

Penggunaan Metode Steam Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak

Septiani Hapidah

Prodi Psikologi Fakultas Sosial Humaniora Dan Seni, Universitas Sahid Surakarta

Alamat: Jl. Adi Sucipto No.154, Jajar, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah

Korespondensi penulis: Septianihapidah3@gmail.com*

Abstract. *The use of learning methods using the STEAM method to develop student creativity. Also be the key to being in the future, so that it has the ability to participate in the next life. STEAM basically needs to be taught from an early age to children so that children can think creatively and critically and can solve problems. The goal is to stimulate children's creativity with the STEAM method. The method carried out in this research is a qualitative method. The subjects in this study were children aged 5 - 6 years with a total of 30 people. The results of children's research can respond to the stimulus given well, children are able to express their imagination into works, creating existing materials into works of aesthetic value.*

Keywords: STEAM, creativity

Abstrak. Penggunaan metode pembelajaran menggunakan metode STEAM untuk menngembangkan kreativitas siswa. Juga menjadi kunci untuk beradaptasi di masa depan, sehingga memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan selanjutnya. STEAM pada dasarnya perlu di ajarkan sejak dini pada anak agar anak dapat berpikir kreatif dan kritis serta dapat memecahkan masalah. Tujuan menstimulasi kreativitas anak dengan metode STEAM. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Subjek dalam penelitian ini anak usia 5 – 6 tahundengan jumlah 30 orang. Hasil dari penelitian anak dapat merespon stimulus yang di berikan dengan baik, anak sudah mampu mengekspresikan imajinasinya menjadi karya, mengkreasikan bahan yang ada menjadi hasil karya yang bernilai estetis.

Kata kunci: STEAM, Kreativitas

PENDAHULUAN

Dunia anak usia dini merupakan dunia yang di penuh dengan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua hal yang ada di sekitarnya. Secara umum anak akan begitu bersemangat dalam menggali pengetahuan tentang semua hal yang berkaitan dengan alam sekitarnya oleh karena itu di dunia pendidikan anak usia dini memerlukan integrasi untuk menjawab semua pengetahuan yang sedang di gali oleh anak. Anak usia dini sangat penting di beri stimulus untuk memiliki keterampilan – keterampilan yang di perlukan di abad ke 21, karena anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa. Perkembangan kreativitas pada anak berkembang secara bertahap, dimulai dari bagaimana cara anak bermain, lalu dengan bertahap menyebar pada berbagai kehidupan lainnya. Semua anak memiliki kreativitas yang berbeda – beda walaupun demikian semua anak perlu di berikan kesempatan dan diberikan stimulus oleh lingkungan di sekitarnya.

Menurut Purnamasari (2019) dalam jurnal studi kasus tentang Manajemen Perkembangan Kreativitas Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini. Kreativitas merupakan cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang baru serta original dan berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Sedangkan menurut Guildford, (dalam Nuraeni 2015) dalam Pengembangan Kognitif, Kreativitas, dan Bahasa yaitu, kreativitas menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri, perlu di berikan stimulus untuk melatih anak berpikir luwes, lancar, asli, menggurui dan dapat merumuskan kembali yang merupakan ciri berpikir kreatif.

Menurut Munandar, peningkatan kreativitas pada anak perlu di stimulasi sejak dini karena kreativitas merupakan kemampuan untuk memunculkan ide baru yang dapat di gunakan untuk memecahkan masalah atau untuk mengidentifikasi hubungan baru di antara unsur – unsur yang ada. Upaya dalam pengembangan kreativitas anak usia dini diantaranya dapat di capai melalui pendidikan TK dalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran anak. Kreativitas adalah kemampuan untuk mampu menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan menurut Bessand dan Tidd menjelaskan bahwa kreativitas disebutkan sebagai “penggunaan imajinasi atau ide rasional untuk menciptakan sesuatu”, dan itu merupakan titik awal yang memadai. Hingga penting nya memberikan pembelajaran untuk anak yang mampu menghadapi tantangan akan masa depan. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kapasitas yang menawarkan ide – ide dan menerapkannya pada masalah yang kompleks. Mengembangkan kreativitas anak sangat penting untuk memastikan kesuksesan mereka dalam hidup sejak mereka lahir. Pentingnya mengembangkan kreativitas anak melalui pembelajaran sesuai dengan usia dan juga menyenangkan yaitu melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan penggunaan Metode STEAM untuk menstimulasi kreativitas anak.

STEAM saat ini menjadi pembelajaran penting dalam dunia pendidikan. STEAM sudah menjadi pilihan yang strategis dalam reformasi pendidikan di seluruh dunia karena dapat membantu megembangkan kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan masa depan serta memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kehidupan masa depan. Aspek utama dalam pendidikan STEAM menyediakan konsteks dunia nyata melalui masalah proyek, mendorong kemampuan siswa untuk mempelajari konsep dan keterampilan, mempromosikan integrasi pengetahuan interdisipliner secara efektif, memecahkan masalah di dunia nyata, menerapkan pengetahuan serta mampu meningkatkan kreativitasnya.

Pendekatan metode STEAM efektif sangat efektif digunakan dalam kehidupan sehari – hari, Gulhan menjelaskan bagaimana model pendekatan STEAM pada anak usia dini, yang pertama yaitu keterlibatan (Engagement) : guru menciptakan pengetahuan dan pemahaman lebih dahulu sehingga membuat anak terlibat secara langsung yang memunculkan rasa ingin

tahu serta memperoleh pengetahuan sebelumnya. Kedua Eksplorasi (Exploration) : memberikan pengalaman eksplorasi kepada siswa untuk menemukan masalah dan memecahkan masalah sehingga menciptakan ide dan gagasan baru. Ketiga penjelasan (Explanation): memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelaskan informasi yang sudah ia dapat. Keempat Elaboration: Memberikan kesempatan kepada anak untuk menganalisis berpikir menyelesaikan masalah serta bertindak tanpa rasa takut. Kelima evaluasi (Evaluation): Untuk mengetahui seberapa paham anak dalam memahami materi.

Tujuan pertama dari pendidikan STEAM adalah menghasilkan lebih banyak ahli Sains, Teknik, Teknologi, Seni dan Matematika. Tujuan keduanya untuk menghasilkan siswa tingkat lanjut yang mengejar karir di bidang STEAM. Tujuan ketiganya yaitu untuk meningkatkan literasi siswa tentang STEAM di semua tingkatan kelas. Pendidikan STEAM merupakan tujuan penting bagi semua siswa, apapun jurusannya, dikarenakan pendidikan STEAM sangat penting untuk kemampuan pengambilan keputusan individu, produktivitas ekonomi dan kemajuan budaya. Ini berlaku untuk semua siswa di semua tingkatan. Oleh karena itu institusi pendidikan harus berupaya untuk menghasilkan warga negara berpendidikan STEAM, berpikir kritis serta kreatif untuk memecahkan masalah STEAM yang begitu kompleks. Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan STEAM memberi siswa kesempatan belajar dengan menarik.

Dalam penelitian sebelumnya yang telah dilakukan Asa Hasanah, Ajeng Sri Himayani dan Nani Nurjanah dimana penelitian tersebut menggunakan metode PTK (Penelitian Tindak Kelas) Siklus observasi I pada aktivitas belajar anak menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik dengan keseluruhan skor 26,9 dan rata-rata skor seluruh anak 2,2 dan persentase target minimum mencapai 33,3% sehingga aktivitas belajar anak pada siklus I mencapai katagori mulai berkembang (MB).

Berdasarkan dengan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: Penggunaan Metode STEAM Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan cara pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan fenomenologi.

Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan dengan jenis penelitian fenomenologi. Pendekatan kualitatif merupakan salah satu pendekatan yang menggunakan suatu metode ilmiah untuk mengungkapkan suatu fenomena dengan cara menjelaskan data dan fakta melalui kata – kata secara menyeluruh pada subjek penelitian (Mulyana, 2008).

Pada penelitian pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara yang merupakan alat untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan untuk di tanyakan dan di jawab oleh subjek secara lisan (Zuriah,2009). Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan data yang dilaksanakan secara sistematis kepada gejala yang muncul pada subjek penelitian (Zuriah,2009). Di tujukan kepada 4 fasilitator yang bertugas mendampingi anak – anak selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan observasi dan wawancara selama kurang lebih 6 bulan oleh peneliti dapat di lihat bahwa anak – anak mampu menerima stimulus dengan metode pendekatan STEAM dalam pembelajaran. Diketahui anak – anak mengalami peningkatan setelah menerima stimulus anak dapat menyelesaikan aktivitas yang kegiatannya. Hal ini dikarenakan ketika anak sedang belajar anak merasa bebas untuk melakukan kegiatan berdasarkan minatnya sehingga merasa senang dan tidak bosan dengan apa yang sedang dilakukannya. Pembelajaran yang berpusat pada anak atau sesuai dengan minat anak tentu memiliki pengaruh yang besar pada motivasi belajar anak. Sehingga di dalam penelitian aspek dapat menyelesaikan kegiatan menjadi aspek yang memiliki peningkatan paling tinggi di bandingkan dengan aspek yang lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurjannah, dkk (2020:307) menyatakan bahwa pembelajaran PAUD dengan metode (STEAM) *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics* untuk meningkatkan kreativitas anak dan menerapkan model pembelajaran yang aktif dan kreatif, dimana anak berperan aktif untuk menggali informasi terkait hal – hal baru dalam diri anak melalui lingkungan sekitar.

Di dapat bahwa ada 4 indikator dalam kreativitas anak dan indikator yang paling tinggi peningkatannya yaitu anak mampu mengekspresikan imajinasinya menjadi karya, ketika anak – anak di sekolah sedang menggambar, fasilitator akan memantik gambar tersebut untuk di jadikan karya. “ *Eh ini sebenarnya bisa loh di bikin mainan dari kardus, coba bahan apa saja yang kita butuhkan?*.” Dari situ anak mulai berpikir dan menuangkan ide mereka menjadi karya. Serta indikator anak dapat mengkreasikan berbagai bahan yang ada menjadi hasil karya yang bernilai estetik. Indikator tersebut pun sudah muncul pada beberapa anak, ketika anak melihat bungkus apel, kardus pasta gigi, anak - anak akan mencari ide untuk menjadikan dua bahan tersebut menjadi karya, ada yang menggambar lalu di tempelkan di kertas sehingga menjadi bentuk baju ada juga yang membuatnya menjadi mainan untuk Barbie. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran pendekatan metode STEAM anak mendapatkan kebebasan untuk berkreasi dengan berbagai material yang ada di dalam lingkungan sekolah baik itu bahan buatan dan

bekas maupun bahan alam, sehingga anak dapat terfasilitasi dalam menuangkan ide serta gagasannya untuk menciptakan sebuah karya. Selain itu di dalam pendekatan metode STEAM anak di berikan kebebasan untuk mengkreasikan hasil karya sesuai dengan keinginannya dengan material yang ada sehingga nilai estetis muncul dari hasil karya anak. Hal ini sejalan dengan Rachmawati (Wiajyaningsih, dkk, 2019:2034) mengatakan bahwa strategi yang dapat mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menciptakan produk (hasrat karya) dengan mengajak anak membentuk sesuatu secara bebas.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat di simpulkan, Metode STEAM dapat menstimulasi kreativitas anak. Dari hasil penelitian yang didapat bahwa anak mampu mengekspresikan imajinasinya menjadi karya serta dapat mengkreasikan bahan yang ada menjadi hasil karya yang bernilai estetis.

DAFTAR REFERENSI

- Nurjannah Nani, Hikmayanti Sri Ajeng, Hasanah Aas, Penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Vol. 5 No. 02. Juni 2021, Hal. 275 – 281. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi.*
- Wulan Suci Ghina, Nurhayati Sri, Nurinayah Yansyah Astri, Penerapan Pembelajaran STEAM Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Pelita, Vol. 4 No. 5 September 2021. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adiptif).*
- Lyli Maria Netry, Khotimah Nurul, Maarang Matherda, Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts, Vol. 4, No 1, Juli 2023. *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.*