1. Daftar Jumlah Peserta Didik SPS Anak Bahagia.....	77
Tabel 4.2 Daftar Guru SPS Anak Bahagia.....	78
Tabel 4.3 Hasil Observasi Pra Siklus Kreativitas Anak.....	82
Tabel 4.4 Rekapitulasi pra Siklus	82
Tabel 4.5 Hasil Observasi Siklus I Peningkatan Kreativitas Anak	89
Tabel 4.6 Rekapitulasi Data Siklus I.....	90
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siklus II Peningkatan Kreativitas Anak.....	99
Tabel 4.8 Rekapitulasi Data Siklus II	100
Tabel 4.9 Perbandingan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus.....	103



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & MC Taggart ...	10
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	60
Bagan 3.1. Desain Penelitian Tindakan Kelas	67
Bagan 4.1 Struktur Organisasi SPS Anak Bahagia.....	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik: Pra Siklus kemampuan kreativitas anak.....	83
Gambar 4.2 Grafik: Siklus I Peningkatan Kreativitas Anak.....	91
Gambar 4.3 Grafik: Siklus II Peningkatan Kreativitas Anak.....	101
Gambar 4. 4 Presentase Hasil Peningkatan Kreativitas AnakPada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	103



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan periode krusial dalam perkembangan anak, di mana fondasi-fondasi penting bagi kemampuan belajar dan pemahaman dunia dibangun. Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini adalah kreativitas anak. Kreativitas anak, sebagai kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dan menghadapi tantangan dengan cara yang inovatif, merupakan salah satu keterampilan kunci yang diperlukan dalam era Abad ke-21 (Arif Bulan, 2020: 21).

Di Indonesia, pendidikan pada umumnya mengalami pergeseran menuju pendekatan pembelajaran yang lebih berorientasi pada pengembangan keterampilan dan integrasi teknologi. Namun, tantangan muncul dalam memastikan bahwa kreativitas anak-anak tidak terpinggirkan dalam proses pembelajaran yang semakin terfokus pada aspek-aspek akademis (Zubaidah, 2019: 10).

Kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan sejak anak usia dini dalam kehidupan seseorang nantinya, sehingga kreativitas dapat ditingkatkan dengan memberikan stimulasi yang terbaik serta memberikan lingkungan yang dapat mendukung untuk anak (Fakhriyani, 2016:193). Kreativitas anak penting dan sangat perlu dikembangkan dalam lembaga PAUD karena dapat menstimulasi dan membantu memupuk kemampuan anak hampir seluruh aspek perkembangan mereka. Melihat pentingnya pengembangan kreativitas

seni anak maka pengembangan kreativitas seni perlu dikembangkan dalam kegiatan sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah, agar kreativitas anak berkembang secara optimal, (Mardiyah, 2022:335).

Menjadi kreatif adalah kondisi unik yang menantang untuk didefinisikan sepenuhnya. Sukses sering dikaitkan dengan kreativitas. Menjadi kreatif adalah proses kognitif yang menghasilkan perspektif tertentu (Solso, 1996). Menurut Munandar (1995), kapasitas atau keunggulan yang dimiliki seseorang dalam menghasilkan sesuatu membedakan setiap individu dengan individu lainnya (Hidayat H. S., 2015).

Kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama adalah empat "Keterampilan Belajar dan Inovasi" utama yang harus dimiliki seseorang sesuai dengan Kemitraan untuk revolusi industri 4.0 abad ke-21. (Uskup J. P., 2017). Hal ini sesuai dengan gagasan Bloom yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kapasitas tertinggi dalam hal perkembangan kognitif anak (Wahyuningsih, 2020).

Kreativitas anak harus diasah, dan ini jelas melibatkan media dan alat. Media yang berasal dari bahasa latin "medium" dan berarti "mediator", berfungsi sebagai penyampai pesan antara pengirim pesan (*a source*) dan penerima pesan (*a receiver*). Media pembelajaran adalah konsep yang dirancang untuk menyampaikan informasi. Adanya media pembelajaran akan mempermudah dalam memberikan informasi kepada anak-anak dan akan lebih cepat menyerap informasi. Agar siswa lebih semangat belajar, guru harus mampu menghasilkan materi yang orisinal dan khas (Hidayat H. d., 2018).

Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi tantangan tersebut. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan anak-anak pada berbagai disiplin ilmu, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi. Melalui pendekatan STEAM, anak-anak diajak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan pengetahuan mereka melalui berbagai kegiatan yang menstimulasi panca indera dan keterampilan berpikir mereka (Farida, 2016: 23).

Penelitian terdahulu oleh Tri Nurhayati (2020) yang berjudul Implementasi Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini mengkaji implementasi pembelajaran berbasis STEAM di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan dampaknya terhadap kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan STEAM dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengimplementasikan STEAM, namun mengambil pendekatan yang lebih spesifik dengan fokus pada implementasi pembelajaran STEAM di SPS Anak Bahagia.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada pemahaman umum tentang pentingnya pembelajaran berbasis STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, tetapi juga memberikan wawasan yang

lebih mendalam tentang upaya implementasi konsep tersebut di lingkungan pendidikan spesifik.

Salah satu bentuk implementasi pembelajaran STEAM yang diteliti adalah di sebuah Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (SPS) bernama Anak Bahagia. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi upaya pembelajaran STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak-anak pada usia tersebut.

SPS Anak Bahagia dipilih sebagai subjek penelitian karena merupakan lembaga pendidikan khusus yang memiliki spesialisasi dalam pendidikan anak usia dini. Selain itu, SPS Anak Bahagia juga dilengkapi dengan sumber daya dan fasilitas yang memadai, termasuk ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, area bermain, dan fasilitas teknologi pendukung pembelajaran. Namun kesesuaian lembaga ini dengan kurikulum yang berlaku juga menjadi pertimbangan penting dalam memilihnya sebagai lokasi penelitian.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh SPS Anak Bahagia adalah minimnya kreativitas anak yang terlihat dari observasi yang menunjukkan bahwa anak-anak cenderung pasif dan kurang menunjukkan kemampuan untuk berpikir kreatif dan inovatif, hal ini terlihat bahwa anak-anak masih banyak yang cepat bosan dan tidak ada semangat dalam belajar dikarenakan dengan metode pembelajaran yang monoton dan tidak inovatif.. Selain itu pendekatan pembelajaran masih konvensional dan berfokus pada aspek kognitif, sehingga kurang memberikan aktivitas yang menstimulasi imajinasi dan kreativitas. Selain itu, pembelajaran di SPS Anak Bahagia cenderung terfragmentasi dengan setiap mata pelajaran diajarkan secara terpisah, menghambat anak-anak

untuk melihat keterkaitan antara berbagai bidang ilmu yang sebenarnya dapat memicu kreativitas.

Semua faktor di atas memberikan keyakinan bahwa SPS Anak Bahagia adalah lingkungan yang tepat untuk mengevaluasi upaya meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran berbasis STEAM dalam konteks pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut dengan mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran STEAM di SPS Anak Bahagia”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran STEAM di SPS Anak Bahagia?
2. Bagaimana Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di SPS Anak Bahagia?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran STEAM di SPS Anak Bahagia
2. Untuk Mengetahui Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di SPS Anak Bahagia

1.4 Kegunaan Penelitian

Sebuah Penelitian tentunya memiliki sebuah manfaat baik bersifat akademis maupun praktis. Sehingga kegunaan penelitian ini yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang upaya pembelajaran berbasis STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak-anak usia dini. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana pendekatan ini diadaptasi dan diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini secara luas.

1.4.2 Secara Praktis

a. Kepala Sekolah

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada kepala sekolah tentang pentingnya mengintegrasikan pendekatan STEAM dalam kurikulum PAUD. Mereka dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk merancang strategi dan kebijakan pendidikan yang lebih efektif, serta meningkatkan program pelatihan untuk guru agar dapat mengimplementasikan pembelajaran berbasis STEAM dengan baik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mereka.

b. Bagi guru

Bagi guru, penelitian ini memberikan manfaat praktis dengan memberikan panduan dan strategi konkret dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis STEAM di kelas mereka. Mereka dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk meningkatkan rencana pembelajaran yang menarik dan relevan, serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan inspirasi bagi guru untuk terus meningkatkan kreativitas anak inovasi dalam proses pembelajaran mereka.

c. Bagi anak

Bagi anak-anak, penelitian ini memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman belajar mereka. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM, anak-anak dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar, meningkatkan keterampilan kreatif, analitis, dan kolaboratif mereka. Mereka dapat merasakan kegembiraan dalam mengeksplorasi dunia di sekitar mereka, memecahkan masalah, dan menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademis mereka, tetapi juga membantu mereka menjadi lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

d. Bagi orangtua

Bagi orang tua, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya mengembangkan kreativitas anak dengan pembelajaran berbasis STEAM dalam perkembangan anak. Mereka dapat melihat bagaimana pendekatan ini dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan kreatif, analitis, dan kolaboratif yang sangat berharga untuk masa depan mereka. Orang tua juga dapat mendukung pembelajaran anak di rumah dengan memfasilitasi eksplorasi, percobaan, dan kreativitas anak dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika. Dengan demikian, orang tua dapat berperan aktif dalam memastikan anak siap menghadapi tuntutan dunia yang semakin kompleks di era modern ini.

e. Khalayak umum

Bagi khalayak umum, penelitian ini membawa kesadaran tentang pentingnya pendidikan yang tidak hanya fokus pada pemberian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kritis dan kreatif. Memahami konsep pembelajaran berbasis STEAM, masyarakat dapat mendukung upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik di tingkat institusi formal maupun di rumah. Mereka dapat mengenali nilai tambah dari pendekatan ini dalam mempersiapkan generasi masa depan yang mampu berpikir secara

holistik, beradaptasi perubahan, dan menghadapi tantangan dengan solusi yang inovatif.

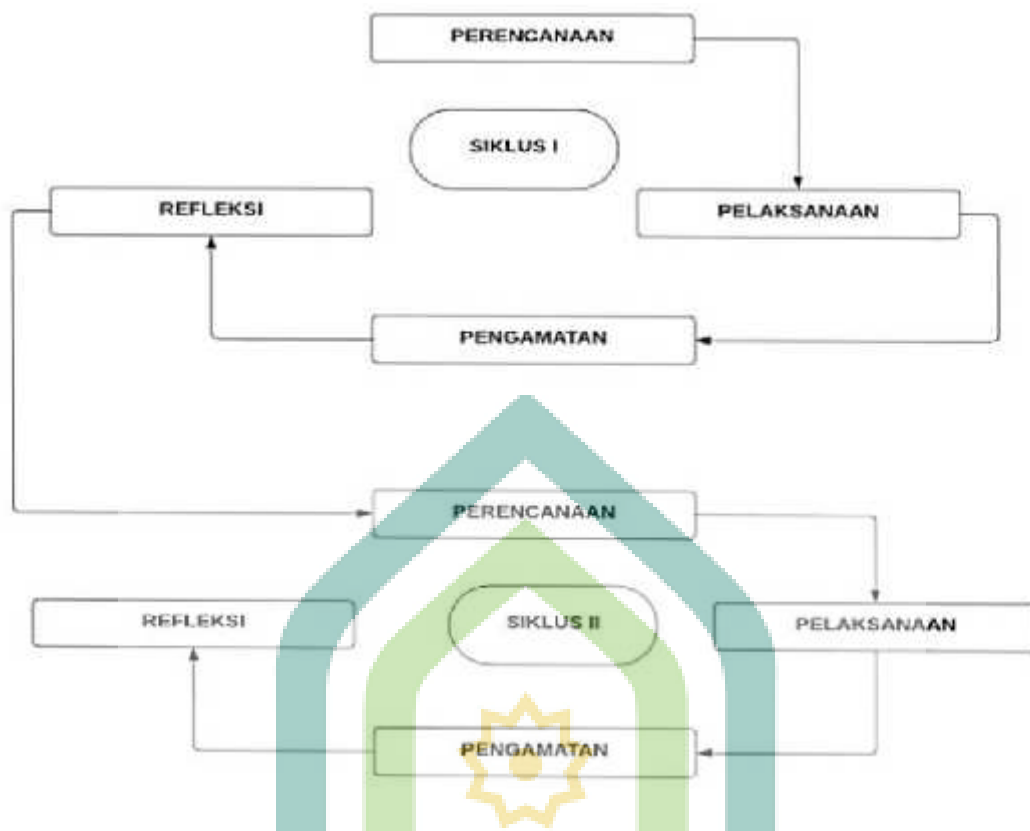
1.5 Metode Penelitian

Setiap penelitian tidak terlepas dari metode yang akan digunakan dalam proses penelitiannya. Pengertian metode penelitian sendiri yakni suatu cara untuk menemukan data dan tujuan yang dilakukan dilapangan didalamnya mencakup teknik pengumpulan data, metode dan teknik pemilihan sampel dan teknik yang digunakan dalam analisis data (Untung, 2009:71).

1.5.1 Jenis dan Pendekatan

Berdasarkan judul di atas metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pelaksanaan Kelas (*classroom action research*) atau biasa disingkat dengan PTK. Penelitian pelaksanaan kelas ini bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah dimana penelitian ini beranggapan bahwa pengetahuan dapat dibangun dari pengalaman, khususnya pengalaman yang diperoleh melalui pelaksanaan. Desain penelitian pelaksanaan kelas ini menggunakan desain (Kemmis, Stephen and Mc Taggart, Robin, 1988) yang membagi prosedur penelitian pelaksanaan dalam empat tahap kegiatan pada satu putaran (siklus) yaitu:

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Pengamatan
- d. Refleksi



Bagan 1.1
Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & MC Taggart

Alur penelitian pelaksanaan kelas Model Kemmis & MC Taggart (1988) Kegiatan pelaksanaan dan pengamatan dilaksanakan bersamaan, yaitu pada saat dilaksanakan pelaksanaan sekaligus dilaksanakan pengamatan. Guru yang berperan sebagai peneliti melakukan pengamatan untuk mengamati perubahan perilaku siswa. Hasil pengamatan kemudian direfleksikan untuk merencanakan pelaksanaan untuk tahap berikutnya. Siklus pelaksanaan tersebut dilakukan secara terus menerus sampai masalah terselesaikan dan peningkatan hasil belajar atau perilaku siswa. Hambatan dan keberhasilan pelaksanaan

pelaksanaan pada siklus pertama harus dipengamatan, dievaluasi dan kemudian direfleksi untuk merancang pelaksanaan pada siklus kedua.

Pada umumnya, pelaksanaan pada siklus kedua merupakan pelaksanaan perbaikan dari pelaksanaan pada siklus pertama namun tidak menutup kemungkinan pelaksanaan pada siklus kedua merupakan mengulang pelaksanaan siklus pertama. Subjek dalam penelitian pelaksanaan kelas ini adalah anak di SPS Anak Bahagia. Penelitian pelaksanaan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini berdasarkan dengan permasalahan anak di SPS Anak Bahagia dimana dalam kreativitas anakanak dalam masih kurang dalam pemecahan masalah.

1.5.2 Teknik Analisis Data

Setelah data sudah terkumpul maka tahap selanjutnya adalah melakukan analisis pada data dengan menggunakan analisis data. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan instrumen pedoman penilaian untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dengan menggunakan analisis data statistik deskriptif sederhana. Perhitungan yang digunakan dalam analisis data ini menghasilkan persentase pencapaian yang selanjutnya diinterpretasikan dengan kalimat. Target pencapaian keberhasilan belajar anak pada kretivitas adalah sebesar 75 % - 100%.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

1. Skripsi ini disusun berdasarkan dari sistematika penulisan skripsi sebagaimana berikut:
2. BAB I (Pendahuluan) bab ini berisi berbagai landasan dari penelitian ini. Dalam pendahuluan ini berisi tentang hal-hal berikut: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.
3. BAB II (Landasan Teori) pada bab ini terdiri dari deskripsi teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir. Di dalam deskripsi teori akan dipaparkan mengenai istilah-istilah penting yang menjadi focus penelitian.
4. BAB III (Hasil Penelitian) adapun dalam bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan kolaborator penelitian, siklus penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknis analisis data.
5. BAB IV (Implementasi) berisi hasil uraian yang berhubungan dengan pembahasan, terdiri dari deskripsi data (profil) dan analisis data persiklus.
6. BAB V (Penutup), merupakan bab terakhir dalam penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian tindakan kelas yang telah di paparkan sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran berbasis STEAM di SPS Anak Bahagia Kota Pekalongan sudah baik. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak-anak dapat di tingkatkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SPS Anak Bahagia Kota Pekalongan dengan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM, maka dapat ditarik kesimpulan berikut ini.

1. Upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran berbasis STEAM merupakan upaya untuk memperbaiki kreativitas anak di SPS Anak Bahagia Kota Pekalongan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM dengan tema buah jeruk di SPS Anak Bahagia Kota Pekalongan terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak, pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM pada siklus I mencapai pada kategori rendah atau belum mencapai target keberhasilan, kemudian pada siklus II pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM dalam pembelajaran mengalami peningkatan pada kategori sangat tinggi yaitu mencapai target keberhasilan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada masing-masing aspek pengamatan pembelajaran berbasis STEAM.

Peningkatan terjadi karena adanya antusias anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan anak terlihat sangat bersenang-senang selama proses belajar. Hal tersebut dapat dilihat selama kegiatan berlangsung anak mampu berkonsentrasi, komunikasi yang sudah baik, serta mampu mengekspresikan perasaan mereka dengan baik. Penggunaan tema buah jeruk juga dapat menstimulasi anak menjadi antusias, senang, dan menyenangkan dengan berbagai metode pembelajaran diantaranya membuat jus jeruk, menonton video melalui laptop dan membuat kolase dari kulit buah jeruk.

2. Penerapan Pembelajaran STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak mengalami peningkatan yang signifikan, yang semula kemampuan kreativitas anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 anak dengan presentase 20%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak dengan presentase 30%, dan kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak dengan presentase 50%, sedangkan dalam kategori belum berkembang (BB) 0 anak dengan presentase 0% karena rata-rata anak sudah memiliki kreativitas namun masih belum berkembang dengan baik. Hal ini disebabkan sistem pembelajaran yang kurang menarik. Setelah diberikan tindakan melalui pembelajaran berbasis STEAM mengalami peningkatan sebesar 8,21% pada Siklus I dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 4 anak dengan presentase sebesar 40%, kemudian terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada Siklus II dengan presentase peningkatan sebesar 15,93% dari siklus I. Dalam kategori BSH

pada Siklus I terdapat 4 anak dengan presentase sebesar 40% dan pada Siklus II dalam kategori (BSH) masih terdapat 2 anak dengan presentase 20%. Dalam kategori MB pada siklus I terdapat 4 anak dengan presentase 40% dan meningkat pada Siklus II terdapat 1 saja dengan presentase 10% karena anak yang lain sudah mencapai kategori BSB, kemudian pada kategori MB di Siklus I terdapat 4 anak dengan presentase 40% yang masih belum berkembang, dan berkurang pada Siklus II hanya 1 anak dengan presentase 10% yang masih belum berkembang.

Dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak pada siswa SPS Anak Bahagia Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2024/2025.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu :

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan sarana prasarana dan memberikan arahan kepada seluruh guru untuk menerapkan media pembelajaran STEAM dalam upaya meningkatkan kreativitas anak.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan strategi - strategi kreatif dalam pembelajaran dan selalu memberikan motivasi kepada anak untuk memiliki semangat belajar terutama dalam pembelajaran STEAM sebagai tambahan pengetahuan dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar.

3. Bagi peneliti lain, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahadin. (2021). Tahapan-Tahapan Laju Perkembangan Gerak dan Motorik Usia Dini. *Jurnal Pesona Dasar*, 9(2).
- Aisyah. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Ajeng Almira Salsabila, C. H. (2020). Kegiatan Pembelajaran Sebagai Upaya Dalam Mensimulus Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1).
- Ana Nurhasanah, Z. M. (2021). Penerapan Pembelajaran Inovatif STEAM di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2).
- Anita Damayanti, H. A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1)
- Arif Bulan, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Lingkup Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD): Sebuah Kajian Reflektif Teoritis. *Prosiding Seminar Nasional IPPeMas 2020* (p. 348). Dompu: STKIP YAPIS.
- Ariyana. (2019). Pengenalan Ragam Bahasa Melalui Gambar Usia Dini (Tinjauan Psikolinguistik). *Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2)/
- Asri Ajeng Lestari, E. H. (2020). Analisis Unsur Engineering pada Pengembangan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(4).
- Aziz, S. (2017). *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini (Panduan bagi Guru, Orang Tua, Konselor, dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Denico, A. (2018). Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di KB Cerdas Kecamatan Batu Hampar Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2).
- Diana, A. (2021). Psikologi Bermain Anak Usia Dini Dalam Menstimulasi Perkembangan Otak. *Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 2(2).
- Yuliani Nurani Sujiono, M. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

- Eka Damayanti, M. R. (2021). Capaian Aspek Perkembangan Seni dan Stimulusnya Usia 3-4 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1).
- Eka Maining Andriana, R. D. (2021). Peningkatan Kreativitas anak Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Saintifik Berbasis STEAM di Sekolah Dasar. *Educatif: Journal of Education Research*, 3(4),.
- Fadhilah, Ahmad, R. L. (2021). STEAM Class Based Creative Thinking Ability Instruments For Elementary School. *International Journal of Educational Studies in Social Sciences*, 1(3).
- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2).
- Ikaningtyas Purnamasari, D. H. (2020). Stimulasi Keterampilan HOTS dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM. *Seminar Nasional Pascasarjana* (pp. 506-507). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Imam Safi'i, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran STEAM Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3(1).
- Indarwati, A. (2017). Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode. *Jurnal Psyc Idea*, 15(2).
- Jamiludin Usman, L. N. (2020). Penguatan Satuan PAUD melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM dalam Pendidikan Abad 21 di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Nurul Hidayah Sampang. *Perdikan: Journal of Community Engagement*, 2(2).
- Mertafisika,(2021) .Stimulasi Ketrampilan Paud Melalui Pembelajaran STEAM (pp 507). Negeri Semarang.
- Muhammad Hasbi, R. W. (2020). *Bermain Sains*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhtadin, A. (2019). *Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Direktorat Pembinaan GTK PAUD.
- Mutiara, A (2022). Penggunaan Media Loose Parts Untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran . *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*, 1(2).
- Nadifa Salsabila, A. M. (2021). Upaya Pendekatan STEAM Berbasis Parental Support Untuk Meningkatkan Kreativitas anak Anak Belajar Dari Rumah Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2).

- Palintan, T. A. (2020). Analisis Respon Guru Terhadap Pelatihan Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2)
- Ridwan, Y. R. (2020). Developing 22 Century Skills Through the Integration of STEAM into Smoke Absorber Project. *Journal of Physics Conference Series*, 1521(4).
- Riyanto, R. F. (2021). *Model STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) dalam Pendidikan*. Bandung: Widina.
- Supriyanto, D. (2015). Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak dan Pendidikan Keagamaan Orangtua. *Jurnal Program Studi PGMI*, 3(1)
- Tabi'in, A. (2019). Implementation of STEAM Method (Science, Technology, Engineerin, Art, and Mathematics) for Early Childhood Developing In Kindergaten Mutiara Paradise Pekalongan. *Early Childhood Research Journal*, 2(1)
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad Ke-21. *Seminar Nasional Matematika dan Sains* (p. 8). Malang: Universitas Negeri Malang.

