

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN
MELALUI METODE STEAM DI TK 01 JATIPURO KECAMATAN
JATIPURWO KABUPATEN KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Disusun Oleh :
Afifah Nur Istiqomah
163131049

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID
SURAKARTA
2023**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Afifah Nur Istikomah
NIM : 163131049

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di Tempat

Assalamu alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri.

Nama : Afifah Nur Istikomah

NIM : 163131049

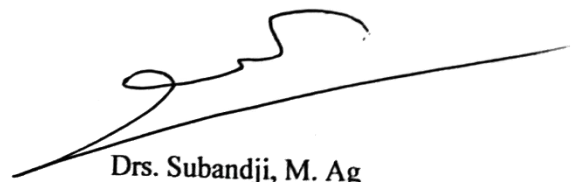
Judul : .Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode STEAM Di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2022/0223.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu alaikum Wr. Wb.

Sukoharjo, 10 Mei 2023



Drs. Subandji, M. Ag

NIP. 19610102 199803 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode STEAM DI TK 01 Jatipuro Kecamatan Jatipurwo Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2022/2023” yang disusun oleh Afifah Nur Istikomah telah dipertahankan di depan Dewan penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Sabtu, tanggal 23 Mei 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 1
Merangkap Ketua Sidang Nur Tanfidiyah, M. Pd
NIP. 19941110 201903 2 025 (.....)

Penguji 2
Merangkap Sekretaris Drs. Subandji, M. Ag
NIP. 19610102 199803 1 001 (.....)

Penguji Utama Dr. Subar Junanto, S. Pd, M. Pd
NIP. 19820611 200801 1 011 (.....)

Surakarta, 29 Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah


Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd
NIP. 19640302 199603 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Yang pertama dan paling utama, piji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan kesehatan kepada hambanya.
2. Almamater tercinta Universitas Raden Mas Said Surakarta, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu mengerjakan penyusunan skripsi saya.
3. Kepada kedua orang tua dan bapak ibu mertua tercinta. Yang selalu mendoakan saya sampai bisa memberikan hasil karya ini, terimakasih ibu Simah, bapak Widodo dan ibu Muslichatin, bapak Abdul Ghofur.
4. Dosen pembimbing saya Bapak Dr. Subandji, M. Ag., terimakasih atas segala bimbingan dan kebaikannya, semoga senantiasa sehat selalu.
5. Terimakasih yang sangat besar sekali kepada suami saya bapak Agus Moh. Sulthonul Abidin, S. Pd dan anak pertama saya Fatimatul Ulya, terimakasih selalu menemani di setiap proses saya dan mendengarkan keluh kesah yang tidak ada habisnya. Terimakasih telah mendukung dengan sepenuh hati.
6. Kepada teman-teman saya Chabibah, Sarofah, Azizah, Istianah, Marsekli, Nadia, Meli, Intan, dan yang tak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih ya sudah selalu siaga dan saya repotkan.

MOTTO

"Uang tidak bisa membeli kebahagiaan dan kreativitas. Tapi, kebahagiaan dan kreativitas jika digabungkan bisa menjadi uang."

(Penulis)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Afifah Nur Istikomah

NIM : 163131049

Progam Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah (FIT)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode STEAM Di TK 01 jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2923” adalah hasil karya penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil dari plagiasi maka saya bersedia dikenakan sanksi akademik.

Sukoharjo, 9 Mei 2023

Yang menyatakan



Afifah Nur Istikomah
NIM. 163131049

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala piji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode STEAM Di Tk 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar tahun Pelajaran 2022/2023”. Sholawat dan semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Nabi Besar Nabi Muhammad SAW.

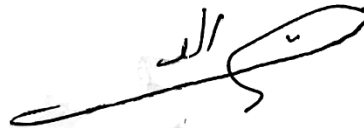
Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S. Ag., M. Pd., selaku Rektor IAIN Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Surakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Syamsul Huda Rohmadi, M. Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Tri Utami, M. Pd. I., selaku Koordinator Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Raden Mas Said Surakarta.
5. Drs. Subandji, M. Ag, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang penuh dengan kesabaran dan memberi dukungan serta kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah yang telah membekali ilmu pengetahuan sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini.
7. Kepala TK 01 Jatipurwo yang telah berkenan dan bersedia memberikan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu dalam membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari penulisan ini masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Sukoharjo, 9 Mei 2023
Yang menyatakan



Afifah Nur Istikomah
NIM. 163131049

DAFTAR ISI

NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Pengertian Metode Pembelajaran STEAM	12
a. Science	13
b. Technology.....	15
c. Engineering	16
d. Art	17
e. Mathematic.....	18
2. Tujuan Metode Pembelajaran STEAM.....	19

3.	Prinsip Pembelajaran STEAM	21
4.	Langkah-langkah Pembelajaran STEAM.....	24
B.	Peningkatan Kreativitas.....	29
1.	Pengertian Kreativitas	29
2.	Manfaat Kreativitas	32
3.	Cara meningkatkan kreativitas anak usia dini.....	34
4.	Strategi Pengembangan Kreativitas	38
C.	Penelitian Terdahulu	46
D.	Kerangka Berfikir.....	49
E.	Hipotesis Tindakan.....	51
BAB III METODE PENELITIAN.....		52
A.	Jenis Penelitian	52
B.	Setting Penelitian.....	53
C.	Subjek Penelitian.....	54
D.	Teknik Pengumpulan Data	54
E.	Teknik Validitas Instrumen	56
F.	Indikator Kinerja	58
G.	Prosedur Tindakan.....	58
H.	Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN		63
A.	Deskripsi Kondisi Awal	63
B.	Deskripsi Hasil Penelitian	67
1.	Siklus I.....	67
a.	Perencanaan siklus I.....	67
b.	Pelaksanaan siklus I	68
c.	Observasi siklus I.....	70
d.	Refleksi siklus I.....	74
2.	Siklus II	75
a.	Pelaksanaan siklus 1.....	76
b.	Observasi siklus II.....	77
c.	Refleksi siklus II	81

C. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran-saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87

ABSTRAK

Afifah Nur Istikomah, 163131049. *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Steam Di Tk 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyartahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi: Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Tarbiyah. UIN Raden Mas Said Surakarta. Mei 2023.

Kata kunci: Kreativitas, STEAM
Pembimbing: Dr. Subandji, M. Ag.,

Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo belum berkembang dengan baik. 2) Apakah dengan metode pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah metode pembelajaran berbasis STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan Mc. Tanggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dianggap berhasil apabila 75% anak, tingkat kreativitasnya berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK 01 Jatipurwo didapatkan adanya peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui metode pembelajaran STEAM, dapat dibuktikan dari hasil pra penelitian peserta didik yang mencapai standar penilaian berkembang sangat baik (BSB) terdapat 0 anak atau (0%), kemudian pada siklus I anak yang memiliki kreativitas berkembang sangat baik (BSB) 1 anak atau (6,25%), dan pada siklus II bertambah menjadi 8 anak atau (50%). Rekomendasi pada penelitian ini adalah bagi sekolah diharapkan dapat memfasilitasi media-media pembelajaran, mengadakan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Sedangkan bagi guru sebaiknya mengikuti pelatihan metode pembelajaran terutama metode pembelajaran STEAM dan merencanakan kegiatan yang lebih bervariasi untuk anak. Dan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk menindak lanjuti penggunaan metode STEAM agar dapat mempersiapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

ABSTRACT

Afifah Nur Istikomah, 163131049. *Efforts to increase the creativity of children aged 4-5 years through the Steam method at Tk 01 Jatipurwo, Jatipuro District, Karanganyar Regency, academic year 2022/2023*. Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program, Department of Basic Education, Faculty of Tarbiyah. UIN Raden Mas Said Surakarta. May 2023.

Keywords: Creativity, STEAM

Supervisor: Dr. Subandji, M. Ag.,

The problems in this study are 1) The creativity of children aged 4-5 years in TK 01 Jatipurwo has not developed properly. 2) Whether the STEAM learning method can increase the creativity of children aged 4-5 years in TK 01 Jatipurwo, Jatipuro District, Karanganyar Regency. The purpose of this study was to determine whether STEAM-based learning methods can increase the creativity of children aged 4-5 years in TK 01 Jatipurwo, Jatipuro District, Karanganyar Regency.

The research method used in this study is Classroom Action Research with the Kemmis and Mc. Tanggart models which include four stages, namely planning, action, observation, and reflection. This study consists of 2 cycles, each cycle consists of 2 meetings. Data collection techniques use observation and documentation. This study is considered successful if 75% of children, their level of creativity is on the criteria of developing very well (BSB) and developing according to expectations (BSH). Data analysis techniques use qualitative and quantitative descriptive analysis.

The results of research that has been conducted at TK 01 Jatipurwo found an increase in the creativity of children aged 4-5 years through the STEAM learning method, it can be proven from the results of pre-research students who achieved very good development assessment standards (BSB) there were 0 children or (0%), then in cycle I children who had very good developing creativity (BSB) 1 child or (6.25%), and in cycle II it increases to 8 children or (50%). The recommendation in this study is that schools are expected to facilitate learning media, hold activities that can develop children's creativity. As for teachers, they should follow the learning methods, especially the STEAM learning method and plan more varied activities for children. And recommendations for further researchers to follow up on the use of the STEAM method in order to prepare more varied learning media so that children's creativity can develop optimally.

DAFTAR TABEL

Tabel	3.1	Waktu Penelitian	52
Tabel	3.2	Kisi-kisi instrumen lembar observasi peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo.....	55
Tabel	4.1	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Tindakan	63
Tabel	4.2	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Pra Tindakan Prosentase Hasil Pencapaian.....	64
Tabel	4.3	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Metode STEAM Pada Siklus I.....	70
Tabel	4.4	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Metode STEAM Pada Siklus II.....	77
Tabel	4.5	Rangkuman Semua Penelitian.....	81
Tabel	4.6	Rangkuman Hasil Penelitian Pada Semua Siklus.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	50
Gambar 3.1 Proses Tindakan Kelas	60
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Pembelajaran STEAM	66
Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Metode STEAM Pada Siklus I.....	72
Gambar 4.3 3 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Metode STEAM Pada Siklus II.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01	Lembar Observasi peningkatan kreativitas anak.....	89
Lampiran 02	Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	98
Lampiran 03	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini sebagai sekelompok anak yang memiliki usia yang unik karena pertumbuhan dan perkembangannya mempunyai pola yang dapat diprediksi. Berbagai proses pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dan berlanjut sejak usia dini yaitu perkembangan verbal, fisik, kognitif, moral, dan estetikanya. Perkembangan dan pertumbuhan ini akan menjadi landasan bagi anak yang mempengaruhi kemajuan selanjutnya. Menurut Hartati (2019), seorang anak memiliki kemampuan yang sangat besar untuk memaksimalkan semua aspek perkembangannya sejak usia dini, termasuk perkembangan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, dan sosial-emosionalnya.

Pendidikan anak usia dini bisa diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan pertumbuhan dan perkembangan kognitif, seperti motorik halus dan motorik kasar, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, dan kecerdasan spiritual. Begitu pula dengan cara pendidik melaksanakan proses pembelajaran. Banyak sekali peserta didik yang mengetahui informasi lebih awal dibandingkan dengan gurunya. Oleh sebab itu guru dituntut untuk mengikuti perkembangan terbaru baik mengenai strategi, pendekatan atau metode dalam proses pembelajaran. Seorang pengajar seharusnya dituntut untuk membuka kepekaan pancaindra dan melihat perkembangan isu-isu pendidikan yang

relevan dengan pendidikan anak usia dini.

Anak usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak, karena rasa ingin tahu anak usia dini bukan terfokus pada presentasi, seperti kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan penguasaan lainnya yang bersifat akademis, tetapi orientasi belajarnya perlu lebih diarahkan pada pengembangan pribadi, seperti sikap, dan minat belajar anak, dan potensi kemampuan dasarnya. Kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam perkembangan kognitif. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak setiap hari berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan dramatis, dan seni visual.

Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bagaimana memecahkan masalah merupakan bentuk pemikiran yang selama ini kurang mendapat perhatian di pendidikan formal, dan anak-anak perlu berpikir lebih linier dan logis, sebagian besar masalah yang dihadapi. Saat belajar di PAUD, anak tidak bisa dipaksa untuk belajar apa yang bukan kemampuannya. Anak-anak suka melakukan sesuatu dengan cara yang menyenangkan. Bermain sambil belajar, atau belajar sambil bermain, tidak asing dengan pendidikan anak usia dini, kegiatan bermain yang memasukkan pembelajaran ke dalam pelaksanaannya, atau kegiatan belajar yang memasukkan konsep-konsep dalam permainan. Alasan kita perlu menganut prinsip bermain di dunia anak usia dini adalah

karena dalam suasana yang bahagia, otak dengan mudah menyerap ilmu dan pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

Menurut Wibowo (2013:46) dalam Subar Junanto, pendidikan anak usia dini merupakan suatu jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang mengupayakan sebuah pembinaan bagi anak sejak usia 0 sampai enam tahun, dengan memberikan sebuah rangsangan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani di suatu sistem pendidikan supaya anak mempunyai kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, tersedia pada jalur formal, non formal, dan informal. Perkembangan anak usia dini atau pra sekolah merupakan masa peka anak untuk menerima pembelajaran, pada masa tersebut kemampuan serta potensi anak dapat dikembangkan secara optimal. Melalui orang-orang pada lingkungan anak seperti orang tua serta pendidik di suatu lembaga pendidikan anak usia dini. Perkembangan anak dapat dilakukan melalui pengalamannya yang berhubungan dengan lingkungan serta melalui pengalamannya yang berhubungan dengan lingkungan serta melakukan eksplorasi pada lingkungan tersebut demi mendapatkan pemahaman mengenai suatu hal.

Namun pada kenyataannya, tidak semua lembaga PAUD menawarkan pembelajaran berbasis bermain. Anak-anak dipaksa untuk menyelesaikan pembelajaran yang terdapat dalam majalah, dan mereka tampak pasif dan tidak kreatif. Selain metode pembelajaran, guru memberikan kontribusi yang sangat besar bagi keberhasilan pembelajaran di sekolah. Sebagian besar guru dalam suatu rencana pembelajaran masih memiliki keterampilan berpikir yang rendah

(still low thinking skills) untuk membantu siswanya berkembang.

Perkembangan anak usia dini sangat penting untuk dipelajari oleh semua orang tua. Dengan begitu, orang tua dapat memaksimalkan pertumbuhan masa depan anaknya secara fisik dan psikologis. Perkembangan kreativitas anak dimulai dari permainan anak dan secara bertahap meluas ke berbagai bidang kehidupan lainnya. Ada berbagai tingkat kreativitas, tetapi setiap anak memiliki potensi untuk menjadi kreatif. Oleh karena itu, perlu diberikan kesempatan dan inspirasi dari lingkungan untuk berkembang. Untuk membantu anak mencapai kreativitasnya, mereka perlu dilatih dengan keterampilan khusus sesuai minatnya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakatnya. Pendidik dan orang tua perlu menciptakan lingkungan yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak-anak dan menyediakan infrastruktur yang aman dan nyaman, tetapi juga dibutuhkan dorongan, perhatian dan pelatihan sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dan kreatif sesuai keinginannya sendiri.

Kreativitas penting diberikan pada pendidikan anak usia dini. Pembelajaran pada anak usia dini untuk menstimulasi kreativitas dilakukan melalui berbagai pendekatan yang bervariasi. Pembelajaran yang dipersiapkan untuk zaman sekarang yang mengalami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang juga terus berkembang. Maka dari itu harus ada penyesuaian kegiatan pembelajaran dengan perkembangan dunia global seperti saat ini. Perkembangan teknologi telah merubah cara kita berkomunikasi, cara makan, cara berpergian, cara berinteraksi, dan sebagainya.

Pencapaian kemampuan pada anak usia dini diharapkan mempunyai stimulasi yang dapat mengarah sesuai dengan zamannya. Pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad sekarang adalah metode pembelajaran berbasis STEAM (science, technology, engineering, art and mathematics). Karena dengan menggunakan metode pembelajaran STEAM ini dapat mengembangkan anak untuk berfikir tingkat tinggi dan dapat menemukan penyelesaian masalah, mempunyai daya kreatif yang tinggi mampu bekerja sama, dan memiliki komunikasi yang efektif. Strategi pembelajaran yang berbasis STEAM adalah sebuah pembelajaran atau pendekatan yang mengembangkan kemampuan anak yang dapat menganalisis sebuah gejala melalui pendekatan ilmiah. Pendekatan ini akan membawa dampak yang baik, yang besar bagi perkembangan kognitif, fisik motorik, emosi dan sosial emosional pada anak.

Pembelajaran STEAM adalah sebuah penemuan yang dipandang sebagai sebuah pendekatan yang mampu mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengajukan pertanyaan sehingga anak-anak bisa membangun pengetahuan disekitar dunianya dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana sesuatu itu bekerja. Dari pernyataan ini dapat disimpulkan STEAM dapat membantu anak didik mampu menganalisa permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik sains, teknologi, teknik, seni maupun matematika sehingga menjadi sebuah strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hidup agar tetap mampu bertahan pada zaman yang serba canggih pada saat ini dan media

pembelajarannya mudah didapatkan.

Strategi pembelajaran STEAM ini juga dapat membangun kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran yang bermakna, memunculkan kreativitas anak dan dapat merangsang munculnya *soft skill* anak seperti kerjasama dan kolaborasi dengan kelompok dan mengkritisi fenomena sekitar. Pembelajaran STEAM ini mempunyai beberapa kelebihan dalam proses pelaksanaannya, seperti pendekatan STEAM menunjukkan hasil yang positif dalam pengetahuan science anak, pendekatan STEAM mengajarkan anak untuk berfikir untuk menyelesaikan masalah secara aktif, kreatif dan inovatif melalui teknologi, dan anak mampu mengekspresikan ide-idenya ke dalam teknologi terkini. Pendekatan STEAM dapat menjadi jembatan konsep yang abstrak secara matematis ke dalam sains, teknologi, inkuiri, dan seni. Integrasi seni ke dalam pembelajaran STEAM akan memupuk kreativitas siswa dalam menciptakan alat belajar yang menyenangkan, dengan pendekatan STEAM siswa dapat mengaplikasikan hasil pembelajaran yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran dengan pendekatan STEAM untuk anak usia dini sangatlah penting. Karena anak-anak sangat senang dalam proses belajar dan dapat belajar kegiatan yang membangkitkan minat kreativitasnya. Dalam proses pembelajaran teknologi, anak dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan peralatan bermain edukatif. Dalam pembelajaran teknologi, keterampilan sensorimotorik anak dilatih dengan keterampilan motorik total dan motorik halus dan sensoriknya, sehingga menjadi terampil dan kreatif.

Kreativitas anak usia dini dapat menunjang perkembangan potensi dan kualitas kepribadiannya. Mampu menciptakan ide, penemuan, dan teknologi baru.

Permasalahan lain di TK 01 Jatipurwo terkait penelitian ini adalah kreativitas anak belum berkembang dengan baik. Metode pembelajaran yang diterapkan dikelas belum sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak, dimana guru masih menerapkan metode yang monoton seperti metode ceramah. Selain itu anak hanya mengikuti arahan dari guru dan mencontoh apa yang dicontohkan oleh guru, baik bahan ataupun alat yang digunakan. Kegiatan seperti ini akan membentuk anak menjadi pribadi yang pasif dan peniru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Sri Katmi, S.Pd di simpulkan bahwa kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo belum berkembang dengan baik. Data tersebut bisa dilihat dari jumlah anak yaitu 16 anak, dengan kriteria anak belum berkembang (BB) terdapat 7 anak (43,75%), mulai berkembang (MB) terdapat 1 anak (6,25%), berkembang sesuai harapan (BHS) terhadap 8 anak (50%) dan berkembang sangat baik (BSH) sebanyak 0 anak (0%). Penelitian ini dianggap berhasil apabila sudah meningkat mencapai 75%, 75% dari 16 anak adalah 12 anak. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 4-5 tahun belum berkembang dengan baik dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan dikelas belum sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak.

Menurut Wahyuningsih (2020) pembelajaran STEAM ini di persiapkan untuk menyongsong anak-anak unruk menghadapi abad 21. Keterampilan pada abad 21 ini meliputi kreativitas, berfikir kritis, komunikasi dan kerja sama dari

hasil pembelajaran lebih memfokuskan terhadap kemampuan yang di sesuaikan dengan perkembangan zaman dan merupakan pembelajaran kreatif yang berpusat pada peserta didik.

Guyotte, Sochacka, Costanto, Walther dan Kellam dalam Siti Wahyuningsih (2020:22) menjelaskan bahwa pembelajaran STEAM dapat mengajarkan anak untuk belajar berproses berupa kegiatan mengamati, bermain, mengenali pola dan berlatih ketrampilan berfikir kreatif serta ketrampilan kolaborasi dan komunikasi antar anak yang lainnya dalam menyelesaikan suatu tugas yang di berikan oleh guru maupun fasilitator, hal tersebut yang menjadikan alasan bahwa pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kondisi diatas dikarenakan metode yang digunakan selama ini kurang sesuai dan kurang menarik yaitu dengan metode ceramah. Maka dari itu diperlukan perbaikan untuk pembelajaran, kegiatan, pandangan seperti ini haruslah diadakan guna untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dalam hal ini maka harapannya dengan menggunakan metode yang tepat pada pembelajaran peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan metode pembelajaran STEAM diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo.

Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti bermaksud untuk meneliti peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar melalui metod pembelajaran STEAM. Dengan menggunakan metode pembelajaran STEAM diharapkan dapat

meningkatkan kreativitas anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo belum berkembang dengan baik.
2. Metode pembelajaran belum optimal sehingga kreativitas anak belum berkembang dengan baik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Melalui Pembelajaran STEAM.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana metode pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo, Kecamatan Jatipuro, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Apakah metode pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01

Jatipurwo, Kecamatan Jatipuro, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Sebagai sumber bahan kajian lanjut bagi penelitian selanjutnya di bidang pendidikan dan pembelajaran.
 - b. Memberikan sumbangsih pengetahuan bagi pengembangan ilmu khususnya anak dengan menggunakan model pembelajaran STEAM.
 - c. Dasar pijakan penelitian lanjutannya yang sejenis
2. Secara praktisi
 - a. Bagi Guru
 - 1) Meningkatkan pengetahuan guru terkait penggunaan metode pembelajaran STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.
 - 2) Memberikan pengalaman dan sensasi baru dalam penerapan metode pembelajaran STEAM.
 - b. Bagi Peserta Didik
 - 1) Memberikan bekal pengetahuan pada anak untuk menghadapi masa abad 21 terkait pentingnya kreativitas di masa depan melalui metode pembelajaran STEAM.
 - 2) Anak dapat melatih kreativitas untuk bekal pendidikan lebih lanjut dan kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Strategi pembelajaran STEAM diharapkan menjadi salah satu pendekatan bagi lembaga untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.
- 2) Menambah wawasan bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penggunaan metode pembelajaran STEAM.

d. Bagi Penulis

- 1) dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya masalah strategi pembelajaran model pembelajaran STEAM.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Metode Pembelajaran STEAM

Pengertian metode dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan, aktivitas, sehingga mencapai sesuatu yang ingin dicapai. Menurut Poedjiaji dalam dedi yusuf (2016:166) metode merupakan seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis). Winarno yang dikutip Eliyyil Akbar (2020:13) mendeskripsikan bahwa metode adalah cara pelaksanaan dari suatu proses pembelajaran atau yang berhubungan dengan teknis dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut Anwar dalam Ika khoirun nisa (2020:46) mendefinisikan metode sebagai suatu cara dan trik penyampaian bahan pelajaran tertentu dari suatu mata pelajaran agar siswa dapat mengetahui, memahami, dan mempergunakan dengan kata lain menguasai bahan pelajaran tersebut untuk mencapai hasil efektif dan efisien.

STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang ilmu pengetahuan yaitu sains (science), teknologi (technology), teknik (engineering), seni/keindahan (art), dan matematika (mathematics).

STEAM merupakan pengembangan dari metode STEM dengan menambahkan unsur seni (Art) dalam kegiatan pembelajarannya. Menurut Tritiyatma (2020:270) dalam Zakiyatul Imamah pembelajaran dengan metode STEAM merupakan pembelajaran kontekstual, dimana siswa akan diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi yang dekat dengan dirinya.

Menurut Yakman (2020:140) dalam Nurul Retno Nurwulan, metode STEAM adalah metode edukasi holistic untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam menyimpulkan fakta-fakta ilmiah dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Winarni Zubaedah dan Koes (2020:324), Pembelajaran STEAM adalah suatu pembelajaran secara terintegrasi antara sains, teknologi, dan matematika untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Pembelajaran STEAM memiliki standar isi, yang terdiri dari:

a. Science

Sains adalah pengetahuan atau pembelajaran tentang alam berdasarkan pada fakta-fakta yang dipelajari melalui percobaan dan pengamatan. Sedangkan sains pada anak usia dini dapat diartikan sebagai hal-hal yang menstimulus anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu, minat dan pemecahan masalah, sehingga memunculkan pemikiran dan perbuatan seperti mengamati, berfikir, dan mengaitkan antar konsep atau peristiwa. Secara umum, ada 3 area sains, yaitu:

1. Sains Fisik (*physical science*)

Sains fisik meliputi sifat fisik berbagai bahan, perubahan benda, dan kekuatan yang mempengaruhi bahan seperti magnet, gravitasi. Dalam PAUD lebih mengenalkan karakteristik benda seperti warna, bentuk, ukuran, tekstur, berat atau temperatur. Selain itu mengenai konsep yang berkaitan dengan gerakan seperti menarik, mendorong, meniup, tenggelam, terapung dan lain-lain.

Sains fisik memiliki indikator diantaranya sebagai berikut:

- a) Anak terlibat dalam pengalaman sensorial
- b) Memilih benda-benda berdasarkan berbagai property
- c) Terlibat dalam pengalaman yang memiliki atribut fisik dan mengenali bagaimana kekuatan mempengaruhinya.

2. Sains Kehidupan (*life science*)

Sains kehidupan berhubungan dengan makhluk hidup seperti kehidupan manusia, binatang dan tanaman termasuk siklus, habitat, jenis dan kebutuhan hidup.

Sains kehidupan memiliki indikator diantaranya sebagai berikut:

- a) Mengenal perubahan-perubahan yang terjadi tentang pertumbuhan manusia, tanaman, dan juga hewan.
- b) Menunjukkan sikap menghargai kepada tumbuhan dan hewan

- c) Membedakan makhluk hidup dan benda mati
 - d) Menambah pemahaman tentang hal yang dibutuhkan tanaman maupun hewan
3. Sains Bumi dan Antartika (*earth and space science*)

Pembelajaran tentang komponen bumi meliputi pola perubahan sepanjang waktu. Pembelajaran yang dilakukan berhubungan dengan batu, tanah, kerang, perubahan lingkungan (cuaca, musim, dan erosi).

Sedangkan untuk ruang angkasa pada pembelajarannya berhubungan dengan siang dan malam, fenomena gelap terang seperti bayangan dan refleksi. Selain itu dapat melibatkan pengamatan terhadap benda-benda ruang angkasa diantaranya matahari, bulan, dan bintang. Sains bumi dan antartika memiliki indikator diantaranya sebagai berikut:

- a) Mengetahui properti bumi
 - b) Menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan siang dan malam
 - c) Eksplorasi tentang aktivitas manusia yang menyebabkan perubahan pada material
 - d) Pengamatan tentang cuaca
- b. Technology

Secara umum teknologi didefinisikan sebagai suatu ilmu yang berkaitan dengan alat atau mesin yang dibuat untuk membantu dan

mempermudah manusia dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan yang terdapat didunia. Teknologi berkaitan dengan sains dan juga matematika, terkhusus dengan alat-alat yang digunakan anak untuk melakukan observasi, eksperimen, dan pengukuran. Alat-alat sederhana yang perlu dikenalkan pada anak seperti barang-barang yang ada didapur seperti cobek, pengupas buah, gilingan dan lain-lain. Anak juga dapat menggunakan pisau, plastik, pipet, jepit, corong, palu, dll. Peralatan apapun dapat digunakan sesuai usia dan kemampuan anak, untuk memudahkan pekerjaan anak merupakan produk teknologi. Termasuk mesin sederhana seperti gunting, obeng, dekstop, roda, katrol, merupakan teknologi yang dapat digunakan anak. Terdapat fungsi dari teknologi diantaranya sebagai berikut:

1. Meningkatkan pembelajaran saintifik dengan memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen.
2. Meningkatnya pengetahuan tentang sains dengan mempelajari teknologi.

c. Engineering

Engineering adalah upaya merancang dan menciptakan sistem atau produk-produk baru menggunakan metodologi saintifik. Engineering merujuk pada bagaimana cara kerja suatu benda atau alat dimana memiliki proses untuk menghasilkan sesuatu (design) yang lebih efektif. Engineering sesungguhnya sudah melekat pada

anak usia dini, karena secara alami anak selalu ingin mencari jalan keluar dalam mendapati berbagai kesulitan yang dihadapinya. Cohen dan Stupiansky (2020:45) membagi model engineering menjadi 3 bentuk diantaranya:

1. *Explore* (bereksplorasi)

Anak mempelajari masalah yang ada kemudian memecahkannya dengan mengeksplorasi berbagai cara yang memungkinkan. Anak diajak bertukar pendapat agar dapat memecahkan suatu masalah.

2. *Create* (berkreasi)

Mencoba ide baru yaitu dengan cara anak bekerja secara kelompok kecil untuk mewujudkan rencananya. Kemudian diuji coba apakah yang dibuat sudah sesuai apa belum.

3. *Improve* (berubah lebih baik)

Anak melakukan perubahan-perubahan untuk memperbaiki dan mengembangkan design yang dibuatnya.

d. Art

Secara umum seni adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan dirinya sendiri maupun orang lain. Pembelajarannya bertujuan agar suasana belajar menjadi menarik., antusias, bermakna dan membuat anak penuh dengan kegembiraan sehingga membuat anak jauh dari kelelahan.

e. Mathematic

Matematika adalah sains tentang bilangan dan operasi bilangan, hubungan, kombinasi, generalisasi dan strukturnya, pengukuran dan transformasi. Konsep matematika di PAUD adalah kegiatan belajar melalui bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Pembelajaran matematika bagi anak perlu dihubungkan dengan hal yang nyata, dan terkait langsung dengan aktivitas manusia. Hal nyata tersebut berbentuk situasi kehidupan sehari-hari seperti alam sekitar tempat anak-anak bermain dan belajar.

Kim dan Park (2021:97) mengatakan bahwa aspek seni dalam STEAM sering disebut sebagai “kreativitas” didalam pendidikan dan ditekankan bahwa pendidikan STEAM mengembangkan kreativitas. Sejalan dengan pendapat tersebut, Yuliati Siantajani dalam ikaningtyas (2020:551) berpendapat bahwa dengan mengintegrasikan art dalam pembelajaran STEAM akan meningkatkan motivasi anak, terlibat aktif, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan kreativitas, dan mengurangi stress.

Kreativitas anak dapat terstimulasi melalui metode STEAM. Menurut Siti Wahyuningsih (2020:13) STEAM mengacu pada pengetahuan, sikap, dan ketrampilan seorang individu untuk mengidentifikasi pertanyaan dan permasalahan dalam kehidupan nyata, menjelaskan suatu hal yang alamiah dan terancang (natural

and design world), serta menggambarkan kesimpulan berbasis fakta-fakta mengenai STEAM. Mengidentifikasi pemahaman seorang anak didik mengenai karakteristik disiplin ilmu STEAM sebagai bentuk pengetahuan dan inkuiri. Kepekaan seorang individu tentang bagaimana STEAM membentuk material, intelektual dan budaya lingkungan. Keinginan seorang individu untuk terikat dalam isu STEAM dan terikat dengan ide-ide science, technology, engineering, art and mathematics sebagai warga yang konstruktif, peduli dan reflektif. Sesuai dengan pendapat Helista (2021:227), bahwa pada jenjang pendidikan anak usia dini, cocok untuk diberikan pendekatan STEAM yang bertujuan untuk mendorong anak membangun pengetahuan tentang dunia disekeliling mereka melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki sehingga mampu meningkatkan kreativitas anak dalam berfikir.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa metode STEAM adalah suatu metode pembelajaran yang kegiatannya mencakup tentang sains, teknologi, teknik, matematika dan seni bersatu membentuk kekuatan baru yang ada di kehidupan sehari-hari anak sehingga dapat meningkatkan kreativitas.

2. Tujuan Metode Pembelajaran STEAM

Menurut Kim & Chae, pembelajaran STEAM bertujuan untuk meningkatkan minat, kreativitas, berfikir kritis, dan komunikasi peserta

didik dalam bidang ilmu sains dan matematika dengan lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan teknologi, teknik, dan seni.

Menurut Ika Septiani dkk (2021:192) tujuan dari penerapan metode bermuatan STEAM adalah menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan mengembangkan daya nalar serta kemandirian anak melalui kegiatan proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan dasar dan menengah, menurut Byebec pembelajaran STEAM bertujuan mengembangkan peserta didik yang STEAM literate, dengan rincian sebagai berikut:

- a. Memiliki pengetahuan, sikap, dan ketrampilan untuk mengidentifikasi pertanyaan dan masalah dalam situasi kehidupannya, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti mengenai isu-isu terkait STEAM
- b. Memahami karakteristik khusus disiplin STEAM sebagai bentuk-bentuk pengetahuan, penyelidikan, dan desain yang digagas manusia.
- c. Memiliki kesadaran bagaimana disiplin STEAM membentuk lingkungan material.
- d. Memiliki keinginan untuk terlibat dalam kajian isu-isu terkait STEAM (misalnya efisiensi energi, kualitas lingkungan, keterbatasan sumber daya alam) sebagai warga Negara yang konstruktif, peduli, serta reflektif dengan menggunakan gagasan-gagasan sains, teknologi, rekayasa, dan matematika.

Adapun menurut Winarni dkk tujuan pendidikan STEAM bagi siswa yaitu diharapkan dapat menghantarkan peserta didik memenuhi kemampuan

abad 21 antara lain yaitu ketrampilan belajar dan berinovasi, berfikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah, kreatif, inovasi, serta mampu berkomunikasi dan berkolaborasi, ketrampilan untuk menggunakan media, teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) dan kemampuan untuk menjalani kehidupan karir, meliputi : kemampuan beradaptasi, luwes, berinisiatif, mampu mengembangkan diri, memiliki kemampuan sosial dan budaya, produktif dapat dipercaya, memiliki jiwa kepemimpinan, dan tanggung jawab.

Metode ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuan yang dimiliki dan minat dibidang sains dan matematika, memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap STEAM yang diintegrasikan, serta memelihara kreativitas dan bakat konvergen yang diperlukan dalam memecahkan masalah didunia nyata.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode pembelajaran STEAM adalah menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan guna meningkatkan perilaku kreatif, berfikir kritis, mandiri dan bertanggung jawab melalui penggunaan teknologi, teknik dan seni.

3. Prinsip Pembelajaran STEAM

STEAM memiliki prinsip yang sederhana, yang nyaman untuk dibawa oleh guru di dalam kelas dan untuk interaksi antara guru dan siswa dalam aktivitas sehari-hari. Berikut adalah prinsip pembelajaran STEAM:

- a. Belajar Melalui Permainan (play based learning)

Bermain dan belajar adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Seperti koin, satu sisi tidak dapat dipisahkan dari sisi lainnya. Hal yang sama berlaku untuk pembelajaran anak-anak. Saat anak bermain game sesuai dengan minatnya sendiri, maka guru akan menemukan kesempatan untuk menyesuaikan minatnya dengan standar kemampuan pada pembelajaran tersebut.

b. Berkaitan dengan kehidupan nyata anak

Dalam pembelajaran STEAM anak-anak dikaitkan dengan hal-hal yang konkrit dalam kehidupan sehari-hari, bukan hal yang jauh dari kehidupan anak.

c. Belajar berdasarkan inkuiri

STEAM membutuhkan pembelajaran yang cair dan tidak terstruktur, yang dapat melepaskan keingintahuan anak-anak dalam melakukan penyelidikan untuk mendapatkan jawaban. Pembelajaran dengan karakteristik tersebut adalah pembelajaran inkuiri. Tiga komponen utama pembelajaran inkuiri anak adalah guru melibatkan anak, guru membuat keputusan, dan guru memberikan keputusan pada anak. Inkuiri selalu diawali dengan rasa ingin tahu. Rasa keingintahuan ini perlu ditumbuhkan oleh guru agar dapat tumbuh dan berkembang menjadi proses pembelajaran yang ilmiah.

d. Menggunakan kurikulum yang responsif dan disesuaikan dengan kebutuhan minat anak

Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 tahun 2014 kurikulum 2013 ditingkat PAUD mulai dilaksanakan. Kurikulum 2013 ini sebenarnya merupakan kurikulum inkuiri, mereka memberikan ruang bagi proses ilmiah didalam kelas. Kurikulum PAUD 2013 dikenal dengan pendekatan ilmiah atau istilah 5M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasi.

- e. Memiliki potensi untuk mengintegrasikan lima bidang sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika kedalam aktivitas sehari-hari anak
- f. Komunikasi antara guru dan anak-anak dapat merangsang ketrampilan berfikir tingkat tinggi

STEAM sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam bertanya. Ketrampilan guru perlu dilatih untuk merangsang pikiran anak disebut provokasi. Provokasi dapat dijelaskan sebagai upaya guru untuk terus menerus menginspirasi kecenderungan alami anak-anak untuk mencari makna melalui pertanyaan dan penjelasan fenomena secara konstan.

- g. Belajar dibiarkan berlanjut sampai anak menemukan jalan keluarnya

Komunikasi dan interaksi yang dibangun anak dan guru akan membuat anak mengembaskan gagasan yang ada pada anak sehingga mereka dapat berfikir kreatif, inovatif, dan dapat memecahkan masalah yang dialami oleh anak.

4. Langkah-langkah Pembelajaran STEAM

Pembelajaran berbasis STEAM ini sangat dibutuhkan oleh siswa siswi di Indonesia sebagai upaya untuk melatih kemampuan dan bakat mereka menghadapi masalah abad 21. Di abad 21 ini menuntut kemampuan dari berbagai bidang, sehingga pembelajaran STEAM dapat menjadi persiapan dan latihan dalam menghadapi tantangan di abad 21. Desain, kreativitas, dan inovasi merupakan unsur art sehingga penambahan unsur art yang dipadukan dari STEAM (*Science, technology, engineering, and mathematics*) menjadi STEAM.

Menurut Syukrin, Halim & Meerah dalam Novia Anjarsari (2019:55), terdapat langkah-langkah dalam pendekatan pembelajaran STEAM adalah sebagai berikut:

a. Langkah Pengamatan (*Observe*)

Pada langkah pengamatan ini, anak diminta untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai fenomena yang terdapat dalam lingkungan kehidupan mereka dalam sehari-hari yang berkaitan dengan konsep STEAM. Yang kemudian diproses menjadi sebuah informasi yang dibenarkan dengan berbagai sumber yang relevan, seperti internet, buku, guru, dan sumber informasi lainnya.

b. Langkah ide baru (*New Idea*)

Setelah anak melakukan pengamatan, anak diharapkan mampu memunculkan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya. Pada

saat ini, anak diberi kesempatan mengamati dan menemukan sesuatu yang berbeda dari kegiatan tersebut.

c. Langkah Inovasi (*Inovation*)

Pada langkah inovasi ini, anak diminta menjabarkan hal-hal apa saja yang harus dilakukan agar ide yang mereka dapatkan pada ide baru yang sebelumnya dapat diaplikasikan. Untuk menghasilkan inovasi ini, sebaiknya anak melakukannya secara berdiskusi dan memaparkan semua ide didalam kelompok masing-masing agar menghasilkan inovasi yang lebih bermakna.

d. Langkah Kreasi (*Creativity*)

Langkah ini merupakan pelaksanaan semua saran dan pandangan hasil diskusi mengenai ide suatu produk baru yang ingin diaplikasikan. Tentu pengaplikasian oleh pelajar ini tidak dalam bentuk sebenarnya, melainkan dalam bentuk sketsa dan gambar. Salah seorang dari anggota kelompok yang pandai dalam menggambar dipilih untuk menerjemahkan semua ide-ide yang bernilai inovasi yang telah didiskusikan sebelumnya menjadi sebuah gambar produk sains. Pelajar dapat mengaplikasikannya dalam bentuk miniatur atau sketsa dan gambar. Kreasi gambar atau sketsa yang dihasilkan sebaiknya digambarkan secara keseluruhan dari berbagai posisi, baik itu tampak depan samping maupun atas.

Langkah kreasi adalah pelaksanaan semua saran dan pendapat dari hasil diskusi ide yang telah dihasilkan yang kemudian akan diaplikasikan dan diharapkan dapat diterapkan guru pada anak.

e. Langkah Nilai (*Society*)

Pada langkah ini guru menjelaskan dan membantu pelajar mengenai tata cara bagaimana cara melakukan survey yang baik dan benar. Pelajar diarahkan untuk memilih sekurang-kurangnya lima orang koresponden, boleh terdiri dari teman kelas lain, para guru. Pada langkah ini guru juga berperan dalam menyediakan beberapa pertanyaan mengenai produk yang dihasilkan oleh pelajar untuk digunakan pada waktu survey. Setelah survey dijalankan guru mengarahkan pada pelajar untuk melakukan analisis presentase sederhana dan melaporkannya didepan kelas bersama dengan produk mreka.

Sedangkan menurut Muniroh Munawar dkk (2019:282), pembelajaran STEAM dapat dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:

1. Eksploration

Memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan berbagai indra, sehingga mendorong rasa ingin tahu anak, dan mendorong anak untuk bertanya. Untuk mendukung eksplorasi yang akan dilakukan anak, guru sebagai fasilitator melakukan invitasi. Invitasi merupakan penataan benda-

benda yang dipilih dan di tata (dipajang) di kelas yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pelajaran.

2. Extend

Guru mengajak anak untuk melakukan investigasi dan tantangan. Tantangan yang terbuka agar anak memecahkan masalah dengan material yang ada. Anak bisa ditantang secara individu dan juga kelompok. Bidang-bidang STEAM dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan anak tentang lingkungan atau dunia sekitarnya.

3. Engage

Guru mengajak anak untuk terlibat dalam pengalaman belajar, mengaitkan minat anak dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, sehingga tampak anak-anak konsentrasi, tekun, energik dan kreatif dalam kegiatan bermain.

4. Evaluate

Dalam kegiatan penutup guru menyediakan kegiatan refleksi, baik refleksi untuk anak maupun untuk guru. Guru juga berbagi pengalaman dengan guru lain, dan hasil observasi digunakan untuk perencanaan selanjutnya.

Adapun langkah-langkah pembelajaran STEAM yaitu *Ask, Imagina, Try Again* yang ditemukan oleh Perdue dkk (2021:180), diantaranya sebagai berikut:

1) *Ask* (Menanya)

Pada tahap ini anak mengamati terhadap berbagai fenomena yang terdapat dalam lingkungan kehidupan sehari-hari, lalu guru menjelaskan dan anak diberi kesempatan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat mengenai materi yang sedang dibahas. Kemudian guru membagikan LKA mengenai tema yang dibahas kepada anak, kemudian anak mengamati penjelasan guru saat memberikan petunjuk mengenai penggunaan LKA tersebut.

2) *Imagine* (Membayangkan)

Pada tahap membayangkan guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat suatu karya, setelah itu menunjukkan bagaimana cara pembuatan karya tersebut. Kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya saat guru memperlihatkan cara membuat dan bermain media, anak diberi kesempatan membayangkan bagaimana karya tersebut dapat digunakan.

3) *Try* (Mencoba)

Pada kegiatan mencoba anak dibagi menjadi beberapa kelompok, setelah itu guru memberikan alat dan bahan media kepada anak untuk membuat karya sesuai kreativitas anak. Setelah itu anak mencoba bermain menggunakan karya yang telah dibuat.

4) *Try Again* (Mencoba lagi)

Pada kegiatan ini anak mengulangi kembali permainan yang telah dilakukan. Kemudian anak melakukan kegiatan yang berunsur matematika seperti mengklarifikasi benda, memilih benda sesuai ukuran dan lain sebagainya menggunakan alat yang digunakan selama permainan. Setelah kegiatan, anak melakukan tanya jawab terkait kegiatan an guru memberi penguatan kepada anak mengenai tema yang dibahas.

Berdasarkan pendapat para pakar diatas mengenai langkah-langkah metode STEAM dapat penulis simpulkan bahwa terdapat banyak langkah-langkah dalam penerapan metode STEAM namun, peneliti memilih menggunakan langkah-langkah metode STEAM dari pendapat Muniroh Munawar dkk antara lain *Eksploration, Extend, Engage, Evaluate*, karena dianggap mudah diterapkan untuk anak usia dini.

B. Peningkatan Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Dilihat dari beberapa aspek kehidupan, mengembangkan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan, rintangan, tantangan yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang kreatif dalam mengenali permasalahan yang ada, serta dapat mencari solusi untuk memecahkan suatu masalah. Hal ini disebabkan karena kreativitas mengandung ilmu

pengetahuan yang dapat memudahkan manusia menjadi pribadi yang lebih maju.

Kreativitas merupakan kemampuan setiap individu dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya daya cipta atau kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan kombinasi baru dengan unsur-unsur yang telah ada, ditegaskan kembali bahwa hal baru ini bukan berarti sesuatu yang memang belum pernah ada sebelumnya, tetapi individu yang kreatif akan memiliki cara untuk menggabungkan atau mengkombinasi hal-hal baru yang memiliki kualitas dan nilai yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru itu adalah sesuatu yang bersifat inovatif. Kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi dalam menciptakan hal baru, ide baru, cara dalam pemecahan masalah yang sebelumnya tidak ada atau belum dikenai oleh banyak manusia dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

James J. gallagher dalam Rachmawati & Kurniati (2010:96) mengatakan bahwa kreativitas itu suatu proses yang dilakukan oleh individu dalam menghasilkan gagasan ataupun produk yang baru, atau menggabungkan antara hal yang baru dan hal yang sudah ada yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Lebih lanjut lagi Supardi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:13) berpendapat bahwa kreativitas adalah

kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu hasil karya nyata, atau pemikiran yang baru dan berbeda dengan apa yang sudah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas terjadi melalui proses berfikir yang ditandai dengan sukseksi, diskontinuitas, difernsiasi, dan integrasi dari beberapa tahap perkembangan.

Menurut Hurlock dalam Tri Rosana Yulianti (2014:17) kreativitas adalah suatu ketrampilan dan cara berfikir seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, belum pernah ada sebelumnya ataupun memperbaiki sesuatu yang telah ada yang berupa gagasan, ide, hasil karya, serta tindakan dari keadaan yang tidak terduga.

Santrok (2019 23) mendefinisikan kreativitas yaitu kemampuan dalam berfikir merumuskan ide-ide baru dan menggabungkannya dengan ide-ide lama kemudian mengkombinasikannya sehingga terbentuknya sebuah pemahaman.

Guilford menyatakan dalam Ihsan Maulana (2019:1143) bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang menandakan bahwa seseorang yang kreatif. Menurut NACCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*), kreativitas adalah imajinasi seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru juga bernilai.

Clark montakis mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas sesorang berbentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Menurut Barron, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Munandar menerangkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang sehingga dapat memberikan ide gagasan yang belum pernah ada kemudian dapat menerapkannya dalam pemecahan suatu masalah. Kreativitas anak usia dini adalah memberikan kebebasan kepada anak mengenai penyampaian dan penuangan isi pikirannya.

Menurut Conny R. dalam Vervaeke (2020:114) menyatakan kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membawa sesuatu yang baru dalam kehidupannya. Menciptakan proses belajar mengajar yang baru juga dapat disebut hasil dan kreativitas.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat kita pahami bahwasanya kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide dan gagasannya menjadi sesuatu yang baru berdasarkan ide dan gagasannya menjadi sesuatu yang bermanfaat dan bernilai. Oleh sebab itu maka kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia

2. Manfaat Kreativitas

Menurut Utami Munandar dalam Montolalu, dkk mengemukakan bahwa ada lima alasan kenapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk, dan dikembangkan dalam diri anak, antara lain seperti berikut ini:

- a. Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana yang

diungkapkan oleh ahli Maslow. Salah satu dari enam kebutuhan pokok seorang manusia adalah aktualisasi atau perwujudan diri.

- b. Dengan kemampuan berfikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan fikiran-fikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.
- c. Bersibuk diri secara kreatif atau sebagaimana kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut.
- d. Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh dengan tantangan.
- e. Berdasarkan alasan diatas maka tujuan pengembangan kreativitas anak usia dini adalah sebagai berikut:
 - 1) Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasai.
 - 2) Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah
 - 3) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian
 - 4) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.

- 5) Membuat anak kreatif yaitu yang memiliki:
- a) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan.
 - b) Kelenturan untuk menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah.
 - c) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran.
 - d) Elaborasi dalam gagasan.
 - e) Keuletan atau kesabaran dan kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

3. Cara meningkatkan kreativitas anak usia dini

Masing-masing anak mempunyai bakat dan kreativitas yang berbeda-beda, oleh sebab itu orang tua dan guru TK dapat menghargai dan mengembangkan pribadi masing-masing anak. Dengan adanya keragaman dan kreativitas anak, orang tua dan guru harus menyadari dengan hal tersebut. Menurut Suratno bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Dengan demikian, cara mendidik dan mengasuh anakpun harus memperhatikan pribadi masing-masing anak. Proses pembelajaran yang diberikan pun juga harus menarik dan kreatif, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal. Selain itu anak juga menemukan hal baru dilingkungannya yang dapat meningkatkan kreativitasnya melalui hal-hal sederhana .

Dengan demikian, tugas guru atau pendidik yaitu untuk menciptakan suasana yang merangsang pemikiran dan ketrampilan kreatif serta

menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Ahmad Susanto mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran, seperti :

- a. Pembelajaran yang menyenangkan, agar anak mudah mencapai tujuan dan membentuk standar kompetensi dasar. Proses belajar yang menyenangkan akan sangat berarti bagi anak usia dini dan bermanfaat hingga dewasa.
- b. Belajar sambil bermain, dunia bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa disadari dan tanpa merasa terbebani. Oleh karena itu, para pendidik anak usia dini harus mampu memilihkan setiap jenis permainan yang paling tepat untuk setiap anak sebagai sarana pembelajaran.
- c. Interaktif, dalam proses pengembangan kreativitas anak usia dini, perlu dipikirkan pendekatan pembelajaran yang paling tepat bagi anak. Dalam hal ini perlu perubahan pola pikir, baik pola pikir guru maupun pola pikir peserta didik sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif, yang dapat melibatkan anak seoptimal mungkin dalam pembelajaran, yang lebih menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran.
- d. Memadukan pembelajaran dengan perkembangan, berbicara kreativitas sebenarnya bukan hanya satu sisi saja yang menjadi fokus dalam pembelajaran anak usia dini, sebab mereka memiliki berbagai aspek perkembangan seperti perkembangan fisik, kognitif, bahasa, emosi, kepribadian dan sosial. Aspek-aspek perkembangan tersebut

merupakan satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh hingga pembelajaran yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini merupakan satu kesatuan, yakni memadukan semua komponn pembelajaran dan perkembangan anak. Yang akan memudahkan bagi pendidik untuk memberikan layanan yang tepat hingga mereka bisa menyajikan pendidikan yang efektif, efisien, produktif, dan akuntabel.

- e. Belajar dalam konteks nyata, sangat penting bagi anak usia dini kaena mereka masih berada dalam perkembangan kognitif pra oprasional dan oprasional konkrit. Eksplorasi tahap objek secara langsung dapat membantu proses belajar, selain menyenangkan juga dapat lebih mengaktifkan multisensori anak, mulai dari mata, telinga, hidung, lidah dan kulit sehingga akan mudah diingat dan dimengerti. Berbeda dengan penjelasan guru yang abstrak hanya melalui kata-kata saja tanpa dibarengi dengan media, maka yang mendapat rangsangan hanya satu sensoris saja, yaitu telinga.

Pada umumnya anak usia dini sering memperhatikan, membicarakan dan menanyakan segala sesuatu yang dilihat, didengar dan dirasakannya. Hal ini sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak usia dini. Menurut Mulyasa meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui:

- a. Karya Nyata

Melalui suatu karya nyata, setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu

sesuai dengan khayalannya. Disini anak diberikan kesempatan untuk menciptakan benda sendiri yang belum pernah ditemuinya.

b. Imajinasi

Melalui imajinasi anak dapat mengembangkan kemampuan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari, anak bebas berfikir sesuai pengalaman dan khayalannya.

c. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan suatu kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat atau lingkungan untuk mempelajari sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian.

d. Eksperimen

Melakukan eksperimen sederhana dimana melalui eksperimen ini anak dapat menemukan hal-hal atau ide baru yang dapat membantu meningkatkan kreativitasnya.

e. Proyek

Memberikan pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok.

f. Musik

Dengan bermain musik dapat melatih kepekaan rasa dan emosi anak, melatih mental, dan kecintaan terhadap musik.

g. Bahasa

Dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak lainnya. Dengan berbahasa juga dapat dikembangkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah diperdengarkan, berbagi pengalaman, sodiodrama atau mengarang cerita dan puisi. Dalam kegiatan tersebut dapat mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak cara untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini sehingga baik orang tua ataupun guru disekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk pengembangan kreativitasnya, perlunya pemilihan pendekatan, metode pembelajaran yang tepat pada anak, dan memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan imajinasinya.

4. Strategi Pengembangan Kreativitas

Anak memiliki peluang besar untuk dapat mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki sejak dini. Untuk itu Rachmawati (2012:52-65) merumuskan strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

a. Pengembangan kreativitas melalui produk (hast karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hast karya memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hast karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan

khayalannya. Dalam perbuatannya pun mereka menggunakan berbagai bahan yang berbeda. Setiap anak bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain.

b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Dalam hal ini imajinasi yang dimaksud adalah kemampuan berfikir *divergen* seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multi perspektif dalam merespon suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Anak bebas berfikir sesuai khayalan dan pengalamannya. Imajinasi akan membantu kemampuan berfikir *fluncy, fleksibility, dan originality* pada anak.

Salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam pikiran. Kemampuan ini berfungsi untuk memunculkan kembali ingatan dimasa lalu sebagai kemungkinan terjadi dimasa sekarang maupun masa yang akan datang.

c. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Ide kreatif seringkali muncul dari eksplorasi atau dari perjalanan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini

dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung.

Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak (TK) adalah belajar mengeksplorasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.

Kegiatan yang dikembangkan dapat dikembangkan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak, atau juga kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media, misalnya belajar pada alam sekitar (BALS), *Mediated Learning Experience*, dan *Outbond Training*.

d. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Eksperimen yang dimaksud dalam hal ini bukanlah suatu proses rumit yang harus dikuasai anak sebagai cara untuk memahami konsep tentang suatu hal ataupun penguasaan tentang konsep dasar eksperimen, melainkan pada bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat.

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat menyelenggarakan eksperimen diantaranya adalah memfasilitasi minat

akan tentang sesuatu dan menerapkannya dalam permasalahan yang nyata, kemudian guru memfasilitasi minat anak tersebut dari permasalahan yang sifatnya umum pada masalah yang sifatnya sederhana yang dapat dicari tahu dengan menggunakan bahan yang tersedia disekolah, guru juga memberi semangat kepada anak untuk mencari tahu dari pada memberi tahu, dan terakhir guru menjelaskan kepada anak untuk membuat catatan pada kegiatan eksperimen yang dilakukan dan membuat kesimpulan sederhana.

e. Pengembangan kreativitas melalui proyek

Metode proyek merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang suatu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak. Metode proyek dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan pola berfikir, ketrampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan pengawas bagi anak dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatannya.

f. Pengembangan kreativitas melalui musik

Musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasi. Wujud sesuatu yang kreatif disebut kreativitas. Pada kegiatan berkreasi,

proses tindakan kreativitas lebih penting dari pada hasilnya. Karena dalam prosesnya terdapat imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap ingin tahu, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.

g. Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Anak sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun pada orang lain. Sikap ini dapat meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah bahasa perasaan.

Fungsi berbahasa dapat dilakukan di taman kanak-kanak (TK) melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosio drama ataupun mengarang cerita dan puisi. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.

Pendapat lain dikemukakan oleh Munandar (1999:67-70) yang menyatakan bahwa strategi pengembangan kreativitas dapat ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, dan produk.

a) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya dan jangan

mengharapkan semua melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b) Pendorong

Untuk mewujudkan bakat kreatif siswa diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal), yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif, dan lainnya. Dan dorongan kuat dari dalam diri anak itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

Dorongan internal dan eksternal sama-sama diperlukan, dan pendidik harus berupaya untuk dapat memupuk dan meningkatkan dorongan eksternal dan dorongan internal anak. Namun pendidik perlu berhati-hati, dalam artian jangan sampai dorongan eksternal yang berlebih atau yang tidak pada tempatnya justru dapat melemahkan dorongan internal (minat dan kebutuhan) anak.

c) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan menemukan bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif peserta didik, dan dengan dorongan untuk bersibuk diri secara kreatif, dengan menyediakan waktu dan sarana

prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal maka produk-produk kreativitas dipastikan akan timbul.

Pendapat Munandar yang lain tentang strategi pengembangan kreativitas (dalam Desmita, 2010:178) menyebutkan bahwa belajar adalah kegiatan yang sangat penting dan menyenangkan. Anak patut untuk dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik. Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif, mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat dan bahan mereka dikelas. Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang didalam kelas tanpa adanya kebanggan didalam kelas, mereka perlu dilibatkan untuk merancang kegiatan dan diperbolehkan untuk membawa bahan-bahan dari rumah. Guru hendaknya berperan sebagai narasumber. Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru maupun teman. Kerjasama bukan kompetisi. Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata.

Sedangkan menurut Santrock (2007:343) membagi strategi pengembangan kreativitas menjadi 5, yaitu:

- a) Buatlah anak terlibat dalam brainstorming dan memunculkan sebanyak mungkin ide

Brainstorming adalah suatu teknik diaman anak diajak terlibat untuk memunculkan ide-ide kreatif dalam sebuah

kelompok, menyoroti ide-ide orang lain, dan mengatakan secara praktis apapun yang muncul dalam pikiran.

Anak-anak lazimnya diminta untuk mengkritik ide-ide orang lain setidaknya sampai sesi brainstorming selesai. dalam kelompok ataupun perorangan, strategi kreativitas yang baik adalah memunculkan sebanyak mungkin ide baru. Semakin banyak ide-ide baru yang dimunculkan oleh anak, semakin baik kesempatan mereka dalam menciptakan sesuatu yang unik.

b) Sediakan lingkungan yang menstimulasi kreativitas anak

Orang-orang dewasa mendorong kreativitas anak dengan membawa mereka pada lokasi dimana kreativitas dinilai. Howard Gardner yakin bahwa ilmu pengetahuan, penemuan, dan museum anak menawarkan kesempatan yang banyak untuk menstimulasi kreativitas anak.

c) Jangan mengontrol secara berlebihan

Amabile mengatakan bahwa memberitahu anak bagaimana melakukan sesuatu secara tepat dan persis akan membuat anak merasa bahwa keaslian adalah kesalahan dan eksplorasi berarti membuang-buang waktu. Orang dewasa dapat mengurangi tindakan merusak keingintahuan alami anak jika mereka membiarkan anak memilih minat-minat mereka sendiri dan mendukung minat tersebut. Dan jangan mengawasi

anak secara konstan, karena anak yang diawasi dalam pengawasan konstan akan mengakibatkan kreativitas anak menyusut dan mengangut petualangan mereka menurun.

d) Doronglah motivasi internal

Motivasi yang menggerakkan anak kreatif berupa kepuasan yang muncul dari hasil kerja itu sendiri. Kompetisi merebutkan hadiah dan evaluasi formal seringkali melumpuhkan motivasi instrinsik dan kreativitas.

e) Kenalkan anak-anak dengan orang-orang kreatif

Guru dapat mengundang tokoh kreatif ke kelas dan meminta mereka mendeskripsikan apa yang membantu mereka menjadi kreatif atau mendemonstrasikan keahlian kreatif mereka. Tokoh yang diundang ke kelas dapat memberikan dukungan dan membawa hasil karya mereka ke kelas dan mengubah kelas menjadi arena menstimulasi kreativitas anak.

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasari dari sebuah penelitian terdahulu, baik dari jenis penelitian. Walaupun teori yang digunakan dan teknik metode penelitian yang digunakan. Penjelarasannya sebagai berikut :

1. Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati telah melakukan penelitian. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart dan subjek

penelitiannya berjumlah 12 anak. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas berkarya pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan pembelajaran STEAM yang bermedia loose parts, yang dibuktikan dengan ketentuan kreativitas pra-intervensi sebesar 31%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 sebesar 56,50% dan siklus 2 sebesar 83,70% sehingga metode STEAM dan *Loose Parts* dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun pada pembelajaran ajarak jauh.

Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti kreativitas anak usia dini melalui metode STEAM. Metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Anita Damayanti dilakukan untuk anak usia 5-6 tahun dengan cara jarak jauh, subjek yang digunakan berjumlah 12 anak.

2. Astri Yansyah Nurinayah, Sri Nurhayati, GhinaWulansuci (2021). Yang berjudul Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Pelita. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif . Hasil dari penelitian yang dilakukan di TK Pelita pada bulan Januari 2020 menunjukkan hasil yang meningkat dengan prosentase awal 40 % pada data awal atau sebelum dilakukan penerapan pembelajaran STEAM, namun setelah dilakukan penerapan pembelajaran STEAM menjadi 65 %, atau dengan arti kata terdapat peningkatan kemampuan kreativitas

pembelajaran pada anak.

Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti kreativitas anak usia dini melalui metode STEAM. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Anisa Yansyah dilakukan untuk anak usia 5-6 tahun dengan cara jarak jauh.

3. Siti Wahyuningsih, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, Upik Elok Endang Rasmani, Novita Eka Nurjanah (2019). Yang berjudul Efek Metode Steam Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian Efek metode STEAM membawa anak pada peningkatan kreativitas dalam cara berpikir. Mereka menjadi lebih mampu dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi menjadi lebih efektif. Catatan dalam penelitian ini jika anak yang sehat diberikan metode yang tepat maka anak-anak akan meningkat di dalam kualitas menyelesaikan tugas memecahkan problem yang dihadapi.

Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti kreativitas anak usia dini melalui metode STEAM. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Siti Wahyuningsih dilakukan untuk anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan menggunakan metode deskriptif kualitatif.

4. Meida Afina Putri, Cahyorini Wulandari, Annisa Rizky Febriastuti

(2021). Yang berjudul Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Looseparts dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif berupa penelitian dengan analisis atau descriptive content analysis. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa pendekatan pembelajaran STEAM berbahan loose parts dapat diimplementasikan ke dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak di abad 21. Penggunaan pendekatan STEAM yang memanfaatkan bahan-bahan loose parts ini juga harus diimbangi dengan keterampilan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, dan kemampuan guru untuk mengamati perkembangan keterampilan anak (creativity, critical thinking, communication, dan collaboration). Serta dalam pembelajaran STEAM ini anak-anak juga bisa bebas menuangkan ide-idenya dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti kreativitas anak usia dini melalui metode STEAM. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Meida Afina Putri dkk dilakukan untuk anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan menggunakan metode deskriptif kualitatif.

D. Kerangka Berfikir

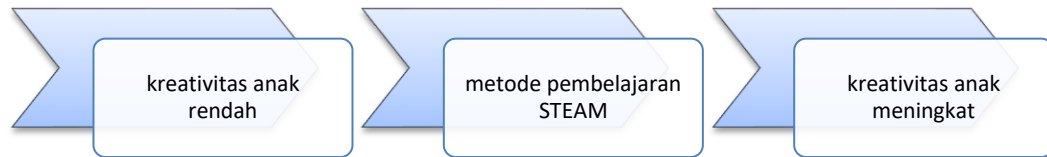
Pendidikan anak usia dini bisa diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar arah

tumbuh kembang anak. Begitupula dengan cara pendidik melaksanakan proses pembelajaran. Metode pembelajaran di pendidikan anak usia dini sekarang ini hendaknya menyesuaikan kerangka kompetensi abad 21, dimana inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mewujudkan generasi yang kreatif, inovatif, berfikir kritis mampu berkomunikasi dan berkolaborasi. Perkembangan kreativitas anak usia dini sangatlah penting.

Untuk menstimulasi perkembangan kreativitas anak usia dini bisa dilakukan dengan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi. Akhir-akhir ini STEAM (science, technology, engineering, art, dan mathematics) dipandang sebagai sebuah pendekatan untuk menyiapkan generasi abad 21, yang bertujuan untuk menstimulasi kreativitas anak, menyiapkan anak-anak yang penuh inovasi dan inisiatif. Hal ini sependapat dengan Siti Wahyuningsih (2020:309) yang menyatakan bahwa memang benar bahwa pendekatan STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, anak diajarkan untuk belajar berproses berupa kegiatan mengamati, mengenali, dan komunikasi antar anak lainnya dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan observasi di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar kreativitas anak masih rendah, anak tidak aktif, rasa ingin tahunya kurang, dan cenderung menirukan. Untuk meningkatkan kreativitas anak, peneliti memilih untuk menggunakan metode pembelajaran STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui metode pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menurut Sa'dun Akbar (2008:28) Penelitian Tindakan (Action Research) merupakan pendekatan yang semakin banyak diperlukan diandalkan dalam peningkatan mutu, relevansi dan efisiensi pengelolaan pendidikan. Hal ini terjadi karena penelitian tindakan dalam konteks pendidikan banyak mengkaji interaksi (proses belajar mengajar) yang terjadi dalam kelas di sekolah-sekolah.

Perbaikan proses belajar mengajar didalam kelas dan pengelolaan sekolah disandang sebagai pusat tumpuan peningkatan mutu hasil belajar siswa dan efisiensi pendidikan. Seperti yang dinyatakan oleh Hammersley (1986), jika kita bermaksud memahami cara kerja sekolah dan hendak mengubah atau meningkatkan perannya, maka yang sangat penting dimengerti adalah apa yang terjadi didalam kelas.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri akan tetapi peneliti bekerja sama dengan guru kelas. Secara partisipasif bersama-sama dengan peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah (Suwarsih Madya, 2006: 51-52).

Penelitian ini menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan

guru pendamping. Peneliti terlibat langsung dalam proses sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan. Dengan demikian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi selalu terlibat, kemudian peneliti memantau, mencatat, dan mengumpulkan data lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Provinsi Jawa Tengah. Laporan dipilih peneliti dengan alasan bahwa lembaga tersebut ditemukan ada masalah kurangnya kreativitas anak dan model pembelajaran yang monoton.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu yang dilakukan pada semester II, pada bulan februari sampai dengan bulan Mei tahun 2023.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Pelaksanaan					
		2022	2023				
		Feb	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengajuan judul skripsi	✓					
2	Penyusunan proposal skripsi		✓				
3	Seminar proposal			✓			

4	Pengumpulan data				✓	✓	
5	Analisis data					✓	
6	Penyusunan laporan akhir						✓

C. Subjek Penelitian

1. Subjek Yang Melaksanakan Tindakan

Subjek yang melaksanakan penelitian ini adalah kolaboratif antara peneliti dan guru TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Subjek Yang Menerima Tindakan

Subjek penelitian ini semua adalah anak usia 4-5 tahun di TK O2 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi, yaitu:

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan (Bugin, 2008:115). Observasi dilakukan peneliti dengan cara melakukan pengamatan mengenai proses pelaksanaan pembelajaran dikelas.

2. Metode Wawancara

Dalam penelitian ini digunakan metode wawancara mendalam. Wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai (Bungin, 2008:108).

Dengan metode wawancara ini akan diketahui hal-hal yang lebih mendalam tentang upaya meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2010:329).

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto atau rekaman gambar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumen ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang aktifitas yang dilakukan anak untuk meningkatkan kemampuan berfikir pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang telah diperoleh. Dokumen-dokumen tersebut bisa berupa foto atau video yang memberikan gambaran nyata mengenai kegiatan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi tersebut berfungsi untuk merekam kegiatan penting yang dilakukan anak pada saat proses pembelajaran yang menggambarkan

tentang partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

E. Teknik Validitas Instrumen

Menurut Paizauluddin & Ermalinda (2014:136) data yang diperoleh agar objektif, validitas dan reliabel maka dilakukan teknik triangulasi yaitu dengan melakukan beberapa tindakan. Triangulasi adalah membandingkan persepsi berbagai sumber data atau informan yang satu dengan yang lain dalam mengenai situasi yang sama.

Pada penelitian ini instrumen pokok yaitu panduan observasi dalam metode pembelajaran STEAM pada anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar. Lembar observasi di uraikan dengan tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen lembar observasi peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo

No	Aspek Perkembangan	Indikator Pengembangan	BB	MB	BSH	BSB
1	Tertarik dengan kegiatan seni	Bernyayi sendiri	Anak belum menghafal lagu/nyanyian	Anak mulai menghafal lagu 3 bait	Anak mampu menghafal lagu seluruh teks	Anak sudah mampu menghafal lagu dan bernyanyi

		Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran	anak belum menggunakan imajinasi dalam bermain peran, masih mencontoh	Anak mulai bisa bermain peran meski pendek	Anak mulai menggunakan imajinasi namun belum bisa memerankan	Anak mulai menggunakan imajinasi dan mencerminkan perasaannya dalam bermain peran (misal menjadi dokter)
		Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya	Anak belum mampu membentuk sesuai objek yang dilihatnya	Anak mulai membentuk objek meski belum sempurna	Anak mulai membuat bentuk tidak rapi	Anak mampu membuat bentuk sesuai dengan objek yang dilihatnya dengan baik
		Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresi yang berirama (contoh akan menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu)	Anak belum bisa mendeskripsikan gajah	Anak mulai bisa mendeskripsikan gajah tanpa ekspresi	Anak mulai mendeskripsikan gajah, mulai dari bentuk, makanan, dan bagian tubuh	Anak mulai bisa mendeskripsikan gajah dengan ekspresi gerakan sesuai bentuk badannya

		Mengkom binasakan berbagai warna ketika menggambar	Anak belum bisa menyatukan/mengkombinasikan warna pada gambarannya	Anak mulai mengkom binasakan dua warna	Anak mengkom binasakan 3 warna pada gambar	Anak mulai mengkom binasakan banyak warna pada gambar
--	--	--	--	--	--	---

F. Indikator Kinerja

Menurut Ermalinda (2014; 138) indikator kinerja merupakan tolak ukur atau standar tingkat keberhasilan dan tingkat ketercapaian atau kondisi akhir yang dihadapkan dari satu tindakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun keberhasilan akan kelihatan apabila hasil kreativitas anak terjadi peningkatan. Berdasarkan penjelasan di latar belakang khususnya jumlah anak yang memiliki tingkat kreativitas memenuhi standar (BSH dan BSB) sebanyak 8 dari 16 anak.

Penelitian ini dianggap berhasil apabila jumlah anak yang tingkat kreativitasnya memenuhi standar dan mengalami peningkatan (BSH dan BSB) dari 50% menjadi 75%.

Sebelum diterapkan metode pembelajaran STEAM ini perkembangan kreativitas anak masih kurang. Setelah diterapkan metode pembelajaran STEAM kreativitas anak mulai meningkat.

G. Prosedur Tindakan

Dalam penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2006:53). Penerapan model dalam penelitian tindakan kelas

ini dilakukan menggunakan dua siklus. Menurut Asip Suryani dan Ika Berdiati (2018:224) pada moel tersebut satu siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu peencanaan (*Planing*) Mnurut Asip Suryadi dan Ika Berdiati (2018:224) perencanaan merupakan persiapan yang harus dilakukan guru sebelum melakukan tindakan, penerapan tersebut dapat berupa penerapan model pembelajaran dengan tujuan memperbaiki atau menyempurnakan suatu model pembelajaran yang dapat dikatakan kurang berjalan secara terstruktur, tahap observasi (*Observing*).

Menurut Asipp Suyadi dan Ika Berdiati (2018:225) tahap observasi merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh guru untuk melihat pengaruh dan mendokumentasikan pengaruh dari penerapan tindakan yang dilakukan didalam kelas tersebut, refleksi (*reflecting*) menurut Asip Suyadi dan Ika Berdianti (2018:225) tahap refleksi pada tahap ini merupaka suatu tindakan yang dilakukan guna menyimpulkan segala sesuatu yang telah terjadi pada anak setelah diberi tindakan dengan sebelum diberi tindakan, apakah tindakan tersebut mempengaruhi proses pembelajaran pada anak atau tidak mempengaruhi proses pembelajaran pada anak. Siklus ini dinamai dengan:

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan awal yang dilakukan kolaboran (guru) bersama-sama melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) menentukan tema dan sub tema yang akan diajarkan
- 2) menyiapkan RPPH yang akan digunakan dengan tema yang sudah

dipilih untuk meningkatkan kreativitas anak

- 3) menentukan media yang digunakan dalam pembelajaran
- 4) mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti yaitu melakukan observasi dan kolaborasi melakukan proses pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mengobservasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung. Dan hasilnya dicatat langsung dilembar observasi dan melihat perkembangan kreativitas pada anak.

d. Tahap Refleksi

Setelah peneliti dan kolaborasi memperoleh data pada lembar observasi kemudian dilakukan analisis serta melakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas atau berkolaborasi dengan yang bersangkutan. Diskusi tersebut guna untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan. Setelah itu mencari jalan keluar apabila terjadi masalah-masalah yang timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada tahap selanjutnya.

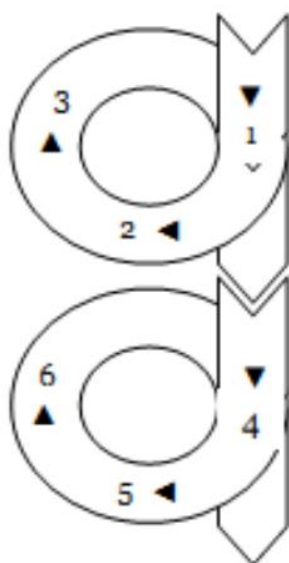
2. Siklus II

Pada siklus II sama seperti siklus I, pada siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I, siklus II

merupakan hasil kesatuan dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, obsevasi, refleksi seperti yang dilakukan pada siklus I, permainan yang belum tuntas pada siklus I diulang kembali di siklus II sebelum masuk materi berikutnya.

Bagan perencanaan tindakan kelas menurut Stephen Kemmis dan RobinMc. Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 25) seperti pada gambar berikut :

Gambar 3.1. Proses Tindakan Kelas



Keterangan :

1 = Perencanaan

2 = Tindakan dan Observasi I

3 = Refleksi I

4 = Rencana Terevisi I

5 = Tindakan dan Observasi II

6 = Refleksi II

(Suwarsih Madya, 2006: 25)

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara menganalisis data yang diperoleh selama peneliti mengadakan penelitian. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data yang telah diperoleh secara kuantitatif kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif persentase. Data kualitatif menerangkan aktivitas siswa yang dapat diperoleh dari lembar observasi. Adapun untuk menghitung

persentase ketercapaian keberhasilan yang diperoleh setiap anak menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} : \frac{\text{anak yang telah memenuhi standart}}{\text{jumlah semua anak}} \times 100\%$$

$$\text{Yaitu : } P_i = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

Pi : hasil pengamatan

f : jumlah anak yang telah memenuhi standar

n : jumlah seluruh anak dalam satu kelas

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian melakukan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas anak dengan menggunakan metode pembelajaran STEAM. Anak mampu menggambar, mewarnai, bercerita dengan ekspresi dan sebagai langkah awal sebelum melaksanakan penelitian di TK dari kemampuan tersebut dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 02 Jatipurwo, Kecamatan Jatipuro, Kabupaten Karanganyar.

Hasil yang diperoleh dari kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan tersebut. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah melakukan tindakan.

Langkah awal yang dilakukan sebelum melaksanakan PTK yaitu, melakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal anak. Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus 1, dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus 1. Observasi awal dilakukan untuk melihat perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo, kecamatan jjatipuro, kabupaten karangsanyar sebagai sybjek penelitian yang berjumlah 16 anak, adapun hasil observasi awal dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun
Sebelum Tindakan

No	Nama	1	2	3	4	5	Kriteria
1	RAP	1	1	2	1	1	MB
2	ARW	1	1	1	1	1	BB
3	DBF	1	1	1	1	1	BB
4	AD	1	1	1	1	1	BB
5	AN	1	1	1	1	1	BB
6	A	1	1	1	1	1	BB
7	ALJ	1	1	1	1	1	BB
8	EAS	1	1	1	1	1	BB
9	NSA	2	2	3	1	2	BSH
10	SNA	2	2	3	2	1	BSH
11	AFR	2	3	1	2	2	BSH
12	FNR	3	1	2	2	2	BSH
13	MRS	1	2	3	2	2	BSH
14	MNR	2	2	2	1	3	BSH
15	IGK	2	1	3	2	2	BSH
16	TF	1	2	2	3	2	BSH
Prosentase Pencapaian							
Rata-rata							

Keterangan:

1. Bernyanyi sendiri
2. Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran
3. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya
4. Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresi yang berirama (contoh akan menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu)
5. Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar

Berdasarkan tabel diatas pada proses kegiatan sebelum diberikan tindakan pada siklus 1, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus 1. Hasil observasi peningkatan kreativitas anak anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar yang berjumlah 16 anak.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Pra Tindakan Prosentase Hasil Pencapaian

No	Kode Anak	Bintang	Kriteria
1	RAP	2	Mulai berkembang
2	ARW	1	Belum berkembang
3	DBF	1	Belum berkembang
4	AD	1	Belum berkembang
5	AN	1	Belum berkembang
6	A	1	Belum berkembang
7	ALJ	1	Belum berkembang
8	EAS	1	Belum berkembang
9	NSA	3	Berkembang sesuai harapan
10	SNA	3	Berkembang sesuai harapan
11	AFR	3	Berkembang sesuai harapan
12	FNR	3	Berkembang sesuai harapan
13	MRS	3	Berkembang sesuai harapan
14	MNR	3	Berkembang sesuai harapan
15	IGK	3	Berkembang sesuai harapan
16	TF	3	Berkembang sesuai harapan
		33	
Prosentase pencapaian		50%	
Rata-rata			

Rumus prosentase pencapaian:

$$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maks(jumlah anak x 4)}} \times 100\%$$

Keterangan nilai rata-rata:

Belum Berkembang (BB) :7

Mulai Berkembang (MB) :1

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 8

Berkembang Sangat Baik (BSB) : 0

Rumus prosentase pencapaian berdasarkan kriteria nilai:

a. Prosentase anak yang belum berkembang

$$\begin{aligned} \text{BB} &= \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{7}{16} \times 100\% \\ &= 43,75\% \end{aligned}$$

b. Prosentase anak yang mulai berkembang

$$\begin{aligned} \text{MB} &= \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{1}{16} \times 100\% \\ &= 6,25\% \end{aligned}$$

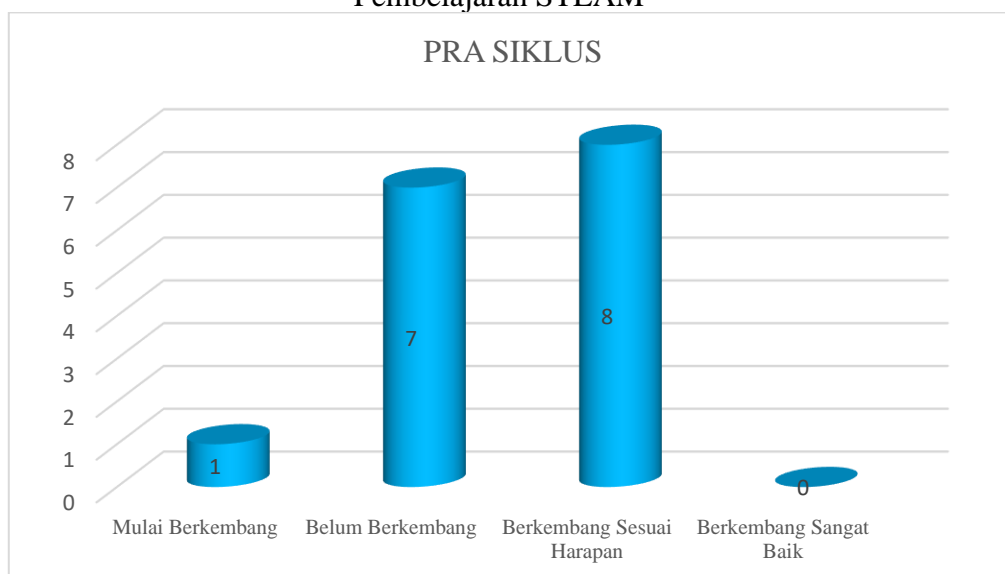
c. Prosentase anak yang berkembang sesuai harapan

$$\begin{aligned} \text{BSH} &= \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{8}{16} \times 100\% \\ &= 50\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas pada proses peningkatan kreativitas sebelum diberikan tindakan prosentase pencapaiannya 50% karena belum ada anak yang

masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan ataupun berkembang sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak belum berkembang dengan baik. Kondisi ini menunjukkan kreativitas anak masih rendah, oleh karena itu keadaan ini dijadikan landasan peneliti untuk berupaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode pembelajaran STEAM. Pada grafik dibawah ini dapat diketahui bahwa kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo masih rendah dikarenakan anak belum ada yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSB). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Pembelajaran STEAM



B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus 1, peneliti

melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran menggunakan metode STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun disusun peneliti bekerja sama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolabolorator dan dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan kepala sekolah. Pada tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) membuat skenario perbaikan
- 2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebgai acuan peneliti dan kolaboran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- 3) mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang pembelajaran yang akandilakukan,
- 4) Mempersiapkan lembar observasi penilaian anak untuk melihat perkembangan kreativitas anak.
- 5) Menyiapkan kelengkapan kegiatan pembelajaran dan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang akan berlangsung, seperti kamera atau tripod.

b. Pelaksanaan siklus I

Dalam penelitian tindakan kelas ini aktivitas kegiatan pembelajaran direncanakan secara sistematis untuk melihat hasil adanya peningkatan kreativitas anak. Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam menyusun tindakan pelaksanaan pembelajaran adalah:

- 1) RPPH pertemuan pertama siklus I

Hari/Tanggal : Senin, 13 Maret 2023

Tema/Sub tema : LINGKUNGAN/RUMAH

Sub-sub tema : Bagian-bagian rumah

Pelaksanaan kegiatan :

- a) Setelah bel masuk berbunyi, anak-anak masuk kelas dan duduk dikursi masing-masing melakukan doa bersama dan melakukan ice breaking dengan guru dan kolaborasi.
 - b) Guru membimbing anak untuk melihat hari, tanggal, bulan dan tahun ini.
 - c) Guru menjelaskan tentang tema dan sub tema hari ini kemudian menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
 - d) Anak-anak diminta untuk menyebutkan bagian-bagian rumah.
 - e) Mewarnai meja dan kursi.
 - f) Menggambar salah satu bagian rumah.
 - g) Mendeskripsikan bagian-bagian rumah.
- 2) RPPH pertemuan kedua siklus I

Hari/Tanggal : 14, Maret 2023

Tema/Sub tema : LINGKUNGAN/SEKOLAH

Sub-sub tema : Benda di sekolah

Pelaksanaan kegiatan :

- a) Setelah bel masuk berbunyi, anak-anak masuk kelas dan duduk dikursi masing-masing melakukan doa bersama dan

melakukan ice breaking dengan guru dan kolaboran.

- b) Guru membimbing anak untuk melihat hari, tanggal, bulan dan tahun ini.
- c) Guru menjelaskan tentang tema dan sub tema hari ini kemudian menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- d) Anak-anak diminta untuk menyebutkan bagian-bagian sekolah.
- e) Anak diajak keliling sekolah dan menyebutkan benda-benda yang ada disekolahan.
- f) Menggambar bebas dan mewarnai benda yang ada disekolahan.
- g) Menceritakan tentang sekolahku menggunakan ekspresi.

c. Observasi siklus I

Pada proses tindakan siklus I ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yang ada beberapa kendala saat melakukan kegiatan pembelajaran. Pada saat guru baru masuk kelas diawal pembelajaran anak-anak masih semangat dan antusias. Namun kenyataannya pada saat proses pembelajaran berlangsung ada beberapa anak yang kurang memperhatikan dan bersemangat dan guru pun kurang mengkondisikan keadaan kelas.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan senam ini telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian

(RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak. Hasil dari observasi siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Metode STEAM Pada Siklus I

No	Kode Anak	Bintang	Kriteria
1	RAP	2	Mulai berkembang
2	ARW	2	Mulai berkembang
3	DBF	2	Mulai berkembang
4	AD	1	Belum berkembang
5	AN	1	Belum berkembang
6	A	1	Belum berkembang
7	ALJ	1	Belum berkembang
8	EAS	2	Mulai berkembang
9	NSA	4	Berkembang sangat baik
10	SNA	4	Berkembang sangat baik
11	AFR	4	Berkembang sangat baik
12	FNR	3	Berkembang sesuai harapan
13	MRS	3	Berkembang sesuai harapan
14	MNR	3	Berkembang sesuai harapan
15	IGK	3	Berkembang sesuai harapan
16	TF	3	Berkembang sesuai harapan
		40	
	Prosentase pencapaian	62,5%	
	Rata-rata	2,59	

Keterangan nilai rata-rata:

Belum Berkembang (BB) : 4

Mulai Berkembang (MB) :4

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 5

Berkembang Sangat Baik (BSB) : 3

Rumus prosentase pencapaian berdasarkan kriteria nilai:

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maks (Jumlah Anak X 4)}} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{64} \times 100\%$$

$$= 62,5\%$$

- a. Prosentase anak yang belum berkembangan

$$\text{BB} = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{4}{16} \times 100\%$$

$$= 25\%$$

- b. Prosentase anak yang mulai berkembang

$$\text{MB} = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{4}{16} \times 100\%$$

$$= 25\%$$

- c. Prosentase anak yang berkembang sesuai harapan

$$\text{BSH} = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{5}{16} \times 100\%$$

$$= 31,25\%$$

- d. Prosentase anak yang berkembang sangat baik

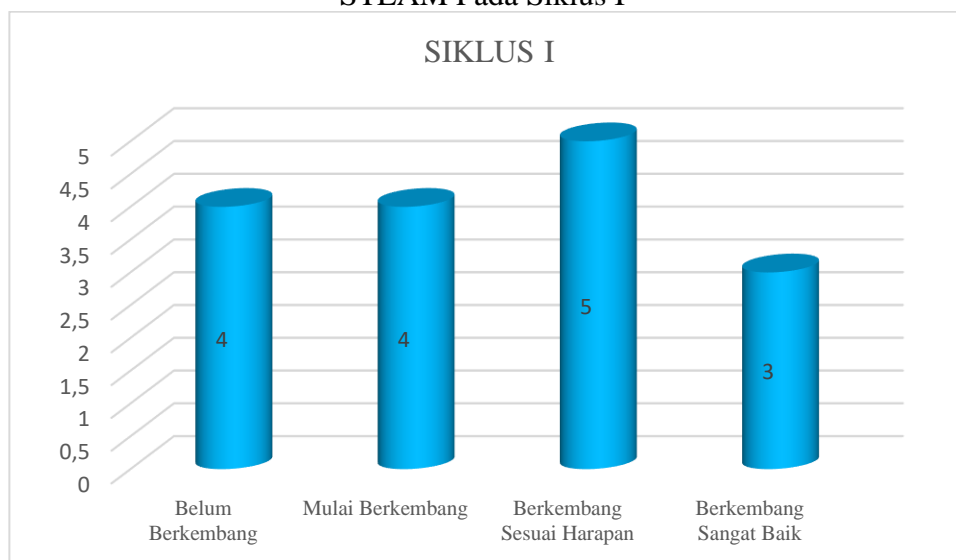
$$\text{BSB} = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{16} \times 100\%$$

$$= 18,75\%$$

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I diperoleh prosentase pencapaiannya ada 62,5% atau terdapat 5 anak masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dan 3 anak termasuk pada kriteria berkembang sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 4.2 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Metode STEAM Pada Siklus I



Pada grafik diatas dapat diketahui bahwa kreativitas anak mencapai BSB (Berkembang Sangat Baik) berjumlah 3 anak, yang mencapai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) berjumlah 5 anak, yang mencapai kategori MB (Mulai Berkembang) berjumlah 4 anak dan yang mencapai berkembang BB (Belum Berkembang) berjumlah 4 anak. Dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku sopan santun anak masih dalam kategori mulai berkembang, masih belum mencapai

target dalam penelitian ini atau berkembang sesuai harapan.

Peningkatan kreativitas anak pada Siklus I tersebut sesuai dengan observasi aktivitas penulis yaitu dalam keberlangsungan penelitian Siklus I. namun pada Siklus I anak masih terdapat menirukan temannya, ramai sendiri dan kurang bersemangat, sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II agar kreativitas anak rata-rata mencapai kategori berkembang sesuai harapan.

d. Refleksi siklus I

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh peneliti dan kolaboran, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus II. Peneliti dan kolaboran sebagai observer membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan siklus I dari beberapa kendala pada siklus I untuk memperbaikinya maka akan dilanjutkan dengan diadakannya siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dan kolaboran diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain:

- 1) Pemberian contoh kegiatan pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik sehingga anak-anak merasa bosan.
- 2) Anak-anak belum mampu menyampaikan idenya sendiri masih cenderung menirukan contoh guru atau temannya.
- 3) Pada saat kegiatan berlangsung guru kurang mengkondisikan anak,

sehingga ada anak yang bermain sendiri dan waktu temannya sudah selesai masih belum selesai juga.

- 4) Guru kurang memberikan apresiasi dan penghargaan kepada anak, sehingga terdapat beberapa anak yang kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih ada kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan. Maka tindakan pada siklus II bisa lebih berhasil. Untuk direncanakan beberapa langkah perbaikan dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menambah contoh kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi lagi agar anak makin paham dan jelas dengan contoh yang diberikan guru,
- 2) Guru menjelaskan proses kegiatan pembelajaran dengan semangat dan unik unik untuk menarik minat belajar anak.
- 3) Guru membebaskan anak-anak untuk membuat dan berkarya sesuai keinginannya.
- 4) Pada saat kegiatan berlangsung guru harus dapat mengkondisikan dan mengontrol anak yang lain agar tidak mengganggu dan meniru temannya.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus I belum mencapai target keberhasilan 75% dari jumlah anak, sehingga perlu

dilaksanakan tindakan perbaikan pada Siklus II. Pelaksanaan penelitian pada Siklus II, penulis berkolaborasi dengan guru untuk mengamati dan menilai kegiatan yang akan dilakukan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Pelaksanaan siklus 1

Dalam penelitian tindakan kelas ini aktivitas kegiatan pembelajaran direncanakan secara sistematis untuk melihat hasil adanya peningkatan kreativitas anak. Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam menyusun tindakan pelaksanaan pembelajaran adalah:

1) RPPH pertemuan pertama siklus II

Hari/Tanggal : Rabu, 15 Maret 2023

Tema/Sub tema : Alam Semesta/Benda-benda langit

Sub-sub tema : Marahari dan awan

Pelaksanaan kegiatan :

- a) Setelah bel masuk berbunyi, anak-anak masuk kelas dan duduk dikursi masing-masing melakukan doa bersama dan melakukan ice breaking “matahari bersinar terang” dengan guru dan kolaboran.
- b) Guru membimbing anak untuk melihat hari, tanggal, bulan dan tahun ini.
- c) Guru menjelaskan tentang tema dan sub tema hari ini kemudian menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

- d) Guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang manfaat matahari.
- e) Anak-anak diminta menggambar dan mewarnai matahari.
- f) Guru meminta anak-anak membentuk matahari dengan plastisin.

2) RPPH pertemuan kedua siklus II

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Maret 2023

Tema/Sub tema : Alam Semesta/Benda-benda langit

Sub-sub tema : Awan dan Matahari

Pelaksanaan kegiatan :

- a) Setelah bel masuk berbunyi, anak-anak masuk kelas dan duduk dikursi masing-masing melakukan doa bersama dan melakukan ice breaking “hujan rintik-rintik” dengan guru dan kolaborasi.
- b) Guru membimbing anak untuk melihat hari, tanggal, bulan dan tahun ini.
- c) Guru menjelaskan tentang tema dan sub tema hari ini kemudian menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- d) Guru meminta anak-anak menyebutkan benda langit yang mereka ketahui.
- e) Guru mengajak anak membuat awan dan matahari dari kapas.
- f) Guru meminta anak-anak menceritakan kegiatan hari ini.

b. Observasi siklus II

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung.

Seluruh anak sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sudah

dirancang oleh guru dan kolaborasi. Pada siklus II anak terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak-anak mulai mengekspresikan dirinya dan berani menyampaikan gagasan. Anak-anak merasakan kegembiraan saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan rencana. Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan kreativitas anak. Berikut ini hasil observasi pada siklus II :

Tabel 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Metode STEAM Pada Siklus II

No	Kode Anak	Bintang	Kriteria
1	RAP	4	Berkembang sangat baik
2	ARW	4	Berkembang sangat baik
3	DBF	3	Berkembang sesuai harapan
4	AD	3	Berkembang sesuai harapan
5	AN	2	Mulai berkembang
6	A	2	Mulai berkembang
7	ALJ	2	Mulai berkembang
8	EAS	3	Berkembang sesuai harapan
9	NSA	4	Berkembang sangat baik
10	SNA	4	Berkembang sangat baik
11	AFR	4	Berkembang sangat baik
12	FNR	4	Berkembang sangat baik
13	MRS	3	Berkembang sesuai harapan
14	MNR	3	Mulai berkembang
15	IGK	4	Berkembang sangat baik
16	TF	4	Berkembang sangat baik
		53	
Prosentase pencapaian		82,81%	
Rata-rata		3,31	

Keterangan nilai rata-rata:

Belum Berkembang (BB) : 0

Mulai Berkembang (MB) : 3

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 5

Berkembang Sangat Baik (BSB) : 8

Rumus prosentase pencapaian berdasarkan kriteria nilai:

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maks (Jumlah Anak X 4)}} \times 100\%$$

$$= \frac{53}{64} \times 100\%$$

$$= 82,81\%$$

a. Prosentase anak yang mulai berkembang

$$\text{MB} = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{16} \times 100\%$$

$$= 18,75\%$$

b. Prosentase anak yang berkembang sesuai harapan

$$\text{BSH} = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{5}{16} \times 100\%$$

$$= 31,25\%$$

c. Prosentase anak yang berkembang sangat baik

$$\text{BSB} = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100\%$$

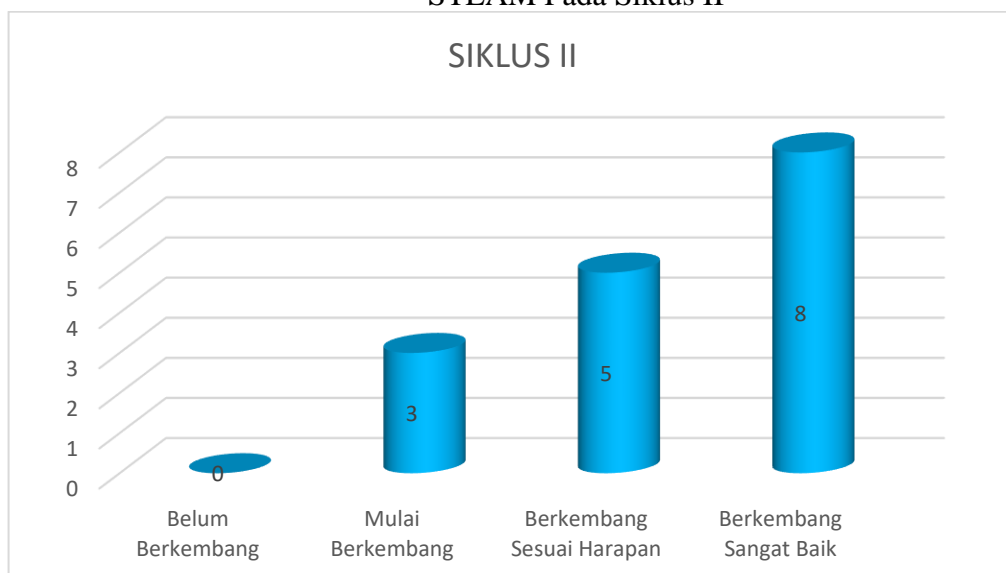
$$= \frac{8}{16} \times 100\%$$

= 50%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II diperoleh prosentase pencapaiannya ada 82,81% dengan nilai rata-rata 3,32. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 02 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar tergolong sudah sangat baik. Dari 16 anak terdapat 8 anak yang tergolong sudah berkembang sangat baik (BSB) atau 50%, sedangkan dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 5 anak atau 31,25% dan 8 anak dengan kriteria mulai berkembang berjumlah 3 anak atau 18,75%, dan tidak ada anak yang dengan kriteria belum berkembang (BB).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Tabel 4.3 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Metode STEAM Pada Siklus II



Dari diagram diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak dalam kategori berkembang sangat baik, dalam kategori peningkatan kreativitas anak ini sudah sesuai dengan target penelitian dengan prosentase pencapaian 82,81% dengan nilai rata-rata 3,31 dengan kriteria berkembang sangat baik.

Peningkatan kreativitas anak pada Siklus II tersebut sesuai dengan observasi penulis yaitu dalam keberlangsungan penelitian Siklus II. Peneliti dan kolaboran juga selalu menyiapkan media pembelajaran yang menarik untuk anak dan menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Faktor inilah yang sejalan dengan peningkatan kreativitas anak anak dapat berkembang sangat baik.

c. Refleksi siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi seluruh kegiatan pembelajaran sudah sesuai harapan. Anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan semangat dan guru sudah menggunakan sistem pembelajaran yang menarik. Dengan perbaikan yang telah dilakukan, pembelajaran pada siklus II sudah mencapai peningkatan yang lebih baik atau sudah mencapai target dalam penelitian yaitu 82,81%.

Berdasarkan hasil pengamatan guru dan peneliti dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode STEAM dapat meningkatkan kreativitas. Anak yang sudah menunjukkan keberhasilan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Rangkuman Semua Penelitian

KETERANGAN	PRAA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
BB	7	4	0
MB	1	4	3
BSH	8	5	5
BSB	0	3	8

Berdasarkan bukti dan kenyataan yang diperoleh peneliti, penelitian yang berlangsung tentang peningkatan kreativitas anak melalui metode pembelajaran STEAM mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada setiap siklus yang mengalami peningkatan. Untuk melihat setiap kondisi peningkatan kreativitas anak pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

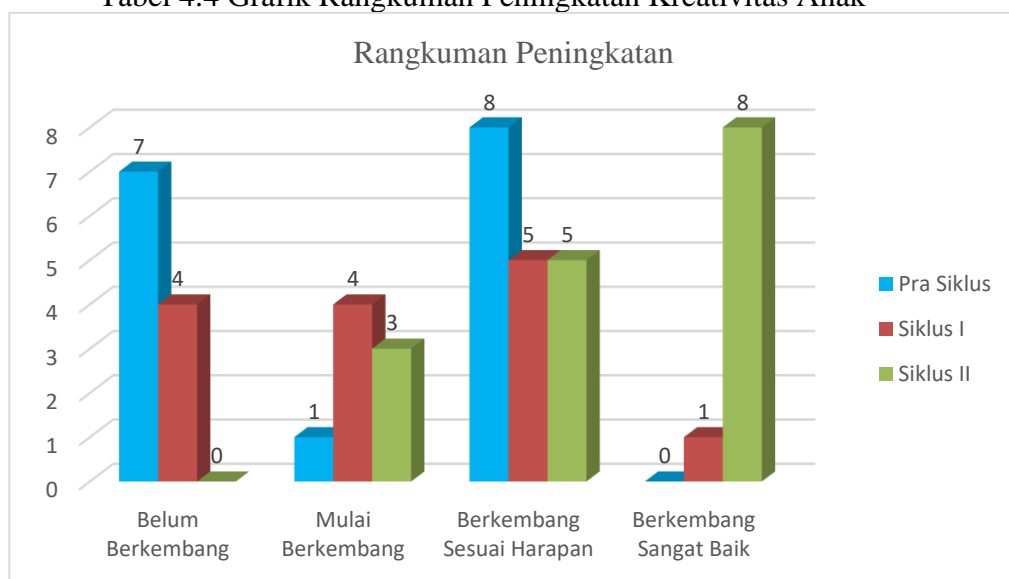
Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Penelitian Pada Semua Siklus

No	Kode anak	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	RAP	2	2	4	Meningkat
2	ARW	1	2	4	Meningkat
3	DBF	1	2	3	Meningkat
4	AD	1	1	3	Meningkat
5	AN	1	1	2	Meningkat
6	A	1	1	2	Meningkat
7	ALJ	1	1	2	Meningkat
8	EAS	1	2	3	Meningkat
9	NSA	3	4	4	Meningkat
10	SNA	3	4	4	Meningkat
11	AFR	3	4	4	Meningkat
12	FNR	3	3	4	Meningkat
13	NRS	3	3	3	Meningkat
14	MNR	3	3	3	Meningkat
15	IGK	3	3	4	Meningkat
16	TF	3	3	4	Meningkat

Dari tabel diatas terlihat adanya peningkatan kreativitas anak

mulai kondisi awal 50%, Siklus I 62,5%, dan Siklus II 82,81%. Untuk lebih jelasnya mengenai peningkatan kreativitas anak dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Tabel 4.4 Grafik Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak



Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar. Hasil yang dicapai pada Siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak di TK 02 Jatipuro dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran STEAM. Meningkatkan kreativitas anak dapat dilihat pada hasil observasi sebelum tindakan yaitu 50% sedangkan pada siklus I meningkat

62,5%, pada siklus II meningkat pada prosentase 82,81%. Jadi Siklus I menuju Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 20,31%. Sedangkan dari kondisi awal menuju Siklus II mengalami peningkatan sebesar 31,81%.

Dalam penelitian yang dilakukan mulai kondisi awal pada Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. Peningkatan pada kreativitas anak memperlihatkan dengan menggunakan metode pembelajaran STEAM lebih efektif digunakan dalam peningkatan kreativitas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat di tingkatkan melalui metode pembelajaran STEAM. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode STEAM pada anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar tahun 2023.

Penggunaan metode pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar. Peningkatan kreativitas anak dapat dilihat dari hasil yang diperoleh anak pada konsisi awal adalah 50%, sedangkan pada Siklus I 62,5 % maka perkembangan yang meningkat 12,5%, dan pada Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 20,31%. Sedangkan dari kondisi awal menuju Siklus II mengalami peningkatan sebesar 32.81%.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dapat ditemukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru TK untuk menstimulasi setiap perkembangan anak, dan menggunakan media pembelajaran yang menari semangat anak-anak.

2. Bagi sekolah dapat menambahkan sarana dan prasarana.
3. Bagi peneliti dapat mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A Hasanah, A. S. Hikmayani & N. Nurjanah, 2021. *Penerapan Dalam Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Forum penelitian, 1(227)
- Ahmad Susanto, 2011. *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta:kencana
- Arikunto, Suharsimi, Dkk.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT Bumi Aksara
- Dianti Yunia Sari & Aldilla Rahma.2019. meningkatkan Pemahaman Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Dengan Pendekatan STEAM Melalui Progam Home Visit. *Jurnal Tunas Siliwangi*, (Online), Jilid 5, No. 2, (Diakses 2 Desember 2022)
- Dita Yusuf Aditya, 2016. *Pengaruh Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Susunan Artikel Pendidikan,1(2):116
- Akbar, Eliyyil (Ed.).2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Ihsan Maulana Dan Farida Mahyar, 2019. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*,5(1143)
- Ika septiani dan delina kasih, 2021. Implementasi metode STEAM Terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun di PAUD alpha omega school. *Jurnal jendela pendidikan, jilid 1, no 4* (<https://www.ejournaledukasi.id/index.php/JJP/view.6>, diakses 6 Desember 2022)
- Ika, K. Novita R. & Wal, F. 2020. Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab, *Jurnal Pendidikan Agama Islam, Jilid 12*, No. 2, (<https://doi.org/10.21043/arabia.v12i2.7878>, diakses 2 Desember 2022)
- Lik Nurhikmayati, 2019. *Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika*. Didactical Mathematic,2(42)
- Meida Afina Putri dkk. 2020. Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Looseparts dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Abna UIN Raden Mas Said Surakarta, Jilid 2, No. 2*
- Mulyasa, 2016. *Manajemen PAUD*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Muniroh munawar, fenny roshayati, dan sugiyanti sugiyanti, 2019. *Implementations of stem (science, technology, engineering art mathematics)-*

- based early childhood educations learning in semarang city. CERIA (cerdas energik responsif inovatif adaptif), jilid 2, no, 5* (<http://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p276-285>, diakses 6 Desember 2022)
- Novia anjarsari. 2019. *Kesiapan guru terhadap penerapan pembelajaran STEM (science, technology, engieering, mathematics*. Universitas negri semarang
- Novita Eka Nurjanah, 2020. Pembelajaran Stem Berbasis Loospart Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Audi*,449(24)
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Audi*, 5(1), 19–31.
- Nurul Retno Wulan, 2020. *Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3*. Madaniya, 3(140)
- Pria Gunawan, 2019. *Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics: Dengan Pendekatan Sainifik*. Yogyakarta:Intan Pariwara.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"*18(2), 41–47.
- Riyanto, Fauzi, R., Syah, I. M., & Muslim, U. B. (2011). Model STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Dalam Pendidikan. Widina Bhakti Persada.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Ketrampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112–122.
- Siti Makhmudah, 2020. Penanaman Nilai Keagamaan Anak Melalui Metode Bercerita.*Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Jilid 6, No. 2, (<http://doi.org/10.18860/jpai.v6i2.9289>, diakses 2 Desember 2022)
- Siti Wahyuningsih, 2020. Efek Metode STEAM Pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,4(1)
- S. Wulan dan S Junanto.2020. *Implementasi Pembelajaran Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Sentra Persiapan Anak Usia 4-5 Tahun Di Play Grup Islam Terpadu Al Firdaus Nogosari Tahun Ajaran 2020/2021*. Iain-surakarta.ac.id (<https://scholar.google.co.is/citations?user=s7NdAAAAJ&hl=en>, diakses 30 mei 2023)
- Tri Rosana Yulianti, 2014. Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Pos PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah). *Jurnal Empowerment*,2252(17)

- Veryawan, Siti Habsari Pratiwi Dan Ubaidillah, 2020. Kegiatan Usap Abur Dakam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(114)
- Yuliati Siantajani, 2020. *Konsep Dan Praktek STE(A)M Di PAUD*. Semarang:PT Sarang Seratus Aksara
- Z. Imamah & Muqowim, 2020. Pengembangan Kreativitas Dan Berfikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran STEAM And Loose Part. *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*,2(270)

Lampiran 1

Lembar Observasi peningkatan kreativitas anak

Nama :

Kelompok :

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	Bernyayi sendiri				
2	Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran				
3	Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya				
4	Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresi yang berirama (contoh akan menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu)				
5	Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar				

Jumlah Skor :

Keterangan :

Skala Penilaian :

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang B

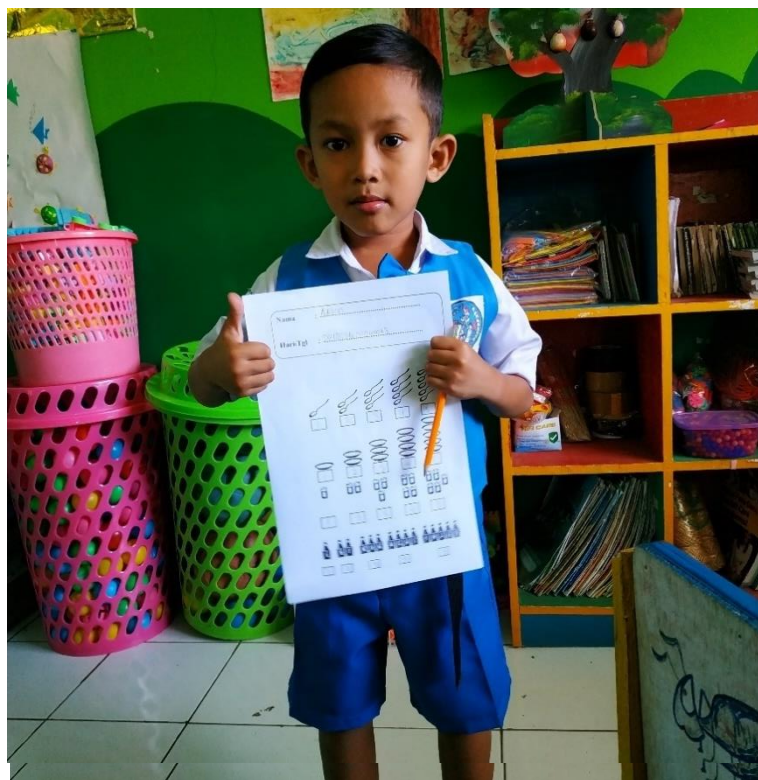
SH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 2

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran







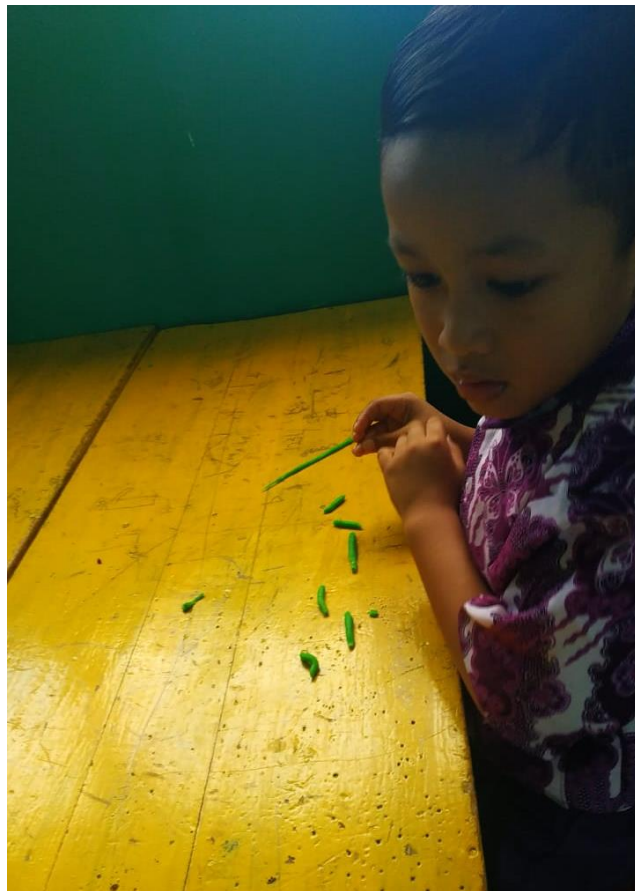














Lampiran 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) IKM
TAMAN KANAK KANAK JATIPURWO 1 TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 17 / 1
 Hari /tgl :
 Kelompok usia : A
 Topik/ Sub Topik : Alam semesta / Benda langit (matahari)

Tujuan Kegiatan:

- Anak mampu mempraktikkan nilai dan kewajiban ajaran agamanya (sholat, mengaji, wudhlu, puasa, zakat, haji) CP 1.1
- Anak mampu membedakan benda ciptaan Allah dan buatan manusia CP 1.4
- Anak memiliki sikap positif dan berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan diri dan lingkungan CP 2.2
- Anak Terbiasa berperilaku mandiri CP 2.3
- Anak Mampu Menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol dan cerita CP 3.1
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sehari-hari CP 3.1
- Mengenali dan melihat hubungan antara pola, simbol dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari CP 3.2
- Menghargai hasil karya sendiri dan orang lain CP 3.7
- Mengeksplorasi berbagai proses seni dan mengekspresikannya CP 3.7

Alat dan bahan : - Loose Parts , Pola gambar matahari, Senter, Kertas, Pensil

Penyambutan (07.30 - 08.00)

A. PEMBUKAAN: (08.00 - 09.00)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang benda – benda langit
3. Berdiskusi tentang matahari
4. Menyanyi lagu matahari terbenam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI (09.00- 10.00) (Anak melakukan Kegiatan sesuai Minat dan gagasannya (invitasi)

1. Mengisi pola pada gambar matahari
2. Percobaan membuat cahaya dengan senter
3. Menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari
4. Membuat sajak sederhana

C. RECALLING: / ISTIRAHAT (10.00- 10.15)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP (10.15 - 10.30)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Sikap
 1. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan benda – benda langit
 - b. Dapat menyebutkan guna matahari
 - c. Dapat menyanyi lagu matahari terbenam
 - d. Dapat melakukan percobaan membuat sinar dengan senter
 - e. Dapat membuat mainan dengan mengisi pola pada gambar matahari
 - f. Dapat membuat sajak sederhana

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

SRI KATMI, S.Pd.AUD
NIP. 19711108 200801 2 013

WAHYUNI, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) IKM
TAMAN KANAK KANAK JATIPURWO 1 TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 17 / 2
 Hari /tgl :
 Kelompok usia : A
 Topik/ Sub Topik : Alam semesta / Benda langit (bulan)

Tujuan Kegiatan:

- Anak mampu mempraktikkan nilai dan kewajiban ajaran agamanya (sholat, mengaji, wudhlu, puasa, zakat, haji) CP 1.1
- Anak mampu membedakan benda ciptaan Allah dan buatan manusia CP 1.4
- Anak memiliki sikap positif dan berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan diri dan lingkungan CP 2.2
- Anak Terbiasa berperilaku mandiri CP 2.3
- Anak Mampu Menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol dan cerita CP 3.1
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sehari-hari CP 3.1
- Mengenali dan melihat hubungan antara pola, simbol dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari CP 3.2
- Menghargai hasil karya sendiri dan orang lain CP 3.7
- Mengeksplorasi berbagai proses seni dan mengekspresikannya CP 3.7

Alat dan bahan : - Loose Parts ,Gambar bulan, Kertas,Pensil

Penyambutan (07.30 - 08.00)

A. PEMBUKAAN:(08.00 - 09.00)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bulan
3. Berdiskusi tentang terjadinya malam
4. Menyanyi lagu ambilkan bulan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI (09.00- 10.00) (Anak melakukan Kegiatan sesuai Minat dan gagasannya (invitasi)

1. Kolase pada gambar bulan
2. Menulis syair lagu ambilkan bulan
3. Membedakan bulan sabit dan bulan purnama
4. Mencocokkan benda dengan angka

C.RECALLING: / ISTIRAHAT(10,00- 10.15)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP (10.15 - 10.30)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Sikap
 1. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2.. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan benda – benda langit
 - b. Dapat menceritakan terjadinya hujan
 - c. Dapat menyanyi lagu ambilkan bulan
 - d. Dapat membuat mainan dengan tehnik kolase pada gambar bulan
 - e. Dapat membedakan bulan sabit dan bulan purnama
 - f. Dapat mencocokkan benda sesuai gambar

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

SRI KATMI, S.Pd.AUD
NIP. 19711108 200801 2 013

WAHYUNI, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) IKM
TAMAN KANAK KANAK JATIPURWO 1 TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 17 / 3
 Hari /tgj :
 Kelompok usia : A
 Topik/ Sub Topik : Alam semesta / Benda langit (bintang)

Tujuan Kegiatan:

- Anak mampu mempraktikkan nilai dan kewajiban ajaran agamanya (sholat, mengaji, wudhlu, puasa, zakat, haji) CP 1.1
- Anak mampu membedakan benda ciptaan Allah dan buatan manusia CP 1.4
- Anak memiliki sikap positif dan berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan diri dan lingkungan CP 2.2
- Anak Terbiasa berperilaku mandiri CP 2.3
- Anak Mampu Menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol dan cerita CP 3.1
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sehari-hari CP 3.1
- Mengenali dan melihat hubungan antara pola, simbol dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari CP 3.2
- Menghargai hasil karya sendiri dan orang lain CP 3.7
- Mengeksplorasi berbagai proses seni dan mengekspresikannya CP 3.7

Alat dan bahan : - Loose Parts, Kertas lipat, Buku cerita, Kertas, Pensil

Penyambutan (07.30 - 08.00)

A. PEMBUKAAN:(08.00 - 09.00)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bintang
3. Berdiskusi tentang terjadinya malam
4. Permainan fisik lintang alihan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI (09.00- 10.00) (Anak melakukan Kegiatan sesuai Minat dan gagasannya (Invitasi)

1. Melipat kertas membuat bentuk bintang
2. Menghitung bentuk bintang
3. Meneruskan pola bentuk benda – benda langit (matahari , bulan , bintang)
4. Menyebutkan konsep waktu (kapan bintang bersinar)

C.RECALLING: / ISTIRAHAT(10,00- 10.15)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP (10.15 - 10.30)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Sikap
 1. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2.. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan konsep waktu bintang bersinar
 - b. Dapat melakukan permainan fisik lintang alihan
 - c. Dapat melipat kertas menjadi bentuk bintang
 - d. Dapat menghitung bentuk – bentuk bintang
 - e. Dapat meneruskan pola bentuk benda – benda langit

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

SRI KATMI, S.Pd.AUD
NIP. 19711108 200801 2 013

WAHYUNI, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) IKM
TAMAN KANAK KANAK JATIPURWO 1 TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 17 / 4
 Hari /tgl :
 Kelompok usia : A
 Topik/ Sub Topik : Alam semesta / Benda langit (pelangi)

Tujuan Kegiatan:

- Anak mampu mempraktikkan nilai dan kewajiban ajaran agamanya (sholat, mengaji, wudhu, puasa, zakat, haji) CP 1.1
- Anak mampu membedakan benda ciptaan Allah dan buatan manusia CP 1.4
- Anak memiliki sikap positif dan berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan diri dan lingkungan CP 2.2
- Anak Terbiasa berperilaku mandiri CP 2.3
- Anak Mampu Menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol dan cerita CP 3.1
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sehari-hari CP 3.1
- Mengenali dan melihat hubungan antara pola, simbol dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari CP 3.2
- Menghargai hasil karya sendiri dan orang lain CP 3.7
- Mengeksplorasi berbagai proses seni dan mengekspresikannya CP 3.7

Alat dan bahan : - Loose Parts ,Krayon, Gambar pelangi , gunting, Kertas, Pensil

Penyambutan (07.30 - 08.00)

A. PEMBUKAAN:(08.00 - 09.00)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pelangi
3. Berdiskusi tentang terjadinya pelangi
4. Bersenandung sesuai lagu pelangi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI (09.00- 10.00) (Anak melakukan Kegiatan sesuai Minat dan gagasannya (invitasi)

1. Permainan warna dengan krayon (gambar pelangi)
2. Menggunting bentuk pelangi
3. Melengkapi kata di bawah gambar pelangi
4. Bercerita pengalaman

C.RECALLING: / ISTIRAHAT(10,00- 10.15)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP (10.15 - 10.30)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Sikap
 1. Menyukuri keagungan Tuhan
 2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2.. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang pelangi
 - b. Dapat menyebutkan warna pelangi
 - c. Dapat membuat permainan warna dengan tehnik usap abur
 - d. Dapat menggunting bentuk pelangi
 - e. Dapat melengkapi kata di bawah gambar pelangi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

SRI KATMI, S.Pd.AUD
NIP. 19711108 200801 2 013

WAHYUNI, S.Pd