

**EVALUASI PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM (SCIENCE,
TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, MATHEMATICS) DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA ANAK DI TK
LENTERA DESA LUNJUK KABUPATEN SELUMA**

Deri Sukma Wijayanti¹, Asniti Karni², Fidhia Andani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini,

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

¹deriwijaya235@gmail.com, ²asnitikarni@mail.uinfasbengkulu.ac.id,

³fidhia@mail.uinfasbengkulu.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of developing early childhood creativity through innovative, child-centered learning. One approach that can be used to develop children's creativity is STEAM-based learning (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics). Therefore, this study aims to determine the extent to which STEAM-based learning is implemented in developing children's creativity at Lentera Kindergarten, Lunjuk Village, Seluma Regency. This study uses a descriptive quantitative approach. The research subjects consisted of the principal, treasurer, secretary, and class teachers, totaling four respondents. Data collection techniques used observation, questionnaires, and documentation. The research instrument was a questionnaire consisting of 25 statements. The data analysis technique used was percentage. Based on the results of the research conducted on the evaluation of the application of STEAM-based learning in developing children's creativity at Lentera Kindergarten, Lunjuk Village, Seluma Regency, the results of the questionnaire were obtained. The researcher administered 25 questions to the principal, treasurer, secretary, and class teachers. The distribution of the scores was found to range from a lowest score of 64 to a highest score of 90. The results across all questionnaires were categorized as very good (25%), good (50%), sufficient (25%), and poor (0%). Therefore, the evaluation of the application of STEAM-based learning in developing children's creativity at Lentera Kindergarten, Lunjuk Village, Seluma Regency can be understood to have been implemented successfully.

Keywords: Evaluation, STEAM Learning, Children's Creativity

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada anak. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and

Mathematics). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Lentera Desa Lunjuk Kabupaten Seluma. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, bendahara, sekretaris, dan guru kelas yang berjumlah 4 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa angket yang terdiri dari 25 butir pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan adalah presentase. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian tentang evaluasi penerapan pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak di Tk lentera desa lunjuk kabupaten seluma di peroleh hasil agket kuinsioner yang di berikan kepada kepala sekolah, bendahara, sekretaris, dan guru kelas peneliti memberikan pertanyaan 25 butir angket yang telah di analisis diketahui bahwa distribusi skor jawaban menyebar dari skor terendah 64, skor tertinggi 90, maka hasil yang di dapat pada seluruh angket kuisioner dengan kategori sangat baik 25%, kemudian kategori baik 50% , kategori cukup 25%, kategori kurang 0%. dengan demikian evaluasi penerapan pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak di Tk Lentera Desa Lunjuk Kabupaten Seluma dapat di pahami telah terlaksana denmgan baik.

Kata Kunci: Evaluasi, Pembelajaran STEAM, Kreativitas Anak.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting karena berada pada masa golden age, yaitu masa ketika pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat pesat. Pada tahap ini, anak memerlukan pembelajaran yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan, termasuk kreativitas. Salah satu pendekatan yang dinilai mampu memenuhi kebutuhan tersebut adalah pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology,*

Engineering, Arts, and Mathematics), karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui kegiatan eksplorasi, eksperimen, serta pemecahan masalah.

Evaluasi penerapan pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pendidikan karena digunakan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru di kelas. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran berjalan sesuai

dengan tujuan yang telah direncanakan, baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, metode, media, maupun hasil belajar peserta didik. Dengan adanya evaluasi, guru dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam penerapan pembelajaran sehingga dapat dijadikan bahan perbaikan untuk kegiatan pembelajaran berikutnya.

Dalam penerapannya, evaluasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan teori POLC yang dikemukakan oleh Robbins dan Coulter (2018) Teori POLC terdiri dari empat fungsi manajemen yaitu Planning (perencanaan), Organizing (pengorganisasian), *Leading* (Kepemimpinan/Pengarahannya) dan Controlling (pengawasan). Keempat fungsi tersebut membantu guru melaksanakan evaluasi pembelajaran secara terarah dan sistematis.

a) *Planning* (Perencanaan)

Planning (Perencanaan) merupakan proses menentukan tujuan dan menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan untuk

mencapai tujuan tersebut. Dalam penelitian ini, perencanaan terlihat dari penyusunan RPPH yang mengintegrasikan unsur Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics (STEAM) ke dalam kegiatan pembuatan rakit sederhana dari bahan bekas. Guru merencanakan tujuan pembelajaran, media, metode, serta alat dan bahan yang digunakan agar kegiatan dapat mendukung perkembangan kreativitas anak secara optimal.

b) *Organizing* (Pengorganisasian)

Organizing (Pengorganisasian) adalah proses mengatur dan mengelola sumber daya yang tersedia agar tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai. Dalam penelitian ini, pengorganisasian dilakukan dengan menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, mengatur lingkungan belajar, serta membagi tugas dan tanggung jawab dalam pelaksanaan kegiatan. Pengorganisasian

yang baik memungkinkan proses pembelajaran berjalan secara tertib, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

c) *Leading*

(Kepemimpinan/Pengarahan)

Leading

(Kepemimpinan/Pengarahan)

merupakan proses memengaruhi, membimbing, dan memotivasi individu agar mampu bekerja sama dalam mencapai tujuan. Dalam pembelajaran STEAM, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada anak selama kegiatan berlangsung. Guru mendorong anak untuk mengamati, mencoba, bereksplorasi, memecahkan masalah, dan menghasilkan karya sesuai dengan ide serta kreativitas yang dimiliki.

d) *Controlling*

(Pengendalian/Evaluasi)

Controlling

(Pengendalian) merupakan fungsi manajemen yang bertujuan untuk memastikan

bahwa seluruh kegiatan yang dilaksanakan berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan yang telah ditetapkan. Pengendalian dilakukan melalui kegiatan pemantauan, pengawasan, penilaian, dan evaluasi terhadap proses maupun hasil kegiatan. Dalam bidang pendidikan, pengendalian sangat penting karena membantu guru mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta mengidentifikasi berbagai kendala yang perlu diperbaiki.

Keempat fungsi manajemen yang dikemukakan oleh Robbins dan Coulter (2018), yaitu Planning, Organizing, Leading, dan Controlling, memiliki hubungan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Perencanaan yang baik harus didukung oleh pengorganisasian yang efektif, pengarahan yang tepat, serta pengendalian yang berkelanjutan.

Kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam menghasilkan ide, gagasan,

imajinasi, atau karya baru yang diperoleh melalui proses berpikir dan pengalaman belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Kreativitas pada anak usia dini muncul secara alami melalui kegiatan bermain, bereksplorasi, bertanya, mencoba sesuatu yang baru, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kreativitas anak dapat terlihat dari cara anak mengekspresikan pikiran, perasaan, dan imajinasinya melalui kegiatan menggambar, menyusun balok, bernyanyi, bercerita, bermain peran, dan kegiatan lainnya.

Pembelajaran berbasis STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang ilmu, yaitu *Science (Sains)*, *Technology (Teknologi)*, *Engineering (Teknik)*, *Arts (Seni)*, dan *Mathematics (Matematika)* dalam satu kegiatan pembelajaran yang saling terhubung. Pendekatan ini menekankan proses belajar yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman

langsung, eksplorasi, serta kegiatan pemecahan masalah.

Pembelajaran berbasis STEAM juga sejalan dengan nilai-nilai Islam yang menekankan pentingnya menuntut ilmu, berpikir kritis, mengamati ciptaan Allah SWT, serta mengembangkan kreativitas dan inovasi. Al-Qur'an dan hadis memberikan landasan bahwa manusia diperintahkan untuk terus belajar, berpikir, dan menghasilkan karya yang terbaik. Oleh karena itu, penerapan STEAM pada pendidikan anak usia dini tidak hanya mendukung perkembangan akademik dan kreativitas anak, tetapi juga selaras dengan tujuan pendidikan Islam dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di beberapa lembaga PAUD masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga kesempatan anak untuk mengeksplorasi ide, berkreasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif masih terbatas. Padahal, berbagai

penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis STEAM mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta keterampilan pemecahan masalah yang dibutuhkan anak dalam menghadapi perkembangan zaman.

Oleh karena itu, evaluasi terhadap penerapan pembelajaran berbasis STEAM perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana program pelaksanaannya mampu mengembangkan kreativitas anak usia dini. Hasil evaluasi diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai keberhasilan penerapan pembelajaran, mengidentifikasi faktor pendukung maupun penghambat, serta menjadi dasar dalam menyusun rekomendasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Lentera Desa Lunjuk Kabupaten Seluma. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan anak usia dini yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan anak serta nilai-nilai Islam.

B. Metode Penelitian

penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang mementingkan kedalaman data dan dapat merekam data sebanyak-banyaknya dari populasi yang luas. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian evaluatif dengan desain deskriptif kuantitatif. Penelitian evaluatif bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu program yang sedang atau telah dilaksanakan. Dalam penelitian ini, program yang dievaluasi adalah penerapan pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Penelitian dilaksanakan di TK Lentera Desa Lunjuk Kabupaten Seluma karena lembaga tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis STEAM dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, lokasi penelitian dipilih karena ketersediaan data yang dibutuhkan, adanya izin dari pihak sekolah, serta kemudahan akses bagi peneliti selama proses penelitian berlangsung.

Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai jadwal yang telah disusun sehingga seluruh tahapan penelitian, mulai dari persiapan instrumen, pengumpulan data, hingga analisis data, dapat dilaksanakan secara sistematis. Pemilihan lokasi penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran nyata mengenai implementasi pembelajaran *STEAM* dalam lingkungan pendidikan anak usia dini.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru yang mengajar di TK Lentera Desa Lunjuk Kabupaten Seluma. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, yaitu hanya empat orang guru, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh* atau *total sampling*. Dengan teknik tersebut, seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian sehingga data yang diperoleh mampu menggambarkan kondisi sebenarnya tanpa adanya kesalahan akibat pemilihan sampel. Penggunaan seluruh populasi sebagai sampel juga meningkatkan tingkat keakuratan

hasil penelitian karena seluruh responden yang terlibat memiliki pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran berbasis *STEAM*.

Untuk memperoleh data penelitian yang lengkap dan akurat, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan secara terstruktur untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran berbasis *STEAM*, aktivitas guru, aktivitas anak, interaksi yang terjadi selama pembelajaran, serta perkembangan kreativitas anak. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa profil sekolah, perangkat pembelajaran, foto kegiatan, data peserta didik, serta hasil karya anak yang menunjukkan implementasi pembelajaran *STEAM*. Sementara itu, angket menjadi instrumen utama penelitian yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis *STEAM* berdasarkan persepsi guru.

Penggunaan ketiga teknik tersebut memberikan data yang saling melengkapi sehingga hasil penelitian memiliki tingkat keakuratan yang lebih baik.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator evaluasi yang meliputi aspek perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan atau kepemimpinan (*leading*), dan pengendalian (*controlling*). Keempat aspek tersebut dikembangkan menjadi 25 butir pernyataan yang disusun menggunakan skala penilaian empat tingkat, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang. Penyusunan indikator yang sistematis bertujuan agar seluruh proses penerapan pembelajaran berbasis STEAM dapat diukur secara menyeluruh mulai dari tahap perencanaan pembelajaran hingga proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Teknik ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang

ingin mengetahui tingkat pencapaian penerapan pembelajaran berbasis STEAM berdasarkan jawaban responden. Tahapan analisis dilakukan secara sistematis dimulai dari pengumpulan data, pengelompokan data berdasarkan kategori jawaban, perhitungan frekuensi, perhitungan persentase, penyajian data dalam bentuk tabel, hingga penarikan kesimpulan. Analisis deskriptif persentase memberikan gambaran yang mudah dipahami mengenai kecenderungan jawaban responden pada setiap indikator penelitian sehingga memudahkan proses interpretasi hasil penelitian.

Secara keseluruhan, metode penelitian yang digunakan telah dirancang secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian ilmiah. Mulai dari pemilihan pendekatan penelitian, penentuan lokasi penelitian, penetapan populasi dan sampel, penyusunan instrumen, pengujian validitas dan reliabilitas, hingga teknik analisis data dilakukan berdasarkan teori-teori yang relevan. Seluruh tahapan tersebut bertujuan untuk

menghasilkan data yang objektif, valid, reliabel, dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Oleh karena itu, metode penelitian ini diharapkan mampu memberikan hasil evaluasi yang akurat mengenai penerapan pembelajaran berbasis *STEAM* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Lentera Desa Lunjuk Kabupaten Seluma serta menjadi dasar dalam memberikan rekomendasi bagi peningkatan kualitas pembelajaran pada masa yang akan datang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Deskripsi Data

Sebelum membahas hasil penelitian, terlebih dahulu peneliti menguraikan bahwa evaluasi merupakan bagian penting dalam proses pendidikan. Melalui evaluasi, dapat diperoleh gambaran mengenai tingkat keberhasilan suatu pembelajaran, baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, maupun hasil yang dicapai. Evaluasi juga berfungsi untuk mengetahui

kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan dasar dalam perbaikan dan pengembangan

pembelajaran di masa yang akan datang (Suharsimi Arikunto, 2013).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2026 di Tk Lentera Desa Lunjuk Kabupaten Seluma. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini 1 kelas yang terdiri dari 16 orang anak. Jumlah gurunya 4 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran berbasis *STEAM* di dalam kelas serta tingkat kreativitas anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Angket diberikan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai

perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran berbasis *STEAM*. Sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan catatan pembelajaran (Sugiyono, 2017).

interval kelas. untuk mengklasifikasikannya, digunakan rumus untuk menghitung ukuran interval.

Keterangan

ST : Skala tertinggi SR : skala Terendah K: Kategori

I: Interval
Menghitung Rentang

Rentang = skor tertinggi-skor terendah Skor tertinggi = 100 (25x4)

Skor terendah = 25 (25x1) Rentang = 100-25=75 Menghitung interval

Rentang = 75 Panjang interval kelas = 4

Maka, interval = $\frac{\text{rentang}}{\text{panjang interval kelas}} = \frac{75}{4} = 18,75$ dibulatkan 19

b. Analisis Data Penelitian

1. Mengumpulkan Data

Berdasarkan data yang peneliti dapatakan dari hasil penyebaran angket dapat peneliti sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Tabulasi data nilai jawaban sampel

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	M	
1.	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	2	78		
2.	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	76	
3.	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	64		
4.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	90	

Tabel Interval

Interval	Kategori
>85	Sangat Baik
65-84	Baik
45-64	Cukp
< 44	Kurang

Tabel Hasil Pengisian Lembar Angket

No	Jumlah	Kategori
1	78	Baik
2	76	Baik
3	64	Cukup
4	90	Sangat Baik
Σ	308	
Rata-rata	77	Baik

2. Mengelompokkan Data

Dalam penelitian ini, data dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Penentuan kategori tersebut didasarkan pada perhitungan

dari data tersebut diperoleh jumlah total skor sebesar 308 dengan nilai rata-rata 77. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil pengisian lembar angket secara keseluruhan berada pada kategori baik. Hal ini

dapat diartikan bahwa sebagian besar responden memberikan jawaban yang positif terhadap indikator-indikator yang terdapat dalam angket penelitian

3. Tabel frekuensi

Interval	Frekuensi	Kategori
> 85	1	Sangat Baik
65 – 84	2	Baik
45 – 64	1	Cukup
< 44	0	Kurang
Total	4	

Berdasarkan Hasil menghitung Frekuensi dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil penelitian menunjukkan variasi tingkat pencapaian pada se tiap data. Dari empat data yang diperoleh, terdapat dua nilai yang termasuk dalam kategori baik, yaitu nilai 78 dan 76. Satu nilai b erada pada kategori cukup, yaitu nilai 64, dan satu nilai lainnya termasuk dalam kategori sangat baik, yaitu nilai 90.

4. Tabel Persentase

Setelah frekuensi diketahui, langkah selanjutnya Adalah meng hitung persentase. Persentase digunakan untuk

mengetahui tingkat pencapaian responden pada setiap kategori.

Rumus yang digunakan adalah:

$$P = F \times 100 \text{ dibagi}$$

Jumlah Responden

Keterangan:

P = Persentasef

F=Frekuensi

N = Jumlah responden

Tabel persentase

Interval	Frekuensi	persentase	Kategori
> 85	1	25%	Sangat Baik
65 – 84	2	50%	Baik
45 – 64	1	25%	Cukup
< 44	0	0%	Kurang
Total	4	100%	

Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar data berada pada kategori baik, yaitu sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum tingkat pencapaian sudah berada pada kategori yang diharapkan. Selain itu, adanya data pada kategori sangat baik sebesar 25% menunjukkan bahwa sebagian hasil telah mencapai tingkat yang optimal. Namun

demikian, masih terdapat 25% data yang berada pada kategori cukup, sehingga perlu adanya upaya peningkatan agar seluruh data dapat mencapai kategori baik atau sangat baik. Tidak ditemukannya data pada kategori kurang menunjukkan bahwa secara keseluruhan hasil penelitian sudah cukup baik dan tidak ada pencapaian yang tergolong rendah.

5. Menyajikan Data Dalam Tabel

Interval	Persentase	Kategori
> 85	25%	Sangat Baik
65 – 84	50%	Baik
45 – 64	25%	Cukup
< 44	0%	Kurang
Total	100%	

Melalui penyajian data dalam bentuk tabel, distribusi tingkat pencapaian responden dapat terlihat secara lebih jelas dan rinci. Hal ini memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi kecenderungan data, yaitu dominasi kategori baik sebagai kategori dengan frekuensi tertinggi. Selain itu, tabel juga membantu dalam

menyederhanakan data yang semula berupa angka-angka menjadi informasi yang lebih mudah dibaca dan dipahami. Dengan demikian, penyajian data dalam bentuk tabel tidak hanya berfungsi sebagai media penyajian hasil, tetapi juga sebagai alat bantu analisis untuk menarik kesimpulan yang lebih akurat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian tentang evaluasi penerapan pembelajaran berbasis STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak di Tk lentera desa lunjuk kabupaten seluma diperoleh hasil seluruh guru yang ada di Tk lentera desa lunjuk seperti kepala sekolah, bendahara, sekretaris, dan guru kelas peneliti memberikan pertanyaan berupa angket sebanyak 25 butir soal Berdasarkan hasil penelitian tentang evaluasi penerapan pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Lentera Desa Lunjuk Kabupaten Seluma, diperoleh

hasil bahwa penerapan pembelajaran STEAM berada pada kategori Baik dengan nilai rata-rata 77. Dari 4 responden yang diteliti, terdapat 1 responden 25% berada pada kategori Sangat Baik, 2 responden 50% berada pada kategori Baik, dan 1 responden 25% berada pada kategori Cukup. Hasil tersebut dapat dianalisis menggunakan teori manajemen pendidikan yang dikemukakan oleh Robbins dan Coulter (2018) yang terdiri atas fungsi Planning (Perencanaan), Organizing (Pengorganisasian), Leading (Kepemimpinan/Pengarahan), dan Controlling (Pengendalian).

Pada fungsi *Planning* (Perencanaan), guru telah menyusun RPPH yang memuat tujuan, metode, media, serta kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics (STEAM). Perencanaan tersebut diwujudkan melalui kegiatan pembuatan rakit sederhana dari

bahan bekas yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Menurut Robbins dan Coulter (2018), perencanaan merupakan proses menentukan tujuan dan langkah-langkah untuk mencapai tujuan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan yang dilakukan guru telah berjalan dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pada fungsi *Organizing* (Pengorganisasian), guru mengatur alat, bahan, media pembelajaran, serta lingkungan belajar agar kegiatan STEAM dapat berlangsung secara efektif. Guru menyiapkan botol plastik, sedotan, lem, dan bahan pendukung lainnya sehingga anak dapat mengikuti kegiatan dengan nyaman dan aman. Pengorganisasian yang baik mendukung keberhasilan pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian, di mana 75% responden berada pada kategori baik dan sangat baik.

Pada fungsi *Leading* (Kepemimpinan/Pengarahan), guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan memotivasi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, mencoba, merancang, menghias, dan menyelesaikan permasalahan sederhana dalam pembuatan rakit. Peran guru tersebut terlihat dari keterlibatan aktif anak dalam setiap kegiatan pembelajaran STEAM.

Pada fungsi *Controlling* (Pengendalian/Evaluasi), guru melakukan penilaian melalui observasi terhadap proses dan hasil karya anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat 25% responden pada kategori sangat baik, 50% pada kategori baik, dan 25% pada kategori cukup. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran STEAM telah berjalan dengan baik dan mampu mendukung

perkembangan kreativitas anak. Hasil evaluasi ini juga menjadi bahan refleksi bagi guru untuk meningkatkan aspek yang masih berada pada kategori cukup, terutama pada aspek Arts dan Mathematics.

Dengan demikian, hasil penelitian ini sejalan dengan teori Robbins dan Coulter (2018) yang menyatakan bahwa keberhasilan suatu kegiatan dipengaruhi oleh pelaksanaan fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian. Keempat fungsi tersebut telah diterapkan dalam pembelajaran STEAM di TK Lentera Desa Lunjuk Kabupaten Seluma. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata sebesar 77 yang berada pada kategori Baik, serta dominasi hasil kategori Baik dan Sangat Baik sebesar 75%, sehingga pembelajaran STEAM mampu mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini secara efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian evaluasi penerapan berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak yang diperoleh menunjukkan hasil yang baik dan cukup memuaskan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 77, yang berada pada kategori baik sesuai dengan interval penilaian yang telah ditentukan. Dari 4 responden yang diteliti, terdapat 1 responden 25% berkategori Sangat Baik, 2 responden 50% berkategori Baik, dan 1 responden 25% berkategori Cukup.

Pembelajaran STEAM melalui kegiatan pembuatan rakit sederhana mampu mengembangkan aspek Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics secara terpadu. Selain itu, kegiatan tersebut memberikan dampak positif terhadap kreativitas anak, yang terlihat dari kemampuan anak

dalam menghasilkan ide, menciptakan karya, memecahkan masalah sederhana, serta mengembangkan imajinasi dan berpikir kreatif. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penerapan pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak telah tercapai. Secara umum, tingkat pencapaian berada pada kategori Baik, meskipun masih perlu ditingkatkan agar seluruh anak dapat mencapai kategori Sangat Baik.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Stephen P. Robbins, S. P., & Mary Coulter. (2018). *Management* (14th ed.). New York: Pearson Education.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yuliani Nurani Sujiono. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Ahmad Tanzeh. (2004). *Metodologi Penelitian Praktis*. Jakarta: PT Bina Ilmu.

Ellis Paul Torrance. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Lexington, MA: Ginn and Company.

B. Jurnal

Hasanah, L. (2024). Pendekatan STEAM dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Agapedia*.

Isnaningrum, I. (2025). Penggunaan pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Kaniawati. (2023). Evaluasi program pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini.

Mailan. (2026). Pengaruh pembelajaran STEAM terhadap perkembangan anak usia dini.

Rini. (2024). Evaluasi penerapan pembelajaran berbasis STEAM pada pendidikan anak usia dini.

C. Artikel/Prosiding

Georgette Yakman. (2008). *STEAM Education: An Overview of Creating a Model of Integrative Education*. Virginia: Virginia Tech.