



INTEGRASI PENDEKATAN STEAM BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN TK DHARMA WANITA MULYOREJO II BUNGA MAYANG LAMPUNG UTARA

Heni Haryani

Universitas Islam An Nur Lampung, Lampung, Indonesia,
Email: heniharyanisubono@gmail.com

Abstrak

. This study aims to analyze the effectiveness of integrating the STEAM approach with traditional games in developing the creativity of 5–6-year-old children at TK Dharma Wanita Mulyorejo II, Bunga Mayang, North Lampung. The STEAM approach was combined with four traditional games – engklek, congklak, gobak sodor, and ular naga – as learning media aligned with children's natural play experiences. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and field notes, while data analysis followed the Miles and Huberman model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing.

The results indicate a significant improvement in children's creativity following the implementation of STEAM-integrated traditional games. Children demonstrated increased ability to generate new ideas, express their thoughts, modify game rules, and solve challenges through active exploration. Furthermore, this model enhanced children's self-confidence, courage to express opinions, and collaborative skills during play activities. Teachers also experienced improvements in their ability to design creative, flexible, and child-centered learning experiences. Overall, the integration of STEAM and traditional games proved to be an effective strategy for improving early childhood creativity and serves as an innovative alternative for learning in early childhood education.

Keywords: STEAM, traditional games, early childhood creativity.

Abstract

. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas integrasi pendekatan STEAM berbasis permainan tradisional dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Mulyorejo II Bunga Mayang Lampung Utara. Pendekatan STEAM dipadukan dengan empat permainan tradisional, yaitu engklek, congklak, gobak sodor, dan ular naga sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan dunia bermain anak. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kreativitas anak setelah diterapkannya integrasi STEAM berbasis permainan tradisional. Anak menjadi lebih mampu menghasilkan ide baru, menyampaikan gagasan, memodifikasi aturan permainan, serta menyelesaikan tantangan melalui eksplorasi aktif. Selain itu, model pembelajaran ini juga meningkatkan rasa percaya diri, keberanian berpendapat, serta kemampuan bekerja sama antar anak. Guru juga mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam merancang pembelajaran yang kreatif, fleksibel, dan berpusat pada anak. Secara keseluruhan, integrasi STEAM berbasis permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran PAUD.

Kata Kunci: STEAM, permainan tradisional, kreativitas anak usia dini.

PENDAHULUAN

. Perkembangan kreativitas pada anak usia dini merupakan fondasi penting bagi keberhasilan pembelajaran jangka panjang karena kreativitas berhubungan dengan kemampuan menghasilkan ide-ide baru, mengekspresikan gagasan secara imajinatif, serta kemampuan menemukan alternatif pemecahan masalah dalam berbagai situasi (Wulandari et al., 2019). Di TK Dharma Wanita Mulyorejo II Bunga Mayang Lampung Utara, pengembangan kreativitas menjadi kebutuhan mendesak seiring tuntutan kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada anak. Namun, kenyataannya beberapa kegiatan pembelajaran masih didominasi aktivitas rutin yang kurang memberikan ruang eksplorasi. Kondisi ini mengakibatkan anak belum sepenuhnya mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas secara optimal sesuai tahapan perkembangan usia 5–6 tahun (Darusman, 2014).

Pentingnya kreativitas dalam pendidikan anak usia dini juga terkait dengan perkembangan otak yang sedang berada pada masa keemasan (*golden age*). Pada usia ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar dan cenderung mengeksplorasi lingkungan sekitarnya melalui berbagai aktivitas bermain (Rati et al., 2017). Jika lingkungan belajar tidak menyediakan stimulasi yang cukup, maka potensi kreativitas dapat terhambat. Pembelajaran yang monoton dan berorientasi pada hasil sering membuat anak kehilangan kesempatan untuk berpikir divergen, berimajinasi, serta memunculkan ide-ide yang unik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar menyenangkan, menantang, dan kaya akan eksplorasi (Tihona & Darraz, 2024).

Salah satu pendekatan yang mampu memberikan stimulasi komprehensif terhadap kreativitas anak adalah pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics). Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, bereksperimen, membangun hubungan sebab-akibat, membuat karya, serta menerapkan konsep matematika sederhana melalui pengalaman nyata. Integrasi lima aspek STEAM dalam pembelajaran anak usia dini dapat membantu anak lebih kreatif karena anak dilibatkan secara langsung dalam proses berpikir, mencoba, mengulang, dan mengembangkan gagasan (Park et al., 2016). Namun dalam praktiknya,

implementasi STEAM di beberapa satuan PAUD sering kali terhambat karena metode yang diterapkan masih cenderung berbasis proyek yang terlalu formal.

Untuk membuat pendekatan STEAM lebih sesuai dengan dunia anak usia dini, diperlukan media dan aktivitas yang dekat dengan keseharian anak serta mampu menumbuhkan rasa senang saat belajar. Salah satu media yang potensial untuk dikembangkan adalah permainan tradisional (Romlah et al., 2025). Permainan tradisional memiliki nilai edukatif, sosial, fisik, dan budaya yang sangat kaya sehingga cocok untuk dikolaborasikan dengan pendekatan STEAM. Permainan seperti engklek, congklak, gobak sodor, dan ular naga tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga membuka ruang eksplorasi yang luas bagi anak untuk berpikir kreatif dan menemukan strategi baru setiap kali bermain (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019).

Permainan tradisional juga merupakan bentuk warisan budaya yang mengandung unsur kreativitas, kerja sama, ketangkasan, serta pemecahan masalah. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran dapat menghadirkan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong anak mengembangkan ide-ide sesuai pengalaman bermainnya. Misalnya, permainan engklek dapat dikaitkan dengan konsep pola, bentuk, dan keseimbangan, sementara congklak mengajarkan konsep matematis, strategi, dan prediksi. Hal ini menjadikan permainan tradisional sangat relevan apabila disinergikan dengan pendekatan STEAM secara terstruktur (Ilhami & Khaironi, 2018).

Selain memperkaya pengalaman belajar anak, penggunaan permainan tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional karena permainan tersebut mengajarkan anak untuk bekerja sama, menunggu giliran, mematuhi aturan, serta mengelola emosi ketika menang atau kalah. Ketika permainan tradisional dikolaborasikan dengan aktivitas STEAM, anak memperoleh pengalaman holistik yang melatih kreativitas melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan. Lingkungan bermain yang seperti ini terbukti lebih efektif dalam mendorong anak menghasilkan gagasan baru dibandingkan pembelajaran konvensional (Safitri et al., 2023).

Dalam konteks TK Dharma Wanita Mulyorejo II, potensi penggunaan permainan tradisional sebagai sarana pengembangan kreativitas sebenarnya sudah ada, tetapi belum dioptimalkan dalam model pembelajaran terstruktur. Guru cenderung menggunakan permainan tradisional hanya sebagai selingan atau pengisi waktu luang, bukan sebagai bagian inti pembelajaran yang dikaitkan dengan capaian perkembangan anak. Akibatnya, nilai edukatif permainan tradisional belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mengembangkan kreativitas anak secara sistematis dan berkelanjutan.

Pembelajaran berbasis permainan tradisional akan lebih bermakna apabila dirancang menggunakan pendekatan STEAM sehingga setiap aktivitas permainan memiliki tujuan perkembangan yang jelas. Anak tidak hanya sekadar bermain, tetapi juga diajak bereksperimen, mengamati, menghitung, merancang, mencipta, dan mengevaluasi (Ilmu et al., 2023). Dengan demikian, permainan tradisional dapat berfungsi sebagai wahana pembelajaran yang memfasilitasi kreativitas sekaligus melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) yang disesuaikan dengan usia anak.

Integrasi STEAM dan permainan tradisional juga dapat membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih variatif, tidak membosankan, dan mendorong partisipasi aktif anak. Guru dapat mengembangkan aktivitas seperti membuat pola engklek berdasarkan bentuk geometri, menghitung biji congklak sebagai bagian dari konsep matematika, atau merancang strategi dalam gobak sodor sebagai bagian dari *problem solving*. Aktivitas semacam ini membuat pembelajaran lebih bermakna karena anak belajar melalui pengalaman nyata yang dekat dengan dunia mereka (Uin et al., 2015).

Selain itu, pendekatan STEAM berbasis permainan tradisional sangat relevan dalam membangun karakter kreatif anak yang tidak hanya ditandai oleh kemampuan menghasilkan ide baru, tetapi juga kemampuan menggunakan alat sederhana, bekerja sama, mengatasi hambatan dalam permainan, dan memodifikasi aturan permainan untuk menciptakan variasi. Semua aktivitas tersebut merupakan indikator kreativitas pada anak usia dini, yang harus dikembangkan secara komprehensif dalam proses pembelajaran (Hidayah, 2024).

Permainan tradisional yang dipadukan dengan STEAM dapat menciptakan situasi belajar yang lebih fleksibel dibandingkan pembelajaran berbasis lembar kerja. Anak dapat mengembangkan kreativitas kinestetik, visual, verbal, maupun logis melalui aktivitas eksploratif yang terjadi selama permainan berlangsung. Pembelajaran yang fleksibel seperti ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan, termasuk di TK Dharma Wanita Mulyorejo II yang memiliki karakteristik anak aktif dan senang bergerak.

Implementasi pendekatan ini juga dapat membantu guru mengurangi dominasi pembelajaran yang berfokus pada hasil akhir. Dengan STEAM, guru lebih menekankan proses eksplorasi, percobaan, dan refleksi sehingga anak memiliki kesempatan luas untuk berkreasi. Guru dapat mengamati proses kreativitas anak mulai dari cara mereka menyelesaikan tantangan, mengembangkan strategi permainan, hingga kemampuan mereka memodifikasi alat permainan yang digunakan (Nasution, 2017).

Namun demikian, berdasarkan pengamatan awal di TK Dharma Wanita Mulyorejo II, guru belum sepenuhnya memahami bagaimana mengintegrasikan STEAM dengan permainan tradisional secara efektif. Guru membutuhkan model pembelajaran praktis yang dapat diterapkan dalam kegiatan harian tanpa menambah beban kerja terlalu berat. Selain itu, diperlukan panduan agar permainan tradisional yang digunakan benar-benar mendukung pencapaian aspek kreativitas, bukan sekadar aktivitas fisik semata.

Penelitian mengenai integrasi pendekatan STEAM berbasis permainan tradisional pada anak usia dini sangat diperlukan untuk memberikan solusi atas permasalahan pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menstimulasi kreativitas. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan model implementasi yang mudah diterapkan, sesuai karakteristik sekolah, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif di TK Dharma Wanita Mulyorejo II.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Integrasi STEAM berbasis permainan tradisional diharapkan tidak hanya meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga memperkuat budaya bermain edukatif yang berakar pada kearifan lokal. Selain itu, penelitian ini berpotensi memperkaya khazanah model pembelajaran PAUD yang relevan dengan kebutuhan perkembangan anak masa kini.

Dengan menggunakan permainan engklek, congklak, gobak sodor, dan ular naga yang diintegrasikan dalam pendekatan STEAM, penelitian ini bertujuan mengembangkan kreativitas anak melalui berbagai aktivitas yang memadukan sains, teknologi sederhana, rekayasa, seni, dan matematika. Model integrasi ini diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, serta memberikan ruang bagi anak usia 5–6 tahun untuk mengekspresikan kreativitasnya secara optimal dalam berbagai konteks bermain.

Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas integrasi STEAM berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Mulyorejo II. Selain itu, penelitian ini diharapkan mendorong guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan sensitif terhadap kebutuhan perkembangan anak sehingga pembelajaran yang disajikan menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada pengembangan potensi anak secara holistik.

METODE

. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran melalui penerapan model integrasi STEAM berbasis permainan tradisional. Model PTK dipilih karena memungkinkan peneliti dan

guru bekerja sama secara langsung dalam merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi penyesuaian tindakan sesuai dinamika di kelas, sehingga intervensi dapat dilakukan secara fleksibel sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Danar Pramita et al., 2021).

Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Mulyorejo II Bunga Mayang Lampung Utara yang berjumlah satu kelas dengan karakteristik heterogen. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena kelas tersebut menunjukkan kebutuhan peningkatan kreativitas berdasarkan pengamatan awal guru. Fokus penelitian adalah proses pembelajaran STEAM berbasis permainan tradisional yang melibatkan aktivitas engklek, congklak, gobak sodor, dan ular naga. Setiap permainan diintegrasikan dengan komponen STEAM, misalnya engklek untuk eksplorasi bentuk dan keseimbangan, congklak untuk konsep matematika dan prediksi, serta gobak sodor untuk strategi dan problem solving (Hoy, 2010).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mengamati perkembangan kreativitas anak selama mengikuti kegiatan permainan tradisional yang diintegrasikan dalam aktivitas STEAM. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk melihat persepsi, tantangan, dan kemudahan penerapan model. Dokumentasi berupa foto, video, serta hasil karya anak dikumpulkan untuk memperkuat temuan dan memberikan gambaran visual mengenai perubahan yang terjadi. Data kreativitas anak dianalisis berdasarkan indikator kemampuan menghasilkan ide, fleksibilitas dalam permainan, modifikasi strategi, serta kemampuan mengekspresikan gagasan melalui media dan aktivitas (Sugiyono, 2019).

Analisis data dilakukan dengan model analisis kualitatif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi penting terkait pelaksanaan STEAM berbasis permainan tradisional, sedangkan penyajian data dilakukan melalui tabel, deskripsi naratif, dan dokumentasi visual. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap pada setiap siklus untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya. Validitas data diperkuat melalui triangulasi teknik dan sumber sehingga hasil penelitian memiliki tingkat kepercayaan tinggi dan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran serupa (Ramadhan, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan integrasi pendekatan STEAM berbasis permainan tradisional pada anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Mulyorejo II dimulai dengan pengamatan awal terhadap kondisi pembelajaran. Pada tahap awal ini ditemukan bahwa kreativitas anak masih berada pada kategori sedang, ditandai dengan keterbatasan anak dalam mengemukakan ide saat bermain, kurangnya keberanian memodifikasi alat atau aturan permainan, serta kecenderungan mengikuti arahan guru tanpa eksplorasi mandiri. Situasi ini menunjukkan perlunya model pembelajaran yang lebih menantang dan memberi ruang

kebebasan bagi anak untuk bereksperimen dan mengekspresikan kreativitas. Oleh karena itu, implementasi STEAM dikombinasikan dengan permainan tradisional yang dekat dengan dunia anak.

Siklus pertama dimulai dengan perencanaan tindakan, yaitu menyusun skenario pembelajaran yang mengintegrasikan lima aspek STEAM dengan empat permainan tradisional: engklek, congklak, gobak sodor, dan ular naga. Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui beberapa rangkaian kegiatan bermain sambil belajar, misalnya anak diminta menggambar pola engklek sesuai bentuk geometri yang mereka pilih, kemudian mencoba melompat di pola yang dibuat untuk melatih keseimbangan dan kreativitas gerak. Anak terlihat antusias, meskipun sebagian masih mengikuti pola yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa proses stimulasi kreativitas mulai terbentuk, namun masih memerlukan dukungan berupa bimbingan eksploratif.

Observasi pada kegiatan congklak memperlihatkan perkembangan kreativitas matematis anak ketika mereka mulai menghitung biji congklak, memprediksi hasil akhir, serta menentukan strategi permainan. Anak yang awalnya hanya mengikuti aturan dasar congklak mulai mencoba variasi pola pengambilan biji. Beberapa anak menunjukkan kemampuan memodifikasi cara bermain, seperti mencampur biji dari dua lubang atau menukar urutan putaran. Aktivitas ini memperlihatkan bahwa aspek matematika dan strategi dalam STEAM memberikan rangsangan kuat terhadap kemampuan berpikir divergen anak. Namun, sebagian anak masih membutuhkan bantuan untuk memahami hubungan antara jumlah biji dan langkah permainan.

Pada kegiatan gobak sodor, kreativitas anak berkembang dalam bentuk kemampuan memecahkan masalah dan mengatur strategi. Anak tidak hanya bergerak secara spontan, tetapi mulai memikirkan cara untuk melewati penjaga garis dengan mengombinasikan kecepatan, kelincahan, dan pengamatan. Guru memberikan tantangan tambahan seperti meminta anak membuat variasi aturan, misalnya menambah garis batas atau mengubah posisi penjaga. Ternyata tantangan ini memunculkan kreativitas taktis yang cukup kuat. Anak terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan ide—meskipun beberapa anak masih ragu dan membutuhkan dorongan dari guru.

Permainan ular naga memberikan ruang lebih luas bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas simbolik dan sosial. Dalam kegiatan ini, anak diminta menciptakan cerita imajinatif yang menggambarkan peran mereka dalam permainan, baik sebagai “naga”, “bulan”, “matahari”, atau tokoh lain yang mereka ciptakan sendiri. Aspek seni dalam STEAM tampak dominan ketika anak mulai mengekspresikan cerita melalui gerak, suara, dan ekspresi wajah. Meskipun demikian, ditemukan pula bahwa beberapa anak kesulitan dalam mengekspresikan diri di depan teman-temannya. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan stimulasi lanjutan agar kreativitas verbal dan non-verbal anak berkembang lebih optimal.

Refleksi siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak, namun belum mencapai target penelitian. Peningkatan terlihat pada kemampuan anak menghasilkan ide, rasa percaya diri, dan kemampuan memodifikasi permainan, tetapi masih terdapat hambatan berupa kurangnya fleksibilitas beberapa anak serta dominasi guru dalam memberikan

contoh. Oleh karena itu, tindakan pada siklus kedua difokuskan pada peningkatan eksplorasi mandiri anak melalui strategi scaffolding, pengurangan instruksi langsung, dan peningkatan penggunaan pertanyaan pemantik untuk mendorong anak berpikir lebih kreatif.

Pada siklus kedua, guru memulai pembelajaran dengan mengajak anak merancang pola engklek secara berkelompok menggunakan kapur warna. Anak diminta membuat pola yang berbeda dari pola standar. Hasilnya, muncul berbagai bentuk engklek seperti lingkaran spiral, bintang, dan bentuk bebas yang mencerminkan kemampuan berkreasi lebih tinggi dibandingkan siklus pertama. Ketika bermain, anak tidak hanya mengikuti pola tetapi memodifikasi aturan lompatan menjadi tantangan baru, seperti melompat dengan satu kaki, dua kaki, atau arah yang berbeda. Hal ini menunjukkan perkembangan signifikan dalam kreativitas motorik dan visual.

Kegiatan congklak pada siklus kedua juga menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Anak mulai mengembangkan strategi bermain yang lebih bervariasi, seperti menghitung lebih cepat, menghitung mundur, dan menggabungkan beberapa lubang untuk memperoleh hasil yang lebih besar. Ketika diminta membuat “desain congklak baru”, anak menggambar papan congklak dengan bentuk yang tidak biasa seperti bentuk hati, segitiga, dan heksagon. Aktivitas ini menggambarkan bagaimana aspek matematika, engineering sederhana, dan seni dapat bekerja bersama untuk memunculkan kreativitas anak secara lebih komprehensif.

Gobak sodor pada siklus kedua memberikan peluang lebih besar untuk eksplorasi kreativitas taktis dan kolaboratif. Guru meminta anak membuat peta permainan menggunakan tali dan batu sebagai garis pembatas. Anak terlihat antusias membuat variasi peta permainan yang berbeda dari siklus pertama. Kreativitas dan kemampuan problem solving anak meningkat ketika mereka menciptakan strategi baru agar mudah melewati penjaga garis. Anak terlihat lebih aktif berdiskusi, mengamati, dan mencoba berbagai alternatif gerakan untuk mengatasi tantangan permainan. Hal ini menunjukkan perkembangan kreativitas logis dan sosial.

Permainan ular naga memberikan hasil sangat positif terkait kreativitas imajinatif anak. Pada siklus kedua, anak diberi kebebasan membuat alur cerita permainan sesuai imajinasi mereka. Cerita yang muncul sangat beragam, mulai dari petualangan di hutan, perjalanan ke luar angkasa, hingga peran seperti “naga robot”, “naga warna-warni”, dan “penjaga matahari”. Anak menunjukkan keberanian ekspresi yang lebih kuat dibandingkan sebelumnya. Aktivitas ini menegaskan bahwa aspek seni dalam STEAM memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan kreativitas simbolik dan dramatik anak.

Secara umum, peningkatan kreativitas pada siklus kedua terlihat jelas dibandingkan siklus pertama. Anak lebih mampu menghasilkan ide baru, memodifikasi aturan permainan, dan menciptakan variasi aktivitas. Selain itu, mereka lebih mandiri dalam mengeksplorasi permainan tanpa terlalu bergantung pada instruksi guru. Peningkatan ini juga terlihat dari antusiasme anak terhadap kegiatan, yang tercermin dari partisipasi aktif dan rasa percaya diri yang meningkat selama pembelajaran berlangsung.

Data hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mencapai indikator kreativitas tinggi pada akhir siklus kedua. Anak lebih mudah memberikan alternatif solusi ketika menghadapi tantangan dalam permainan, dapat menyampaikan ide secara verbal, serta berani mencoba hal baru tanpa takut salah. Lingkungan pembelajaran yang fleksibel dan tidak

menghakimi membuat anak merasa aman dan nyaman mengekspresikan kreativitasnya. Perubahan ini merupakan dampak positif dari penerapan model STEAM berbasis permainan tradisional yang dirancang berbasis pengalaman langsung dan eksplorasi bebas.

Selain peningkatan kreativitas anak, penelitian ini juga menghasilkan perubahan positif pada guru. Guru menjadi lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dan lebih memahami pentingnya memberikan ruang eksplorasi bagi anak. Guru juga menyadari bahwa bermain bukan hanya kegiatan fisik, tetapi merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada anak usia dini. Dengan demikian, permainan tradisional yang dikombinasikan dengan STEAM tidak hanya memberikan manfaat bagi anak, tetapi juga meningkatkan kompetensi pedagogik guru.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi lingkungan dalam pembelajaran anak. Anak membangun kreativitas melalui percobaan, eksplorasi, interaksi sosial, dan aktivitas fisik. Integrasi STEAM memberikan struktur pembelajaran yang mendorong proses berpikir ilmiah, sementara permainan tradisional memberikan konteks nyata dan menyenangkan. Kolaborasi keduanya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menantang bagi anak usia dini.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi pendekatan STEAM berbasis permainan tradisional sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Mulyorejo II. Pembelajaran menjadi lebih bervariasi, relevan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada berbagai satuan PAUD untuk meningkatkan kreativitas dan kualitas pengalaman belajar anak.

KESIMPULAN

. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi pendekatan STEAM berbasis permainan tradisional terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Mulyorejo II Bunga Mayang Lampung Utara. Melalui kegiatan bermain engklek, congklak, gobak sodor, dan ular naga yang dipadukan dengan aspek sains, teknologi sederhana, rekayasa, seni, dan matematika, anak memperoleh pengalaman belajar yang kaya, menyenangkan, dan menstimulasi kemampuan berpikir kreatif. Peningkatan kreativitas terlihat dari kemampuan anak menghasilkan ide baru, keberanian memodifikasi aturan permainan, kemampuan memecahkan masalah, serta meningkatnya ekspresi imajinatif baik secara verbal maupun non-verbal. Siklus kedua menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus pertama, ditandai dengan meningkatnya kemandirian, rasa percaya diri, dan variasi kreativitas anak dalam berbagai aktivitas bermain.

Selain berdampak pada perkembangan kreativitas anak, penerapan model ini juga memberikan pengaruh positif terhadap kompetensi pedagogik guru. Guru menjadi lebih kreatif dalam merancang pembelajaran, lebih peka terhadap potensi eksploratif anak, dan mampu mengurangi dominasi instruksi langsung sehingga memberi lebih banyak ruang bagi anak untuk bereksperimen. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan STEAM yang dikombinasikan dengan permainan tradisional dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relevan

untuk diterapkan di PAUD. Dengan demikian, model ini tidak hanya memperkaya pembelajaran, tetapi juga menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kreativitas anak secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniar Pramita, R. W., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Widya Gama Press*.
- Darusman, R. (2014). PENERAPAN METODE MIND MAPPING (PETA PIKIRAN) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA SMP. *Infinity Journal*, 3(2), 164–173. <https://doi.org/10.22460/INFINITY.V3I2.P164-173>
- Hidayah, N. (2024). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MORAL ANAK USIA DINI TKIT YAA BUNAYYA 1 HIDAYATULLAH KARIMUN TAHUN 2023/2024. *UNISAN JURNAL*, 3(1), 86–96.
- Hoy, M. (2010). Metode Penelitian Kualitatif & RND. In *Bandung: Alfabeta*.
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. (2018). Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 59–65.
- Ilmu, J., Nonformal, P., Anggrayni, R., Lenny, L., Risman, V., & Watini, S. (2023). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek di TKIT Bunga Mufiidah. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 761–768. <https://doi.org/10.37905/AKSARA.9.1.761-768.2023>
- Nasution, R. A. (2017). Penanaman Disiplin dan Kemandirian Anak Usia Dini dalam Metode Maria Montessori. *Jurnal Raudhah*, 5(2). <https://doi.org/10.30829/RAUDHAH.V5I2.179>
- Park, H. J., Byun, S. Y., Sim, J., Han, H., & Baek, Y. S. (2016). Teachers' Perceptions and Practices of STEAM Education in South Korea. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(7), 1739–1753. <https://doi.org/10.12973/EURASIA.2016.1531A>
- Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. (2019). STEAM in practice and research: An integrative literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 31–43. <https://doi.org/10.1016/J.TSC.2018.10.002>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (A. A. Effendy (ed.); 1st ed., Vol. 1). Cipta Media Nusantara (CMN).
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK, KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.23887/JPI-UNDIKSHA.V6I1.9059>
- Romlah, R., Warisno, A., Muslim, A. B., & Harun, A. (2025). Navigating tradition and modernity in the strategic management and transformation of Madrasah Aliyah in multicultural Indonesia. *International Journal of Management in Education*, 19(3), 284–310.
- Safitri, R. E., Safari, I., & Supriyadi, T. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR LARI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING JONGKOK. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1), 74–84. <https://doi.org/10.37311/JHSJ.V5I1.18703>
- Sugiyono. (2019). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN. In *Bandung: Alfabeta*.
- Tihona, S. M., & Darraz, M. A. (2024). Penerapan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) pada Mata Pelajaran SKI di Ma Al-Wathoniyah 5. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 9452–9458. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V8I1.13818>
- Uin, K. A., Gunung, S., & Bandung, D. (2015). Lembaga Pendidikan Islam di Nusantara. *TARBIYA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(1), 195–219.
- Wulandari, A. S., Suardana, N., Pande, N. L., & Devi, L. (2019). PENGARUH MODEL

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(1), 47-58. <https://doi.org/10.23887/JPPSI.V2I1.17222>