



MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN STEAM ANAK USIA DINI

Inka Wulan Maharani*, Nurul Kusuma Dewi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: inkawulanmaharani@students.uns.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kecakapan anak dalam mempertimbangkan, memutuskan, menganalisis, mengkritik, untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan model Dave Ebbutt. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Uji validitas data menggunakan uji validitas data kualitatif dengan triangulasi sumber dan triangulasi Teknik pengumpulan data serta uji validitas data kuantitatif dengan uji validitas konstruk dan uji validitas isi. Analisis data dilakukan dengan model analisis data interaktif dan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan berpikir kreatif anak melalui pembelajaran STEAM terlihat dari peningkatan rata-rata dari 6,6% menjadi 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran STEAM dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Pembelajaran STEAM; Keterampilan Berpikir Kreatif

ABSTRACT

Creative thinking skills are children's abilities to consider, decide, analyze, and criticize in order to act thoughtfully and accurately. The purpose of this study is to improve the creative thinking skills of children aged 5–6 years at Gentan Village Kindergarten through STEAM-based learning. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design using the Dave Ebbutt model. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation. Data validity was tested using qualitative methods through source triangulation and technique triangulation, as well as quantitative methods through construct validity and content validity tests. Data were analyzed using an interactive data analysis model and descriptive statistical analysis techniques. The results showed a significant improvement in children's creative thinking skills after the implementation of STEAM learning. This was evidenced by an increase in the average creative thinking skill score from 6.6% in the initial cycle to 80% in the final cycle. Therefore, it can be concluded that STEAM learning is effective in enhancing the creative thinking skills of children aged 5–6 years at Gentan Village Kindergarten.

Keywords: Early Childhood ; STEAM Learning; Creative Thinking Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu faktor pendukung pembentukan sumber daya yang berkualitas. Selain itu, sebagai sarana untuk mengembangkan potensi anak sejak dini agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Lembaga PAUD berperan sebagai sarana untuk mengoptimalkan enam aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif. Capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada aspek kognitif ada tiga tingkat, yaitu berpikir logis, berpikir simbolik dan berpikir kreatif (Pitaloka & Sinaga, 2023).

Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk memunculkan berbagai solusi baru untuk menyelesaikan masalah (Anggraini et al., 2022). Kemampuan ini sangat penting dimiliki oleh anak usia dini, karena dengan berpikir kreatif, anak bisa mengekspresikan ide-idenya melalui berbagai cara seperti mengamati, bertanya, menyampaikan, menalar, serta menghasilkan karya. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif juga membantu anak dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang mereka hadapi (Hasanah et al., 2021).

Pengembangan peserta didik yang memiliki kompetensi global yang luas dan perilaku yang selaras dengan Pancasila merupakan bagian dari pembentukan pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan profil lulusan yang dirancang untuk membantu anak mengembangkan karakter yang diperlukan untuk menjadi kompeten. Lebih lanjut, profil pelajar Pancasila ini diharapkan dapat membantu anak dalam menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila (Rizkasari, 2023). Profil pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi, yaitu: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; gotong royong; mandiri; bernalar kritis; serta kreatif. Dari keenam dimensi tersebut, salah satu yang perlu dikembangkan adalah dimensi kreativitas, kreativitas merupakan salah satu sifat yang perlu dipupuk agar anak dapat mengeksplorasi dan mengungkapkan ide dan perasaan yang selaras dengan minat dan kesukaannya terhadap karya dan aktivitas yang dihasilkannya, dimensi kreatif mencakup unsur yang menghasilkan karya dan tindakan nyata (Yuniarti et al., 2024).

Keputusan Kemendikbudristek No. 033/H/KR/2022 menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru, menemukan solusi yang inovatif terhadap suatu masalah, serta menghasilkan sesuatu yang bernilai dengan cara yang unik dan berbeda. Menurut McGregor (Mardhiyana & Sejati, 2016) berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda, melihat masalah dengan cara yang unik, dan mengembangkan solusi yang efektif. Keterampilan berpikir kreatif penting untuk dikembangkan karena dapat membantu anak untuk meningkatkan imajinasi dan mengembangkan keterampilan *problem solving*. Kenyataannya stimulasi keterampilan berpikir kreatif pada anak masih sering diabaikan, sehingga banyak anak yang kemampuan berpikir kreatifnya kurang terampil. Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian berdasarkan teori, yang meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi (Almeida et al., 2008)

Menurut Torrance (1974), berpikir kreatif dapat diidentifikasi melalui empat indikator utama, yaitu *fluency*, *originality*, *flexibility*, dan *elaboration*. *Fluency* (kefasihan) merujuk pada kemampuan anak untuk menghasilkan banyak ide sebagai respons terhadap suatu permasalahan. Semakin banyak ide yang dihasilkan, semakin tinggi tingkat kefasihannya. *Originality* (orisinalitas) adalah kemampuan menghasilkan ide yang unik dan tidak biasa, yang berbeda dari gagasan kebanyakan anak lain. *Flexibility* (fleksibilitas) mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide dari berbagai sudut pandang atau kategori berpikir yang berbeda. Sedangkan *elaboration* (kerincian) merupakan kemampuan untuk mengembangkan atau menjabarkan suatu ide secara rinci, seperti menyusun langkah-langkah atau menambahkan detail pada suatu karya.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilaksanakan pada 28 September 2024 terhadap 15 anak usia 5–6 tahun serta wawancara dengan guru kelas di TK Desa Gentan, diperoleh temuan bahwa keterampilan berpikir kreatif anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari beberapa indikator. 1) 80% anak belum mampu mencetuskan ide atau mengajukan pertanyaan setelah guru memberikan stimulus pembelajaran. Pada kegiatan inti, anak masih bergantung pada arahan guru

dan kurang menunjukkan inisiatif berpikir mandiri. 2) 86,7% anak mengajukan pertanyaan yang seragam atau meniru pertanyaan dari teman lain. Hal ini tampak pada kegiatan apersepsi, di mana setelah satu anak mengajukan pertanyaan, anak lain cenderung menirunya tanpa menunjukkan variasi atau pemikiran baru. 3) 80% anak masih meniru hasil karya teman tanpa melakukan modifikasi atau pengembangan ide. Ketika diminta untuk membuat suatu karya, sebagian besar anak memilih menyalin pekerjaan temannya daripada menciptakan sesuatu yang orisinal. dan 4) 93,3% anak masih belum mampu menyebutkan langkah-langkah membuat karya secara rinci.

Keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di TK Daerah Gentan salah satunya dipengaruhi oleh faktor sarana pembelajaran dan lingkungan. Sarana pembelajaran di ruang kelas seperti alat permainan edukasi dan alat peraga yang belum memadai atau mencukupi untuk menstimulasi keterampilan berpikir kreatif anak. Pada kegiatan pembelajaran di lembaga tersebut guru tidak memberikan pertanyaan untuk memantik ide yang dimiliki oleh anak. Selain itu, pendekatan yang digunakan masih bersifat konvensional seperti guru menjelaskan pada anak tanpa menunjukkan benda konkrit, guru tidak memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik, dan anak diminta untuk mengerjakan di kertas. Kurangnya fasilitas dan dorongan dari guru menyebabkan keterampilan berpikir kreatif tidak terstimulasi secara optimal. Guru dapat menggunakan berbagai pendekatan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah STEAM.

STEAM singkatan dari *Science* (sains), *Technology* (teknologi), *Engineering* (teknik), *Art* (seni), dan *Mathematics* (matematika) merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menghadapi perubahan zaman. Pembelajaran ini mendorong anak agar mampu berpikir secara kreatif, yang bisa ditumbuhkan dengan memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan diri, menuangkan ide atau pemikiran, serta menciptakan karya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan anak memiliki kebebasan untuk bereksplorasi (Hasanah et al., 2021). Menurut Ana (Mariana et al., 2022) Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) merupakan suatu pendekatan dalam proses belajar yang melibatkan anak secara aktif untuk memahami dan mengeksplorasi makna dari materi yang dipelajari. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas mendampingi, membimbing, dan mengawasi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

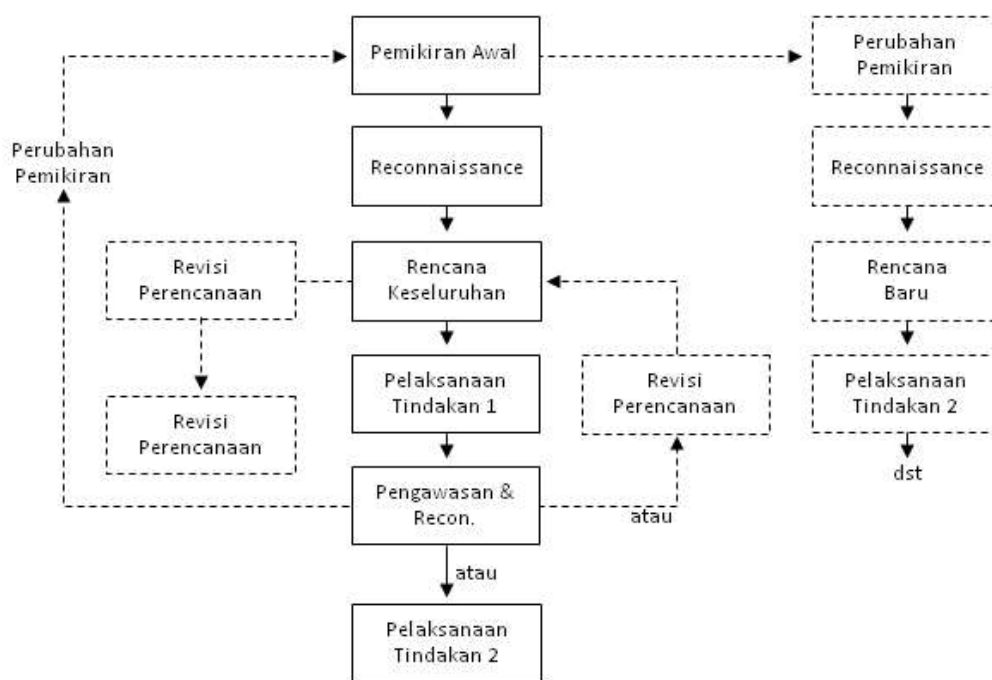
Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran di kelas masih menggunakan LKPD dengan jenis kegiatan pembelajaran yang monoton. Selain itu, guru juga jarang memberikan kesempatan pada anak untuk memilih jenis kegiatan. Fenomena tersebut mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif pada anak karena anak cenderung hanya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Penerapan pendekatan STEAM dapat membuat suasana kelas lebih hidup, anak belajar dengan semangat dan aktif sehingga mereka dapat menuangkan semua ide yang ada dalam imajinasinya dan dapat menghasilkan karya yang bermakna.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kreatif sejak usia dini sebagai salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila yang harus dicapai, sementara hasil observasi pra penelitian menunjukkan anak usia 5–6 tahun di TK Daerah Gentan masih rendah dalam kemampuan mencetuskan ide, menghasilkan karya orisinal, dan menjelaskan proses berkarya. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian yang diharapkan dengan realita pembelajaran di lapangan yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk dilakukan guna menghadirkan solusi inovatif melalui pendekatan STEAM yang mampu menstimulasi kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi

sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak secara optimal., keterampilan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan, salah satunya adalah pendekatan STEAM. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang sebuah penelitian dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Pendekatan STEAM dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di TK Daerah Gentan pada bulan Februari sampai Maret 2025. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dan menggunakan model Dave Ebbutt. Menurut Ebbutt (Hopkins, 1985), PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki pemahaman dan praktik pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Model ini menekankan adanya siklus berulang yang meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Desain/model penelitian menurut Ebbutt (Hopkins, 2011)

Penelitian ini mengambil subjek anak usia 5-6 tahun atau kelompok B. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Untuk memastikan kevalidan data, digunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik pengumpulan data. Sedangkan analisis data dilakukan dengan metode analisis interaktif. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran STEAM. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup kefasihan, orisinalitas, fleksibilitas, dan kerincian. Siklus pertama dengan tema fenomena alam, siklus kedua dengan tema makanan bergizi, dan siklus ketiga dengan tema imajinasiku.

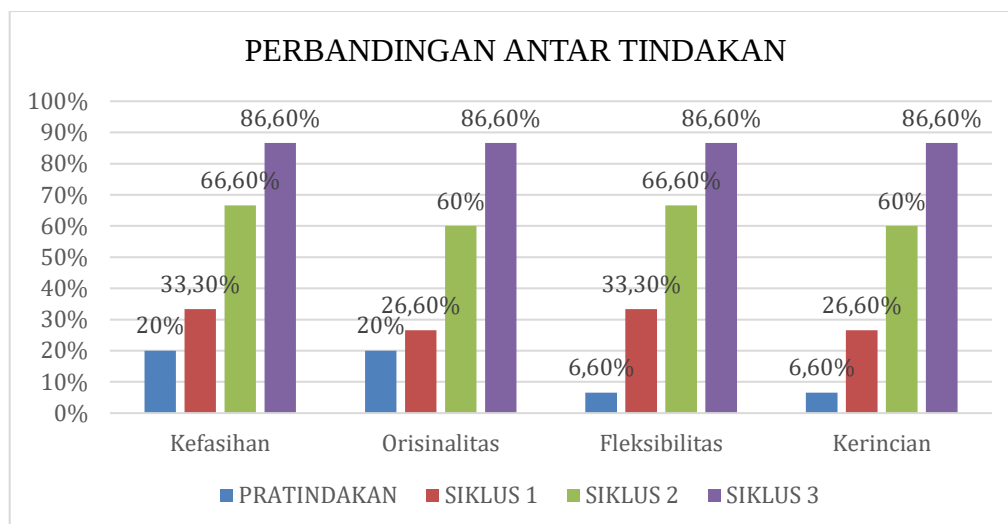
HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus penelitian mengenai peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada anak melalui pembelajaran STEAM. Pembelajaran STEAM yang holistik ini membantu anak dalam memahami konsep dasar secara lebih baik melalui pengalaman yang bersifat praktis dan interaktif. Menurut Mutiara dan Nan (2022) menyebutkan bahwa langkah-langkah pembelajaran STEAM terdiri dari Apersepsi, pada tahap ini, anak dikenalkan pada strategi bermain serta cara merapikan atau beres-beres. Invitasi, tahap invitasi bertujuan menarik minat anak dengan menata bahan-bahan pembelajaran sedemikian rupa agar terlihat menarik. Provokasi. Guru melakukan provokasi dengan cara terus memicu rasa ingin tahu anak melalui pertanyaan dan interpretasi fenomena yang terjadi. Evaluasi. Langkah terakhir adalah melakukan penilaian terhadap perkembangan anak melalui observasi selama kegiatan berlangsung. Dengan cara ini, guru dapat memantau dan mengevaluasi sejauh mana anak memahami materi serta melaksanakan aktivitas secara optimal.

Permasalahan yang ditemui oleh peneliti adalah rendahnya keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki anak. Masalah terlihat dari sebagian besar anak kesulitan untuk menghasilkan ide-ide baru sehingga anak masih meniru karya milik temannya. Selain itu, anak-anak juga masih kesulitan untuk mendeskripsikan karya yang telah mereka buat. Penyebab dari permasalahan yang peneliti temui yaitu kurang berkembangnya keterampilan berpikir kreatif pada anak.

Rendahnya keterampilan berpikir kreatif pada anak diperlukan upaya untuk menuntaskan permasalahan ini agar tidak mengganggu pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kreatif, oleh karena itu pembelajaran STEAM dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan keterampilan berpikir kreatif pada anak. Berdasarkan hasil penelitian pratindakan, diperoleh hasil bahwa dari 4 indikator capaian perkembangan anak yaitu kefasihan sebanyak 3 anak dinyatakan tuntas dengan rata-rata skor perolehan 1 yakni anak dapat menghasilkan lebih dari satu ide serta masih terdapat 1 anak yang belum tuntas. Anak masih kesulitan dalam menemukan ide yang akan digambar. Pelaksanaan indikator ini, sebagian besar anak masih memerlukan bantuan guru agar dapat memunculkan ide. Indikator orisinalitas, sebanyak 3 anak yang tuntas dalam pelaksanaannya, namun masih terdapat delapan anak yang belum tuntas. Hal tersebut dikarenakan anak masih meniru karya milik temannya. Anak masih memerlukan bantuan guru dalam pelaksanaannya.

Indikator fleksibilitas, sebanyak 1 anak tuntas dalam pelaksanaannya dan 14 anak belum tuntas. Hal tersebut berkaitan dengan indikator sebelumnya, disini anak-anak juga masih meniru pendapat yang diutarakan oleh temannya. Selanjutnya, kerincian, sebanyak 1 anak tuntas dalam pelaksanaannya dan 14 anak belum tuntas. Hal ini dikarenakan anak masih kurang percaya diri untuk mendeskripsikan dan menceritakan karyanya di depan teman-temannya. Anak-anak masih sangat membutuhkan bantuan guru dalam pelaksanaannya.



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif

1. Indikator Kefasihan

Jumlah ketuntasan anak pada indicator kefasihan pada pratindakan menunjukkan presentase 20%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 33,3%, pada siklus II menjadi 66,6%, sama halnya dengan siklus III menjadi 86,6% yang berarti telah mencapai ketuntasan indicator yang ditetapkan. Dalam indicator ini sebanyak 13 anak dinyatakan tuntas. Peningkatan dalam indicator ini terlihat ketika anak mampu menghasilkan lebih dari 1 ide. Anak yang belum mamou menghasilkan gambar mendapatkan skor 0, anak yang mampu menghasilkan 1-2 gambar mendapatkan skor 1, anak yang mampu menhasilkan 3-4 gambar mendapatkan skor 2, dan anak yang mampu menghasilkan ≥ 5 gambar mendapatkan skor 3. Anak diberikan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran STEAM, setelah pemberian tindakan anak mampu menghasilkan gambar sehingga indicator mengalami peningkatan.

Menurut Birgili (Samudera et al., 2023) berpikir kreatif merupakan aktivitas kognitif dalam bereaksi terhadap objek permasalahan bersumber pada kapasitasnya. Kemampuan ini melatih anak melihat bermacam-macam kemungkinan untuk menghadapi berbagai persoalan dan memunculkan ide-ide baru. Hal demikian sesuai dengan pendapat Torrance (Supianti Luki, Delrefi D, 2023) kefasihan adalah kemampuan anak untuk menghasilkan banyak ide, yang ditandai dengan menciptakan berbagai gagasan, memberikan banyak jawaban, menemukan banyak solusi masalah, dengan lancar menjawab banyak pertanyaan, serta mampu memikirkan lebih dari satu jawaban. Kefasihan sebaiknya tidak digunakan sendiri. Ada variasi yang unik dan dapat diandalkan dalam indeks lain seperti originality dan flexibility hal ini dikarenakan kefasihan tidak sekuat keterkaitannya dengan kreativitas dibanding originality dan flexibility (Runco, 2004)

2. Indikator Orisinalitas

Kemampuan anak pada indicator orisinalitas pada pratindakan menunjukkan presentase sebesar 20%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 26,6%, kembali meningkat pada siklus II menjadi 60%, dan peningkatan kembali pada siklus III dengan perolehan presentase sebesar 86,6%. Peningkatan pada indicator orisinalitas dari sebelum dilakukan tindakan sebanyak 20% dengan jumlah 3 anak tuntas menjadi 86,6% dengan jumlah 13 anak tuntas setelah dilakukan tindakan siklus I, II, dan III.

Menurut Halimah, unsur orisinalitas terlihat dari jawaban yang unik, kemampuan menghubungkan dua hal yang sangat berbeda, serta adanya jawaban yang menunjukkan kualitas yang baik (Mutmainnah et al., 2021). Marliani (Supianti Luki, Delrefi D, 2023) kemampuan orisinalitas berperan penting dalam membentuk individu yang siap menghadapi tantangan kehidupan modern yang penuh persaingan. Karya yang dihasilkan anak menunjukkan ide yang unik, yang berbeda dengan ide atau hasil karya teman-temannya. Ini menunjukkan bahwa anak tersebut tidak hanya meniru atau mengikuti contoh yang ada, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

3. Indikator Fleksibilitas

Kemampuan anak pada indicator fleksibilitas pada pratindakan menunjukkan presentase sebesar 6,6%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 33,3%, kembali meningkat pada siklus II menjadi 66,6%, dan peningkatan kembali pada siklus III dengan perolehan presentase sebesar 86,6%. Peningkatan pada indicator orisinalitas dari sebelum dilakukan tindakan sebanyak 6,6% dengan jumlah 1 anak tuntas menjadi 86% dengan jumlah 13 anak tuntas setelah dilakukan tindakan siklus I, II, dan III.

Kemampuan untuk berpikir secara berbeda dan menyampaikan pendapat yang unik adalah indicator penting dalam berpikir kreatif pada anak usia dini. Menurut Meylinda (Supianti Luki, Delrefi D, 2023) fleksibilitas berpikir memungkinkan anak untuk melihat berbagai kemungkinan dalam menghadapi persoalan dan memunculkan ide-ide baru. Fleksibilitas adalah suatu indicator dalam berpikir kreatif yang merujuk pada kemampuan anak untuk menghasilkan berbagai ide dari sudut pandang yang berbeda, berpindah dari satu pendekatan ke pendekatan lain dalam menyelesaikan masalah, dan menggunakan objek atau konsep dengan cara yang inovatif.

4. Indikator Kerincian

Kemampuan anak pada indicator fleksibilitas pada pratindakan menunjukkan presentase sebesar 6,6%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 26,6%, kembali meningkat pada siklus II menjadi 60%, dan peningkatan kembali pada siklus III dengan perolehan presentase sebesar 86,6%. Peningkatan pada indicator orisinalitas dari sebelum dilakukan tindakan sebanyak 6,6% dengan jumlah 1 anak tuntas menjadi 86,6% dengan jumlah 13 anak tuntas setelah dilakukan tindakan siklus I, II, dan III.

Kerincian atau elaborasi adalah salah satu indicator berpikir kreatif yang merujuk pada kemampuan anak untuk mengembangkan atau memperluas ide secara mendetail dan lengkap. Kemampuan ini mencerminkan kedalaman berpikir dan pemahaman anak terhadap suatu ide atau objek. Menurut Torrance (Wilda & May, 2022) kerincian adalah kemampuan untuk menambahkan detail yang relevan pada suatu ide sehingga menjadi lebih lengkap dan menarik. Pada anak usia 5–6 tahun, kerincian dapat terlihat ketika anak menambahkan elemen tambahan pada gambar atau karya seni, menceritakan dengan detail, dan menyusun bangunan dari balok dengan struktur yang lebih rumit dan fungsional.

Hasil penelitian yang telah disajikan, menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di TK Daerah Gentan telah meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan berpikir kreatif dalam setiap aspek kefasihan, orisinalitas, keluwesan, dan kerincian sudah berkembang sangat baik. Sejalan dengan pendapat Haylock (Supianti Luki, Delrefi D, 2023) yaitu anak memiliki keterampilan berpikir kreatif yang baik apabila anak mampu mencerminkan kefasihan atau kelancaran (banyaknya respon-respon yang diberikan), orisinalitas (kejarangan respon-respon dalam sebuah kelompok), keluwesan (banyaknya berbagai macam respon yang berbeda), dan kerincian (kemampuan dalam memberikan respon secara rinci). Selaras

dengan pendapat Torrance (Supianti Luki, Delrefi D, 2023) Kemampuan berpikir lancar adalah ketika anak dapat menghasilkan banyak ide, ditandai dengan menciptakan berbagai gagasan, memberikan banyak jawaban, menemukan berbagai solusi masalah, menjawab banyak pertanyaan dengan mudah, serta mampu memikirkan lebih dari satu jawaban.

Berdasarkan pemaparan teori langkah-langkah pembelajaran STEAM dapat disimpulkan mengenai pembelajaran STEAM yang dapat dilaksanakan oleh guru di dalam kelas yakni 1) guru merencanakan pembelajaran; 2) guru menyiapkan alat dan bahan, 3) guru melakukan apersepsi dengan mengajak anak berdiskusi terkait topik yang akan dibahas, pada tahap ini, anak berada pada tahap eksplorasi, memungkinkan guru menggunakan persepsi untuk merangsang ide anak melalui permainan dengan menggunakan media yang berbeda; 4) guru melakukan invitasi dengan menyiapkan alat dan bahan serta menggunakan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Hal ini dapat memotivasi dan mendorong anak untuk belajar, menumbuhkan minat belajar melalui media yang menarik, serta memberikan dampak psikologis positif pada anak; 5) guru memprovokasi anak dengan mengajak mereka beraktivitas dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan agar anak dapat memahami dan menginterpretasi fenomena yang terjadi; 6) evaluasi dilakukan dengan menilai kemajuan anak melalui observasi saat mereka menjalani kegiatan dan 7) guru menyiapkan alat dokumentasi dan penilaian.

STEAM adalah pembelajaran yang menggabungkan berbagai bidang untuk meningkatkan keterampilan berpikir ilmiah. Melalui pembelajaran STEAM, anak didorong untuk mengeksplorasi semua kemampuan yang mereka miliki dengan cara yang unik sesuai diri mereka masing-masing (Maharani & Zulminiati, 2021). Penerapan STEAM dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam merancang, mengembangkan, serta memanfaatkan teknologi secara tepat. Langkah-langkah pembelajaran STEAM menurut (Anisabela & Rahminawati, 2022) terdiri dari 1) Apersepsi untuk mengajak anak menggali lebih dalam tentang topik yang akan dibahas; 2) Invitasi yaitu penggunaan berbagai media dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias anak; 3) Provokasi adalah usaha guru untuk terus mendorong kecenderungan anak; dan 4) Evaluasi adalah proses menilai perkembangan anak melalui observasi saat mereka menjalani kegiatan.

Menurut Lestari pembelajaran STEAM dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif yang cukup signifikan didukung dengan pemberian sarana dan prasarana juga situasi yang mendukung. Selaras dengan pendapat (Pitaloka & Sinaga, 2023) , menegaskan bahwa pembelajaran STEAM dapat menstimulasi keterampilan berpikir kreatif anak terutama pada anak yang memiliki kemampuan pemahaman yang tinggi. Dikuatkan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuningsih et al., 2019) bahwa, pembelajaran STEAM membantu anak meningkatkan kreativitas dalam berpikir, sehingga mereka menjadi lebih efektif dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada anak usia 5–6 tahun. Melalui kegiatan yang dirancang untuk melibatkan anak secara aktif dalam proses eksplorasi, pemecahan masalah, dan penciptaan karya, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam aspek kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, dan kerincian. Pembelajaran STEAM yang integratif dan menyenangkan terbukti mampu

merangsang imajinasi serta mendorong anak untuk berpikir secara inovatif dan terbuka, sehingga metode ini sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan potensi berpikir kreatif mereka secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran STEAM mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di TK Daerah Gentan. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif ini terbukti dari naiknya capaian anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Pembelajaran STEAM yang diterapkan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak mencakup 4 indikator, yaitu kefasihan, orisinalitas, fleksibilitas, dan kerincian. Hasil presentase rata-rata ketuntasan sudah melebihi batas ketuntasan yang telah ditetapkan dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan presentase tersebut maka pendidik direkomendasikan untuk secara konsisten menerapkan pembelajaran STEAM dalam kegiatan belajar karena terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak, khususnya dalam aspek kefasihan, orisinalitas, fleksibilitas, dan kerincian. Penelitian lebih lanjut dapat memperluas kajian dengan menerapkan STEAM pada indikator perkembangan lain (misalnya kolaborasi, komunikasi, atau pemecahan masalah) serta melibatkan subjek penelitian yang lebih beragam sehingga hasil penelitian lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Almeida, L. S., Prieto, L. P., Ferrando, M., Oliveira, E., & Ferrándiz, C. (2008). Torrance Test of Creative Thinking: The question of its construct validity. *Thinking Skills and Creativity*, 3(1), 53–58. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2008.03.003>
- Anggraini, M. N. E., Azmy, B., & Yustitia, V. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Self Regulated Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 122–127. <https://doi.org/10.30653/003.202281.216>
- Anisabela, M., & Rahminawati, N. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 46–50. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.896>
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275–281.
- Hopkins, David. (2011). Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas (Penerjemah Ahmad Fawaid). Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Maharani, C., & Zulminiati, Z. (2021). Implementasi Metode Steam Di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Family Education*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i3.12>
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Mariana, A., Nurbani, B., & Istiqlalayah, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Steam Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Tadruusun: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 88–94.

- Mutmainnah, A., Nurhidayah Ilyas, S., Aisyiyah Ranting Kassi Makassar, T., & Selatan, S. (2021). *Peningkatan Kreavitas Dan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menempel Biji-Bijian Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 7, 2476–9363.
- Pitaloka, N., & Sinaga, S. I. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak. *Kumara Cendekia*, 11(1).
- Rizkasari, E. (2023). Profil pelajar Pancasila sebagai upaya menyiapkan generasi emas Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 50.
- Runco, M. A. (2004). Creativity. *Annual Review of Psychology*, 55(September), 657–687. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.141502>
- Samudera, W., Asratu Aini, & Siti Mariana. (2023). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Anak. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(1), 99–109. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i1.46>
- Supianti Luki, Delrefi D, Z. Q. (2023). *Jurnal PENA PAUD Volume 4 Issue 2 (2023) Pages 55-66*. 4(2), 55–66.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Princeton, NJ: Personal Press.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>
- Wilda, & May, L. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Barang Bekas Pakai Menggunakan Metode SSR. In *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Yuniarti, R., Hamzah, A., Putri, Y. F., Dewi, K., & Marlina, L. (2024). *IMPLEMENTASI DIMENSI KREATIF PADA PROYEK*. 7, 140–153.