

**HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM
DENGAN KUALITAS KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI
DI KELOMPOK B RA AL-KAUTSAR
KECAMATAN PANYILEUKAN KOTA BANDUNG**

Diana Handayani¹, Tuti Hayati², Nano Nurdiansyah³

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

e-mail: 1handayanidiana84@gmail.com , 2hayatituti@gmail.com,

3nanonurdiansyah@uinsgd.ac.id

Abstrak

Hasil studi pendahuluan di Kelompok B RA Al-Kautsar menunjukkan bahwa, terdapat kesenjangan antara tingginya aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan kualitas kemandirian pada sebagian anak. Di satu sisi, ketika melaksanakan aktivitas pembelajaran berbasis STEAM anak termotivasi untuk belajar mandiri, percaya diri. Tetapi, di sisi lain terdapat sebagian anak yang masih kurang dalam mengembangkan kualitas kemandiriannya. Keadaan ini terlihat pada saat anak menyampaikan ungkapan “tidak bisa ibu” atau “bagaimana ibu” bahkan “aku tidak mau mengerjakannya sampai selesai ibu”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode korelasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi dan dokumentasi. Adapun hasil analisis data pada variabel Aktivitas Pembelajaran Berbasis STEAM (Variabel X) diperoleh nilai rata-rata sebesar 74. Nilai tersebut berada pada interval 70-79 dengan kategori baik. Sedangkan analisis data pada variabel Kualitas Kemandirian Anak Usia Dini (Variabel Y) diperoleh nilai rata-rata sebesar 77. Nilai tersebut berada pada interval 70-79 dengan kategori baik. Hubungan antara Aktivitas Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Kualitas Kemandirian Anak Usia Dini diperoleh angka koefisien korelasi melalui rumus Spearman Rank sebesar 0,64 angka koefisien korelasi ini berada pada kategori tinggi karena berada pada interval 0,600-0,799. Hasil uji signifikansi diperoleh harga $t_{hitung} = 3,32 > t_{tabel} = 2,12$ pada taraf signifikansi 5% dan $df = 16$ sebesar 2,12. Artinya, H_a diterima dan H_o ditolak dengan kata lain terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan kualitas kemandirian anak usia dini.

Kata Kunci: anak usia dini, kualitas kemandirian, STEAM

Abstract

The results of the preliminary study in Group B RA Al-Kautsar show that, there is a gap between the high STEAM-based learning activity and the quality of independence in some children. On the one hand, when carrying out STEAM-based learning activities children are motivated to learn independently, confidently. However, on the

other hand there are some children who are still lacking in developing the quality of their independence. This situation can be seen when the child conveys the phrase "can't do it mom" or "how can mom" and even "I don't want to do it until it's finished mom". This study uses a quantitative approach and correlation method. Data collection techniques in this study through observation and documentation. The results of data analysis on the STEAM-Based Learning Activity variable (Variable X) obtained an average value of 74. This value is in the 70-79 interval with a good category. While the data analysis on the variable Quality of Early Childhood Independence (Variable Y) obtained an average value of 77. This value is in the 70-79 interval with a good category. The relationship between STEAM-Based Learning Activities and the Quality of Early Childhood Independence obtained the correlation coefficient through the Spearman Rank formula of 0.64. This correlation coefficient number is in the high category because it is in the interval 0.600-0.799. The results of the significance test obtained the price thitung = 3.32 > ttabel = 2.12 at a significance level of 5% and db = 16 of 2.12. That is, Ha is accepted and Ho is rejected, in other words, there is a positive and significant relationship between STEAM-based learning activities and the quality of early childhood independence.

Keywords: *earlychildhood, qualityofindependence, STEAM*

Accepted: December 24 2022	Reviewed: April 04 2023	Published: May 31 2023
-------------------------------	----------------------------	---------------------------

A. Pendahuluan

Berdasarkan (Undang-Undang No.20 tahun 2003 2003) bahwa “Pendidikan dapat dipahami sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran. Belajar adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta perkembangan peserta didik agar berfungsi optimal dalam proses di mana pembelajaran berlangsung”. Pendidikan merupakan suatu upaya agar suasana belajar dapat diwujudkan, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Potensi yang dapat dikembangkan dengan pendidikan yaitu spiritual keagamaan, penguasaan diri sendiri, karakter, kecerdasan, budi pekerti serta keterampilan. Potensi tersebut diperlukan agar keunggulan yang dimilikinya, masyarakat, bangsa serta Negara dapat meningkat seperti yang dikatakan (Fatimah 2020).

Menurut (Henriksen, Mehta, and Mehta 2019), langkah awal pendidikan yang diajarkan pendidik yaitu pada pendidikan anak usia dini. Lingkungan pembelajaran harus disediakan oleh pendidik untuk mendukung tumbuh kembang peserta didik. Masa emas (*golden age*) terjadi dalam rentang usia 0-6 tahun, pada masa ini anak dapat tumbuh dan berkembang pesat untuk mengenali dan

mengembangkan potensi dirinya dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, pendidikan anak usia dini merupakan usaha pembinaan yang diberikan kepada anak dari semenjak lahir hingga usia enam tahun. Pemberian rangsangan pendidikan merupakan tujuan untuk membantu tumbuhkembang jasmani dan rohani untuk mempersiapkan anak dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan pada era globalisasi, mendorong sekolah untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk mampu berpikir kritis di mana anak-anak dapat meningkatkan kualitas kemandiriannya dalam melakukan aktivitasnya sendiri dalam mempersiapkan kejenjang pendidikan selanjutnya. Dengan perkembangan teknologi yang luar biasa telah mengubah dan memberikan variasi dalam berkomunikasi, berinteraksi, makan dan lain sebagainya. Begitu pula seperti yang disampaikan oleh (Kasih et al. 2021) bahwa ketika guru melaksanakan pembelajarannya, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan pesatnya pertumbuhan dan perkembangan zaman membuat peran pendidikan menjadi sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk mandiri. Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan terbaru dalam metode atau strategi pendekatan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini (PAUD) secara khusus, permasalahan yang dihadapi di Kelas B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung misalnya, adalah tingkat kemandirian anak yang kurang berkembang. Hal ini dapat terlihat dari beberapa siswa yang masih membutuhkan bantuan dalam kegiatan dan tugasnya dan hanya sedikit anak yang dapat melakukan kegiatannya secara mandiri. Berdasarkan hasil wawancara serta observasi yang penulis lakukan dengan wali kelas bahwa guru tersebut seringkali menggunakan metode ceramah (satu arah) dalam masa transisi luring ke daring maupun sebaliknya. Sehingga membuat anak jenuh dan bosan dalam pembelajaran yang berakibat anak kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Sementara itu, menurut Philips dalam (Raisa 2018) proses pembelajaran hendaknya bisa membentuk karakter yang mampu menunjang anak menjadi mandiri. Karakter adalah sekumpulan tata nilai yang dapat ditampilkan melalui sikap, perilaku dan pemikiran seseorang. Karakter identik dengan kepribadian karena kepribadian merupakan ciri, karakteristik, atau sifat khas pada diri seseorang. Karakter-karakter yang akan dicetak bagi lingkup anak usia dini diantaranya: jujur, religius, tanggung jawab, disiplin, toleransi, peduli sosial, mandiri, cinta tanah air, kreatif, dan bersahabat. Oleh karena itu, yang termasuk nilai pembentuk karakter ialah kemandirian.

Sikap mandiri ialah suatu sikap atau perilaku yang menunjukkan tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan setiap tugas-tugasnya (Huda,

Mulyono, and Rosyida 2019). Dapat dikatakan kemandirian adalah kecakapan perilaku, pemikiran dan sikap yang berkembang sepanjang masa kehidupan individu, artinya kemandirian ialah kemampuan untuk dapat menentukan pilihan serta menerima konsekuensi yang mendapungnya. Sejalan dengan pernyataan tersebut, (Kasih et al. 2021) mengemukakan bahwa dalam dunia pembelajaran di sekolah pendidik harus mampu meningkatkan kemandirian siswa. Pendidikan harus dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Banyak faktor yang dapat mendukung pencapaian hasil pendidikan. Faktor tersebut meliputi metode pendekatan pembelajaran yang diterapkan di sekolah, di antaranya lingkungan belajar anak, interaksi yang dilakukan oleh guru, dukungan orang tua dan metode pembelajaran yang digunakan. Lingkungan belajar anak yang ada, seharusnya mampu mendukung dan mengembangkan kemampuan anak. Termasuk pula yang perlu diperhatikan adalah peningkatan terkait kualitas pembelajaran tersebut. Metode dan media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya ialah penggunaan metode pendekatan STEAM.

(Nasrah 2021) menyebutkan bahwa pendekatan STEAM merupakan pendekatan yang melandasi kepada lima komponen ilmu pengetahuan yaitu pengetahuan sains, teknologi, rekayasa, seni dan matematika. Sebanding dengan hal tersebut, (Nasrah 2021) juga menyatakan model STEAM mampu membantu mengembangkan pengetahuan anak, membantu menjawab pertanyaan, memecahkan suatu masalah, dan dapat membantu siswa mengeksplorasi pengetahuan yang baru. Untuk mencapai target tersebut dalam Kurikulum 2013 (K13) menekankan dalam kegiatan pembelajaran harus mengacu kepada kegiatan siswa dan mengaplikasikan pendekatan saintifik yang terdapat dalam pembelajaran STEAM yaitu terdiri dari 5M yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan.

Menurut Departemen Pendidikan California pendidikan model STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) mencakup proses berpikir analitis kritis serta kolaboratif di mana siswa mengintegrasikan konsep dan proses keterampilan sains ke dalam konteks kehidupan dunia nyata. Menurut (Rachim 2024) STEAM merupakan sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran yang menggunakan ilmu Sains, Teknologi, Ilmu Teknik, Seni dan Matematika sebagai stimulasi awal untuk membimbing pembentukan pemikiran analitis kritis, diskusi serta kolaborasi dalam pembelajaran. Hasil produktivitasnya dapat terlihat ketika siswa berani mengambil risiko dalam penelitiannya namun dengan pertimbangan secara matang, terlibat menyeluruh dalam membentuk pengalaman belajar, gigit

dalam menemukan solusi atas permasalahan, aktif dalam melaksanakan kegiatan kolaborasi serta bekerja sama melalui proses yang kreatif (Rachim 2024D).

Dapat diduga, bahwa model pembelajaran STEAM merupakan kombinasi yang dapat membantu anak menjadi lebih kreatif dan berkarakter mandiri. Anak dapat menemukan sesuatu yang mereka ingin rasakan, lihat, mainkan dan belajar serta dapat diingat sampai dewasa. Dikarenakan dari sejak usia dini atau masa keemasan ini sudah bisa menyerap kegiatan yang diajarkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung ditemukan fakta bahwasannya di sana memiliki program pembelajaran dua pertemuan dalam satu minggu, berupa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran STEAM yang bertujuan dapat menicu keingintahuan siswa untuk mengeksplor imajinasinya secara mandiri, siswa diharapkan dapat belajar dan melatih diri dalam memilih apa yang diinginkan, membuat keputusan sesuai pemikirannya, serta bertindak sesuai dengan keputusannya. Program pembelajaran STEAM juga membantu memberi anak-anak kesempatan untuk bertanggung jawab atas semua yang mereka lakukan.

Sarana dan prasarana yang ada di RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung sudah cukup memadai untuk melaksanakan program pembelajaran STEAM. Observasi awal menunjukkan terdapat fakta yang bertentangan dengan tujuan awal program tersebut. Di satu sisi pada saat melaksanakan aktivitas pembelajaran berbasis STEAM sebagian anak telah berhasil mengembangkan kualitas kemandiriannya melalui aktivitas pembelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi, melakukan kegiatan belajar secara mandiri, percaya diri dalam mengemukakan ide dan terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran STEAM. Namun di sisi lain sekitar 7 dari 18 anak yang masih kurang dalam mengembangkan kualitas kemandiriannya. Keadaan ini terlihat pada saat anak menyampaikan ungkapan “tidak bisa ibu” atau “bagaimana ibu” bahkan “aku tidak mau mengerjakannya sampai selesai ibu” ungkapan tersebut sering dilontarkan anak dalam menyelesaikan kegiatan main yang dapat menghasilkan sebuah hasil karya bebas, selain itu dalam kegiatan bermain eksperimen sains dan kegiatan lainnya anak masih selalu ingin diarahkan. Dari fenomena tersebut dapat dideskripsikan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis STEAM mampu meningkatkan kualitas kemandirian anak usia dini. Melalui aktivitas pembelajaran berbasis STEAM anak dapat berpikir lebih luas, mempunyai kebebasan dalam mengekspresikan ide-ide, merasa nyaman dan sesuai dengan kemampuan belajar, kemudian berani mengeksplor diri dan bekerja sama secara mandiri.

Berdasarkan fakta yang terjadi di kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung tersebut maka peneliti bermaksud, melakukan penelitian untuk

mengetahui lebih dalam apakah rendahnya kualitas kemandirian diakibatkan karena anak kurang terlibat secara menyeluruh anak dalam aktivitas pembelajaran berbasis STEAM atau disebabkan oleh faktor yang lain.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Aktivitas Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Kualitas Kemandirian Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kota Bandung)”.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. (Sugiyono 2017) menyatakan dalam penelitian kuantitatif permasalahan yang diteliti sudah jelas dan objektif berbentuk data statistik, kemudian permasalahan tersebut dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan dan peneliti menggunakan berbagai teori untuk menjawab rumusan masalah penelitian tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif korelasional. Menurut Gay dalam (Sukardi 2008) penelitian korelasi adalah salah satu bagian penelitian *ex-postfacto* karena biasanya peneliti tidak memanipulasi keadaan variabel yang ada dan langsung mencari keberadaan hubungan dan tingkat hubungan variabel yang direfleksikan dalam koefisien korelasi. Metode ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran berbasis STEAM dengan kualitas kemandirian anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki prinsip jika jumlah populasi relatif kecil yaitu tidak lebih dari 30 orang, total sampling disebut juga sensus, di mana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Dengan demikian penelitian ini mengambil satu sampel kelas yakni kelompok B di RA Al-Kautsar Panyileukan dengan jumlah siswa 18 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu observasi dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis melalui analisis parsial item per indikator, uji normalitas, analisis kolerasi, dan uji hipotesis.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada BAB I, adapun hasil penelitian yang akan diuraikan oleh peneliti adalah mengenai aktivitas pembelajaran STEAM, kualitas kemandirian anak usia dini, dan hubungan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan kualitas kemandirian anak usia dini, masing- masing data dipaparkan sebagai berikut:

1. Deskripsi Aktivitas Pembelajaran berbasis STEAM di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang terkumpul secara keseluruhan mengenai data Aktivitas Pembelajaran Berbasis STEAM di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung yang dilakukan dengan mengisi lembar instrumen observasi dari lima dikator yang diambil yaitu: 1) Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu; 2) Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif; 3) Anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi; 4) Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis; dan 5) anak mampu menyebutkan benda-benda dan jumlah yang ada di sekitarnya, hasilnya diperoleh nilai rata-rata sebesar 74. Jika dilihat pada tabel skala penilaian, angka tersebut berada pada interpretasi baik , karena berada pada interval 70-79. Maka, dapat disimpulkan bahwa bahwa “Aktivitas Pembelajaran Berbasis STEAM di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung termasuk kategori aktif”.

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar anak melakukan aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan aktif, terlihat dari sebagian besar anak yang antusias dalam membuat keterampilan burung hantu terbang, dan mampu memecahkan masalah sederhana, hal ini disebabkan karena terdapat faktor pendukung yaitu fasilitas dan media pembelajaran yang cukup memadai sehingga anak tertarik dan antusias dalam mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis STEAM. Hal ini sejalan dengan (Kasih et al. 2021) melalui pembelajaran berbasis STEAM. Siswa dapat berpikir kritis dan lebih luas, memiliki kebebasan dan kepercayaan diri untuk mengungkapkan ide-idenya, merasa nyaman dalam kegiatan belajar, dan memiliki kendali atas apa yang ingin di jelajahi. Berpikir kritis memiliki arti dapat membuat keputusan yang rasional. Dari hasil berpikir kritis, anak akan menjadi mandiri dengan caranya sendiri.

2. Deskripsi Kualitas Kemandirian Anak Usia Dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung

Untuk mengetahui Kualitas Kemandirian Anak Usia Dini di kelompok B RA RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung yang dilakukan melau pengisian lembar instrumen observasi dari lima indikator yaitu: 1) Kemampuan Fisik; 2) Percaya diri; 3) Bertanggung Jawab; 4) Disiplin; dan 5) mengendalikan emosi, hasilnya diperoleh nilai rata-rata sebesar 77. Jika dilihat pada tabel skala penilaian, angka tersebut berada pada kalifikasi baik, karena berada pada interval 70-79. Maka, dapat disimpulkan bahwa bahwa “Kualitas Kemandirian Anak Usia Dini di kelas B RA RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung termasuk kategori Baik”.

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar anak melakukan kualitas kemandirian dengan kategori baik, terlihat dari sebagian besar anak yang sudah percaya diri mengemukakan pendapatnya, bekerja sama dengan temannya dan mampu menyelesaikan kegiatan main sampai selesai.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (Marion 2005) bahwa kemandirian merupakan kemampuan penting dalam hidup seseorang yang perlu dilatih sejak dini. Seseorang dikatakan mandiri jika dalam menjalani kehidupan tidak tergantung kepada orang lain khususnya dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Kemandirian juga ditunjukkan dengan adanya kemampuan mengambil keputusan serta mengatasi masalah. Dengan demikian setiap anak perlu dilatih untuk mengembangkan kemandirian sesuai kapasitas dan tahapan perkembangannya. Secara praktis kemandirian menurut Dowling adalah kemampuan anak dalam berpikir dan melakukan sesuatu oleh diri mereka sendiri untuk memenuhi kebutuhannya sehingga mereka tidak lagi bergantung pada orang lain namun dapat menjadi individu yang dapat berdiri sendiri

3. Deskripsi Hubungan Antara Aktivitas Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Kualitas Kemandirian Anak Usia di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung

Untuk mengetahui besarnya Hubungan Antara Aktivitas Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Kualitas Kemandirian Anak Usia maka dilakukan uji normalitas dan uji regresi linier terlebih dahulu. Untuk variabel X (Aktivitas Pembelajaran Berbasis STEAM) diperoleh mean = 74 ; standar deviasi = 8,40 ; chi kuadrat (χ^2) hitung = 1,3 ; chi kuadrat (χ^2) tabel = 5,991; dengan db = 2 pada taraf signifikansi 5%. Karena (χ^2) hitung = 1,3 \leq (χ^2) tabel = 5,991 maka data tentang aktivitas pembelajaran berbasis STEAM berdistribusi Normal.

Selanjutnya untuk variabel Y (Kualitas Kemandirian Anak Usia Dini) diperoleh mean = 77; standar deviasi = 9,49; chi kuadrat (χ^2) hitung = 3,7087; chi kuadrat (χ^2) tabel = 7,815; dengan db = 3 pada taraf signifikansi 5%. Karena (χ^2) hitung = 3,7087 < (χ^2) tabel = 7,815 maka data tentang kualitas kemandirian anak berdistribusi Normal.

Setelah melakukan uji normalitas pada tiap variabel kemudian dilanjutkan dengan pengujian regresi linier dari kedua variabel diperoleh Fhitung= 2,25; Ftabel = 3,68; dengan db = 7/9 pada taraf signifikansi 5%. Karena Fhitung = 2,25 < Ftabel = 3,68, maka dapat disimpulkan bahwa regresi Y atas X Linier.

Berdasarkan hasil analisis data mengenai hubungan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan kualitas kemandirian anak usia dini nilai koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,63. Koefisien korelasi ini berada pada interval 0,600 – 0,799 (Kuat/Tinggi). Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa

hubungan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan kualitas kemandirian anak usia dini termasuk ke dalam kategori Kuat/Tinggi.

Selanjutnya dilakukan uji signifikansi korelasi menggunakan t “test” hasil yang diperoleh dari uji signifikansi korelasi sebesar 2,93 dengan taraf signifikansi 5% pada $df = 16$ yaitu 2,12. Karena harga $t_{hitung} = 2,93 > t_{tabel} = 2,12$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan kualitas kemandirian anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian hubungan antara variabel aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan variabel kualitas kemandirian anak usia dini memiliki hubungan yang kuat/tinggi dan signifikan. Hal tersebut dapat terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor lainnya seperti faktor stimulasi yang diterapkan efektif dan efisien baik dari lingkungan sekolah maupun dari lingkungan rumah.

Aktivitas pembelajaran berbasis STEAM salah satu jenis model pembelajaran bermain berpusat pada anak yang efektif untuk mengembangkan kualitas kemandirian, namun jika stimulasi yang diterapkan kurang tepat dan tidak efisien maka aktivitas pembelajaran berbasis STEAM akan menjadi kurang efektif dalam mengembangkan kualitas kemandirian anak.

Manfaat aktivitas pembelajaran berbasis STEAM adalah mengajarkan anak bersikap mandiri, eksploratif dan mampu bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan. Kualitas kemandirian sebagai kemampuan atau modal penting bagi anak untuk mencapai kesiapan dan perilaku di sekolah yang disiplin. Adapun fungsi kedisiplinan di sekolah adalah untuk melakukan hubungan baik sosial dengan guru dan teman, serta agar dapat menyesuaikan diri dengan aktivitas dan tuntutan pembelajaran.

D. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang di peroleh dari hasil penelitian di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung mengenai hubungan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM (variabel X) dengan kualitas kemandirian anak usia dini (variabel Y), maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas pembelajaran berbasis STEAM di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung diperoleh nilai rata-rata sebesar 74 dengan kualifikasi baik, karena nilai tersebut berada pada interval 70-79.

2. Kualitas kemandirian anak usia dini di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung diperoleh nilai rata-rata sebesar 77 dengan kualifikasi baik, karena nilai tersebut berada pada interval 70-79.
3. Hubungan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM (variabel X) dengan kualitas kemandirian anak usia dini (variabel Y) di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan Kabupaten Bandung memperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,63 termasuk ke dalam kategori Kuat/Tinggi karena koefisien korelasi tersebut berada pada interval 0,600 – 0,799. Hasil uji signifikansi korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dan kualitas Kemandirian anak signifikan karena harga t_{hitung} sebesar $2,93 >$ dari harga t_{tabel} sebesar 2,12 pada taraf signifikansi 5% dan $db = 16$ sebesar 2,12. Karena harga $t_{hitung} = 3,32 > t_{tabel} = 2,12$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan kualitas kemandirian anak usia dini. Adapun koefisien determinasi atau kadar pengaruhnya sebesar 40% terhadap kualitas kemandirian anak usia dini. Artinya terdapat 60% faktor lain yang mempengaruhi kualitas kemandirian anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Kabupaten Bandung.

Daftar Rujukan

- Fatimah, Euis Lisefti. 2020. "Aktivitas Anak Pada Penggunaan Media Film Animasi 'Nussa Dan Rara' Hubungannya Dengan Kemandirian Anak Usia Dini: Penelitian Di RA Mubarakah Firrizqi Baregbeg Kabupaten Ciamis Tahun Ajaran 2019/2020." UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/34116>.
- Henriksen, Danah, Rohit Mehta, and Swati Mehta. 2019. "Design Thinking Gives STEAM to Teaching: A Framework That Breaks Disciplinary Boundaries." In *STEAM Education: Theory and Practice*, 62–83. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04003-1_4.
- Huda, Muhamad Nurul, Mulyono Mulyono, and Isnaini Rosyida. 2019. "Kemandirian Belajar Berbantuan Mobile Learning." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 2. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29270>.
- Kasih, Delina, Khairunida Khairunida, Ika Septianti, Ela Tri Laelasari, and Romainah Romainah. 2021. "Pengenalan Metode STEAM Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di TK Islam Ar-Ruhaniyah Bekasi." *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 2 (3): 207–14. <https://doi.org/10.37010/kangmas.v2i3.338>.
- Marion, Dowling. 2005. *Supporting Young Children's Sustained Shared Thinking*. London: Training Materials. British Association for Early Childhood Education.

- Nasrah. 2021. "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS) PADA SISWA KELAS IV SD." *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 6 (1): 1-13. <https://doi.org/10.26618/JKPD.V6I1.4166>.
- Rachim, Fathur. 2024. "STEAM : SEBUAH PENDEKATAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 (STEM / STEMA)." *KALTIM UNTUK INDONESIA*. 2024. <https://www.fathur.web.id/2020/02/steam-sebuah-pendekatan-dalam.html?5>.
- Raisa, F Shinta. 2018. "Hubungan Kedisiplinan Dengan Kemandirian Anak Di Sekolah : Penelitian Di RA Baitul Ilmi Kota Cimahi." UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/34254>.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Thomas. 2008. "Implementasi Bimbingan Kejuruan Pada Pembelajaran Produktif Di Jurusan Mesin SMKN 2 Wonosari."
- Undang-Undang No.20 tahun 2003. 2003. "Sistem Pendidikan Nasional." Jakarta.