BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada abad ke-21 menghadapi tantangan besar dalam menyiapkan generasi muda agar mampu menghadapi perubahan global yang cepat, kompleks, dan penuh ketidakpastian. Perubahan yang dipicu oleh pesatnya perkembangan teknologi, dinamika sosial budaya, serta kebutuhan pasar kerja global menuntut sistem pendidikan untuk tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dalam pendidikan abad ke-21 kebutuhan akan keterampilan berikir tingkat tinggi terangkum dalam kemampuan *4C* (*critical thinking, creativity, communication, and collaboration*). Kreativitas menjadi salah satu kompetensi inti yang sangat penting dan tidak bisa diabaikan.

Kreativitas diperlukan untuk melahirkan ide-ide baru, menghasilkan solusi inovatif, serta menjadi dasar untuk memampukan peserta didik dalam menyesuaikan diri memasuki dunia kerja yang serba cepat dan terus mengalami perubahan (Bancong, 2024). Piirto menegaskan bahwa keterampilan kreatif adalah hal yang harus dimiliki siswa untuk dapat beradaptasi dengan era *Society 5.0* (Ferianto et al., 2024).

Kreativitas mampu memberikan energi berupa eksperimen, kebaruan, dan ekspresi diri, sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir imajinatif, praktis, dan produktif (Akbar, 2025). Kreativitas ini menekankan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menciptakan ide-ide yang unik, dan mengembangkan gagasan secara detail (Sudarti, 2020).

Anak yang kreatif cenderung lebih percaya diri, berani mengambil risiko, serta mampu menemukan cara-cara unik dalam menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak pendidikan dasar, menjadi kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Pengembangan kreativitas pada masa sekolah dasar melalui pembelajaran seni merupakan bagian penting dalam mendukung keterampilan abad ke-21.

Mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). SBdP tidak hanya berfokus pada hasil karya, tetapi juga pada proses kreatif yang mendorong keberanian bereksperimen, mengembangkan komunikasi, mengembangkan motorik, dan berpikir kritis (Fauzal, 2023).

Pembelajaran SBdP menjadi wadah bagi siswa untuk berekspresi, berimajinasi, dan berinovasi melalui kegiatan artistik. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik sekolah dasar masih tergolong rendah. Penelitian Zhulfiani (2025) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV berada pada kategori kreativitas rendah dalam membuat karya kolase. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Patmah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa peserta didik cenderung pasif dalam berpikir kreatif, menunggu arahan guru, serta kurang percaya diri dalam mengekspresikan gagasan.

Keberlangsungan pembelajaran lebih berfokus pada hasil akhir daripada pada proses kreatif yang dilalui siswa. Hal ini membuat siswa terbiasa berpikir seragam, takut mencoba hal baru, dan akhirnya tidak terbiasa mengekspresikan gagasan uniknya. Selain itu, dengan keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta minimnya pemahaman guru dalam mengelola pembelajaran seni menjadi hambatan serius dalam pengembangan kreativitas siswa (Yunita et al., 2025). Penelitian menemukan bahwa kompetensi pedagogik guru pada mata pelajaran SBdP di SD Kecamatan Kembaran masih rendah, banyak guru yang hanya menguasai satu atau dua bidang seni saja sehingga metode pembelajaran yang digunakan cenderung sederhana dan kurang bervariasi (Chairiyah & Wijayanti, 2022).

Sebagai upaya mengatasi permasalahan itu, peneliti mencoba menerapkan pendekatan pembelajaran yang dinilai lebih mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam mengasah dan mengembangkan kemampuan kreativitasnya. Salah satu pendekatan yang mulai banyak mendapat perhatian adalah *STEAM* yang merupakan akronim dari *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* menjadi alternatif metode yang dinilai efektif dalam menumbuhkan serta mengembangkan kreativitas pada anak (Prahartiwi et al., 2025). Pendekatan ini menggabungkan

konsep ilmiah dan artistik untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan kreatif.

STEAM bukan hanya memasukkan "*Art*" sebagai elemen estetika, tetapi sebagai komponen yang menghubungkan berbagai disiplin ilmu secara interdisipliner, di mana seni digunakan untuk menstimulasi kreativitas dan berpikir kritis siswa melalui proyek yang menggabungkan sains, teknologi, teknik, dan matematika (Camarero et al., 2023). *STEAM* adalah cara pendekatan yang dapat merangsang inovasi. Dengan mengintegrasikan "*Art*", *STEAM* mendorong peserta didik untuk mendekati masalah ilmiah dan teknis dengan perspektif yang lebih kreatif. (Bancong, 2024). Sejumlah penelitian terdahulu mendukung efektivitas pendekatan *STEAM* dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Namun demikian, sebagian besar penelitian *STEAM* di Indonesia masih berfokus pada mata pelajaran IPA/IPAS, Matematika, dan Bahasa, sehingga penerapan *STEAM* dalam pembelajaran seni, khususnya pada mata pelajaran SBdP, masih tergolong terbatas. Hasil analisis Hanawati dkk. (2024) terhadap buku tematik siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa unsur-unsur *STEAM* dalam muatan SBdP masih terbatas dan belum diterapkan secara eksplisit dalam kegiatan pembelajaran Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengisi celah penelitian melalui penerapan pendekatan *STEAM* dalam pembelajaran SBdP guna menjawab permasalahan rendahnya kreativitas siswa serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Melalui data observasi langsung di SDN 105 Sukarela Kota Bandung pada 24 November 2025, diperoleh bahwa pembelajaran SBdP kelas IV masih didominasi model kooperatif yang cenderung hanya fokus pada penyelesaian tugas dan hasil akhir karya, bukan pada proses eksplorasi ide dan pengembangan kreativitas siswa secara mendalam. Pendekatan *STEAM* berpotensi mengintegrasikan sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika untuk mendorong kreativitas, kolaborasi, dan apresiasi seni siswa, sehingga penerapannya dalam pembelajaran SBdP menjadi kebutuhan yang relevan untuk diteliti lebih lanjut.

Selain itu, pembelajaran SBdP kelas IV di SDN 105 Sukarela, ditemukan bahwa kreativitas siswa belum berkembang secara optimal jika ditinjau dari empat

indikator kreativitas, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Siswa masih cenderung bergantung pada contoh yang diberikan sehingga belum banyak menghasilkan alternatif ide, belum terbiasa mengubah strategi atau mencoba alternatif ketika menghadapi kendala, serta masih menunjukkan kecenderungan meniru contoh dalam menghasilkan karya. Selain itu, siswa belum banyak mengembangkan dan memperinci gagasan yang dimiliki selama proses berkarya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keempat aspek kreativitas tersebut belum berkembang secara optimal dan diperlukan pembelajaran yang memberikan ruang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, mencoba berbagai alternatif, memecahkan masalah, serta mengembangkan gagasan dalam proses berkarya.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengambil langkah untuk menerapkan pendekatan *STEAM* dalam pembelajaran SBdP dengan fokus pada pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menjawab permasalahan rendahnya kreativitas siswa serta mendukung pencapaian keterampilan abad ke-21. Atas dasar tersebut, penelitian ini diberi judul "Penerapan Pendekatan *STEAM* pada Pembelajaran SBdP untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagaimana berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran pada pembelajaran SBdP di kelas eksperimen melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *STEAM* dan di kelas kontrol melalui penerapan model pembelajaran kooperatif?
2. Bagaimana kreativitas siswa kelas IV SDN 105 Sukarela pada pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif degan pendekatan *STEAM*?
3. Bagaimana kreativitas siswa kelas IV SDN 105 Sukarela pada pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif?
4. Apakah rata-rata peningkatan kreativitas siswa kelas IV SDN 105 Sukarela pada pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

dengan pendekatan *STEAM* lebih baik dibandingkan siswa pada pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang dirincikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran pada pembelajaran SBdP di kelas eksperimen melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *STEAM* dan di kelas kontrol melalui penerapan model pembelajaran kooperatif.
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa kelas IV SDN 105 Sukarela pada pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif degan pendekatan *STEAM.*
3. Untuk mengetahui kreativitas siswa kelas IV SDN 105 Sukarela pada pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif
4. Utuk mengetahui rata-rata peningkatan kreativitas siswa kelas IV SDN 105 Sukarela pada pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *STEAM* lebih baik dibandingkan siswa pada pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, yaitu:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

1. Manfaat Teoritis

   Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis *STEAM* dalam konteks pendidikan seni di sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi siswa, membantu untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Serta membantu pesserta didik dalam mengembangkan rasa percaya diri, dan kemampuan mengekspresikan diri melalui karya yang orisinal dan inovatif.
   b. Bagi guru, menjadi alternatif strategi pembelajaran dalam mata pelajaran SBdP, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif,

kreatif, dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah, memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SBdP, khususnya dalam hal inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21.
d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi dalam penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penerapan *STEAM* maupun pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar.

E. Kerangka Berpikir

Kreativitas siswa merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang penting dikembangkan sejak dini, khususnya di pendidikan dasar. Kreativitas terkait dengan kemampuan siswa untuk menghasilkan ide yang berbeda, unik, dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) sebagai mata pelajaran yang berperan besar dalam menumbuhkan kemampuan ekspresi, imajinasi, dan orisinalitas karya seni siswa.

Namun dalam praktik pembelajaran SBdP pada banyak sekolah dasar, kreativitas siswa seringkali masih rendah karena pembelajaran lebih berpusat pada guru, minim variasi metode, serta kurangnya pengalaman siswa dalam berpikir kreatif melalui tantangan nyata di kelas (Yunita et al., 2025). Kondisi seperti ini menyebabkan siswa cenderung meniru contoh karya tanpa mengembangkan ide sendiri yang asli dan inovatif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Model pembelajaran kooperatif diterapkan di kelas IV SDN 105 Sukarela tanpa dipadukan dengan pendekatan pembelajaran tertentu secara spesifik. Model pembelajaran kooperatif digunakan sebagai strategi utama dalam kegiatan belajar kelompok, namun pelaksanaannya masih cenderung berfokus pada penyelesaian tugas dan hasil akhir karya, bukan pada proses eksplorasi ide dan pengembangan kreativitas siswa secara mendalam. Akibatnya, meskipun siswa belajar secara berkelompok, kesempatan untuk berpikir divergen, bereksperimen, dan mengekspresikan ide orisinal masih belum berkembang secara optimal.

Pendekatan pembelajaran yang dipandang relevan untuk membantu siswa dalam mengasah dan mengembangkan adalah *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*), yang menjadi alternatif metode yang dinilai

efektif dalam menumbuhkan serta mengembangkan kreativitas pada anak (Prahartiwi et al., 2025). Pendekatan ini menekankan integrasi lintas disiplin melalui tugas yang kontekstual dan seringkali berbasis proyek, sehingga siswa belajar melalui proses merancang, mencoba, merevisi, dan merefleksikan karya (Hawari & Noor, 2020).

Pendekatan *STEAM* dalam pembelajaran mengintegrasikan seni sebagai elemen penting dalam proses pembelajaran yang memberi siswa pengalaman eksploratif melalui proyek nyata, meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta memicu keterampilan berpikir kreatif. Hal ini telah terbukti dalam beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *STEAM* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah, kolaborasi, dan inovasi (Shenita et al., 2022).

Melalui pembelajaran SBdP yang menerapkan pendekatan *STEAM*, siswa didorong untuk:

1. Mengintegrasikan unsur *Science* dalam sifat bahan, tekstur, dan warna yang digunakan dalam karya seni.
2. Mengaplikasikan *Technology* dalam penggunaan alat dan media pembelajaran untuk mendukung proses berkarya.
3. Menggunakan *Engineering* dalam proses merancang bentuk dan struktur karya seni secara terencana.
4. Mengembangkan *Art* sebagai sarana berekspresi visual melalui pengolahan ide, warna, dan bentuk.
5. Menerapkan *Mathematics* dalam pengaturan proporsi, pola, dan keseimbangan visual dalam karya.

Pendekatan seperti ini memberi siswa tantangan berpikir kreatif dan pemecahan masalah yang kaya konteks, yang secara teori akan mendorong peningkatan kreativitas siswa selama pembelajaran SBdP (Tiasna et al., 2023). Dengan demikian, model tersebut dapat disimpulkan berpotensi menjadi salah satu alternatif efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Kreativitas dalam penelitian ini ditinjau melalui empat aspek utama, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

(*elaboration*). Empat dimensi ini sering dikaitkan dengan kerangka berpikir divergen yang populer ditegaskan oleh Guilford, serta banyak digunakan sebagai indikator penilaian kemampuan kreatif (Sudarti, 2020). Pengukuran dilakukan dengan rubrik penilaian proses, dengan definisi operasional berikut:

1. *Fluency* (Kelancaran): Banyaknya ide atau alternatif desain yang diajukan siswa saat perencanaan dan diskusi, serta jumlah variasi bahan maupun unsur visual yang dicoba sebelum memilih desain akhir.
2. *Flexibility* (Keluwesan): Kemampuan siswa berpindah strategi ketika menemui kendala seperti mengubah komposisi, mengganti bahan, mencoba teknik berbeda, atau menyesuaikan rencana agar karya tetap sesuai tujuan.
3. *Originality* (Keaslian): Kebaruan gagasan dan keunikan karya dibanding pola umum atau meniru contoh, dapat dilihat dari ide tema, kombinasi bahan, komposisi, serta ciri personal karya.
4. *Elaboration* (Elaborasi): Kedalaman pengembangan detail yaitu ketelitian penataan, *layering* atau tekstur, pengayaan unsur visual, konsistensi tema, serta kemampuan menjelaskan konsep karya secara runtut.

Penelitian ini dilaksanakan pada proses pembelajaran SBdP dengan membandingkan penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran SBdP materi membuat kolase dilakukan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *STEAM*, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran SBdP dilaksanakan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tanpa pendekatan *STEAM*. Adapun gambaran langkah-langkah pembelajaran pada masing-masing kelas adalah sebagai berikut:

a) Kelas Eksperimen

   Pembelajaran SBdP materi membuat kolase melalui penerapan pendekatan *STEAM* dalam model pembelajaran kooperatif.

   1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

      Siswa memahami tujuan pembelajaran, yaitu membuat karya kolase serta mengembangkan kreativitas melalui kegiatan berbasis *STEAM*. Siswa juga diarahkan untuk melihat keterkaitan kolase dengan

kehidupan sehari-hari, seperti pemanfaatan bahan di lingkungan sekitar.

2. Menyajikan informasi

   Siswa memperoleh penjelasan tentang kolase, alat dan bahan, serta langkah pembuatannya. Selain itu, diperkenalkan unsur *STEAM*:

   a. *Science*: Siswa mengamati bahan alam (daun, biji, bunga kering, ranting) untuk memahami tekstur, warna, dan bentuk yang dapat dimanfaatkan dalam kolase.
   b. *Technology*: Siswa memanfaatkan media digital secara terbimbing untuk memperoleh referensi visual dan merancang karya kolase, dengan fasilitasi guru.
   c. *Engeneering*: Siswa membuat rancangan awal kolase dengan sketsa sederhana, memilih bahan yang sesuai, serta menentukan teknik penyusunan dan penempelan.
   d. *Arts*: Siswa mengekspresikan imajinasi, ekspresi, dan kreativitas melalui penyusunan bahan hingga menghasilkan karya kolase yang orisinal, memadukan warna, bentuk, dan komposisi.
   e. *Mathematics*: Siswa menerapkan konsep ukuran, simetri, proporsi, dan pola geometri sederhana dalam penyusunan kolase agar seimbang dan estetis.

3. Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok

   Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen. Setiap kelompok diarahkan untuk merancang karya kolase dengan mempertimbangkan ide, bahan, dan bentuk yang akan dibuat.

4. Membimbing kelompok Bekerja dan Belajar

   Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk membuat kolase. Setiap anggota berperan aktif dalam proses, seperti memilih bahan, menyusun bentuk, dan menempel. Kegiatan ini menekankan kerja sama, kreativitas, dan pemecahan masalah

5. Evaluasi

   Siswa dinilai secara individu berdasarkan keterlibatan dan perannya selama proses pembuatan kolase, seperti keaktifan, kerja sama, dan

kontribusi dalam kelompok.

6. Memberikan penghargaan

   Kelompok diberikan penghargaan berdasarkan hasil penilaian individu anggotanya. Penghargaan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama antar siswa.

b) Kelas Kontrol

Pembelajaran SBdP materi membuat kolase dengan model pembelajaran kooperatif.

1. Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa

   Siswa memahami tujuan pembelajaran, yaitu membuat karya kolase dengan baik serta mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib.

2. Menyajikan Informasi

   Siswa memperoleh penjelasan tentang pengertian kolase, alat dan bahan, serta langkah-langkah pembuatannya sebagai dasar kegiatan.

3. Mengorganisasi Siswa ke dalam Kelompok

   Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk melaksanakan kegiatan membuat kolase bersama.

4. Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar

   Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk membuat kolase sesuai petunjuk. Setiap anggota terlibat dalam proses pengerjaan tugas kelompok.

5. Evaluasi

   Siswa dinilai secara individu berdasarkan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran dan pemahaman terhadap materi kolase.

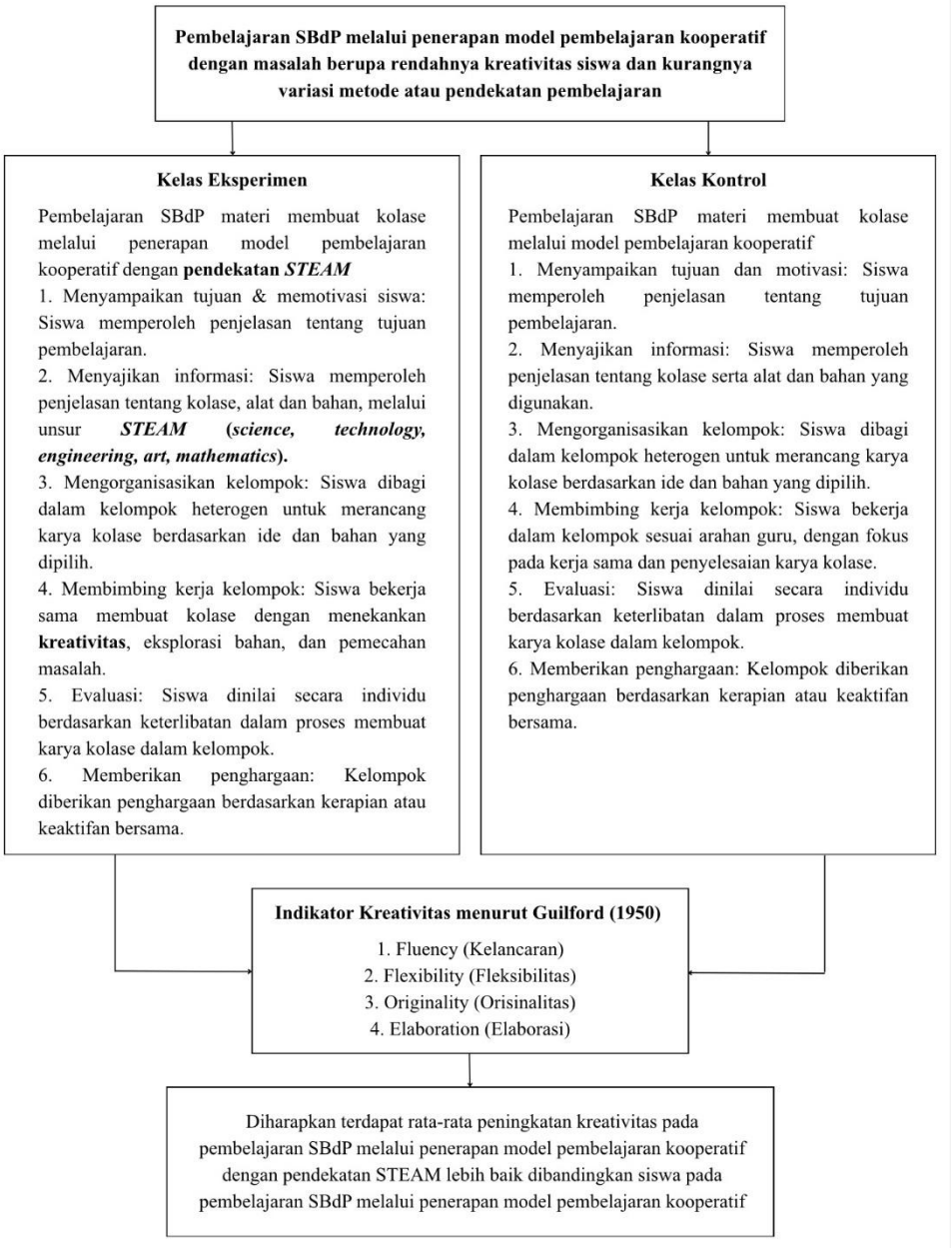
6. Memberikan penghargaan

   Kelompok diberikan penghargaan berdasarkan hasil kerja sama dan kontribusi masing-masing anggota dalam kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, pendekatan *STEAM* diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada pembelajaran SBdP yaitu pada materi kolase di kelas eksperimen, agar menciptakan pengalaman belajar yang lebih eksploratif, interdisipliner, dan menuntut pemecahan masalah, sehingga dapat

meningkatkan kreativitas siswa pada indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *STEAM* dalam pembelajaran SBdP berpotensi memberikan peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar secara lebih optimal dibandingkan hanya diterapkannya pembelajaran kooperatif.

Kerangka berfikir dalam proses menerapkan pendekatan *STEAM* dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Rata-rata peningkatan kreativitas antara siswa yang mengikuti pembelajaran SBdP melalui penerapan pendekatan *STEAM* dalam model pembelajaran kooperatif tidak lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif.

H_1 : Rata-rata peningkatan kreativitas antara siswa yang mengikuti pembelajaran SBdP melalui penerapan pendekatan *STEAM* dalam model pembelajaran kooperatif lebih baik dibandingkan siswa pada pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang penerapan pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) dalam pendidikan dasar telah banyak dilakukan, meskipun sebagian besar masih berfokus pada aspek konseptual atau deskriptif. Kajian penelitian terdahulu menjadi penting karena dapat menunjukkan relevansi penelitian ini, memberikan landasan teoretis, sekaligus memastikan adanya kebaruan (*novelty*) yang membedakan penelitian ini dari studi sebelumnya.

1) Penelitian oleh Setiyaningsih dkk. (2023) berjudul Penerapan Pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kebumen Tahun Ajaran 2021/2022.

   Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Setiyaningsih dkk. ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *STEAM* secara bertahap dalam pembelajaran IPA tema benda-benda di sekitar kita berhasil meningkatkan proses pembelajaran secara signifikan: keterampilan proses dan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa meningkat dari siklus I hingga siklus III, yang mengindikasikan bahwa *STEAM* mampu memfasilitasi pemahaman konsep dan keterlibatan siswa di kelas secara efektif.

2) Penelitian oleh Saban dkk. (2023) berjudul Pengaruh Penggunaan Model

Project Based Learning (*PjBL*) Berpendekatan *STEAM* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas 7 Smp Dian Todahe Halmahera Barat.

Penelitian yang dilakukan Saban dkk ini dalam studi eksperimental semi-kontrol di kelas 7 SMP, penerapan model *Project Based Learning* (*PjBL*) berbasis *STEAM* terbukti meningkatkan hasil belajar kognitif siswa lebih tinggi dibanding kelas kontrol; peningkatan ini menunjukkan bahwa menggabungkan *STEAM* dengan *PjBL* membantu siswa memahami materi IPA secara lebih mendalam dan relevan dengan konteks nyata.

3) Penelitian oleh Mangangantung dkk. (2023) berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V.

   Penelitian yang dilakukan oleh Mangangantung dkk. ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V melalui penerapan model *Project Based Learning* dalam beberapa siklus penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat secara bertahap pada setiap siklus, terlihat dari kelancaran ide, orisinalitas, serta kemampuan mengembangkan gagasan. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan karena *PjBL* memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif merancang dan menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan materi IPA. Dengan demikian, model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas sekaligus hasil belajar IPA di sekolah dasar.

4) Penelitian oleh Utomo dkk. (2024) berjudul Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran SBdP Materi Gambar Dekoratif Kelas III SD.

   Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD pada mata pelajaran SBdP materi gambar dekoratif melalui model *Discovery Learning*. Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dari siklus I hingga siklus III. Siswa menjadi lebih aktif dalam menemukan konsep, mengeksplorasi ide, serta menghasilkan karya yang lebih variatif dan inovatif. *Model Discovery*

Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui proses penemuan sehingga mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide kreatif dalam pembelajaran seni.

5) Penelitian oleh Shenita dkk., (2022) berjudul Pembelajaran Seni Musik Botol Kaca Berbasis Proyek dengan Pendekatan *STEAM* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa.

   Penelitian yang dilakukan oleh Shenita dkk. Memberikan bukti bahwa pendekatan *STEAM* dapat diterapkan pada bidang seni di sekolah dasar. Dalam penelitian ini, siswa diminta membuat alat musik dari botol kaca melalui pembelajaran berbasis proyek. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan *STEAM* tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga memberikan pengalaman kolaboratif dan kemampuan problem solving. Keterbatasan penelitian ini terletak pada desain penelitian yang bersifat deskriptif dengan jumlah sampel yang kecil, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *STEAM* dan model pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, keterampilan proses, serta kreativitas siswa, terutama pada mata pelajaran IPA dan sebagian pada bidang seni. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, yaitu dominan berfokus pada pembelajaran IPA, penggunaan model tertentu seperti *PjBL* atau *discovery learning*, serta penerapan *STEAM* pada seni yang masih terbatas pada bidang seni musik dan belum spesifik pada seni rupa. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan pendekatan *STEAM* dalam model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran SBdP seni rupa pada materi kolase di kelas IV sekolah dasar

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dengan berfokus pada penerapan pendekatan *STEAM* dalam model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui desain kuasi eksperimen. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

nyata dalam memperkuat bukti empiris bahwa pendekatan *STEAM* dapat menjadi strategi pembelajaran yang inovatif dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah dasar.

Berikut gambar yang menunjukkan kebaruan penelitian ini dan posisinya posisinya pada peelitian yang relevan.

Gambar 1. 2 Penelitian Terdahulu