

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 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 Amos (2017).

Menurut Henriksen (2015), 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, menurut Permendikbud No. 18 tahun 2018, 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 Ika, Khairunida & Delina (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 Simon Philips sebagaimana dikutip oleh Novan (2016) proses pembelajaran hendaknya mampu 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 (Rosyidah, 2014). 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 diatas, Ika Septiani dan Delina Kasih (2021) mengemukakan bahwa dalam dunia pembelajaran di sekolah pendidikan 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.

Permanasari (2016: 29) 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, Permanasari (2016: 29) 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.

Definisi STEAM Departemen Pendidikan California (2021) menyebutkan bahwa 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 Fathur Rachim (2020) 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, gigih dalam menemukan solusi atas permasalahan, aktif dalam melaksanakan kegiatan kolaborasi serta bekerja sama melalui proses yang kreatif (Riley, 2019).

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. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Ika septiani (2021) bahwa 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. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas pembelajaran berbasis STEAM pada anak kelompok B di RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung?
2. Bagaimana kualitas kemandirian anak kelompok B di RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM terhadap sikap kemandirian anak Kelompok B di Al-Kautsar Panyileukan Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui:

1. Aktivitas pembelajaran berbasis STEAM anak kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung.
2. Kualitas kemandirian anak kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung.
3. Hubungan antara aktivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan kualitas kemandirian anak Kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, di antaranya:

1. Manfaat Teoretis
Secara Teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan “Aktivitas pembelajaran STEAM dengan kualitas kemandirian anak usia dini”.
2. Manfaat Praktik
 - a. Bagi Guru

Membantu guru dalam mengaplikasikan metode pembelajaran STEAM untuk dapat mengembangkan kualitas kemandirian pada anak usia dini.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasil penelitian dapat berguna dalam memancing semangat serta motivasi, berpikir kritis dan meningkatkan kemandirian anak usia dini dalam pembelajaran dengan menggunakan metode STEAM.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan wawasan dan pengetahuan bagi kepala sekolah dalam menerapkan metode pembelajaran STEAM yang lebih efektif.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi Peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dengan mencoba menggunakan media atau metode yang lain dalam mengembangkan kemampuan kemandirian anak.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Dina Amalia (2021), pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai suatu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada tahap awal pembentukan menuju pertumbuhan dan perkembangan. Kegiatan pembelajaran PAUD sekarang ini hendaknya bisa meningkatkan kompetensi dalam pembelajaran. Dimana inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mewujudkan generasi yang mandiri, kreatif, inovatif mampu berkomunikasi dan berkolaborasi. Kemandirian penting dikembangkan pada pendidikan anak usia dini. Pembelajaran pada anak usia dini untuk mengembangkan kualitas kemandirian dilakukan berbagai pendekatan yang bervariasi.

Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan Ika Septiani dan Delina Kasih (2021) melalui pembelajaran berbasis STEAM ini siswa diharapkan dapat berpikir lebih luas, memiliki kebebasan dan aman dalam mengekspresikan ide-ide, merasa nyaman melakukan kegiatan belajar sambil melakukan, menentukan sendiri apa yang mereka eksplor, dapat bekerja sama

atau kolaboratif. Sedangkan berpikir kritis berarti membuat penilaian-penilaian yang masuk akal. Dari hasil berpikir kritis, anak akan dapat melaksanakan kemandirian mereka dengan cara dan keinginan mereka. Kemandirian merupakan sikap individu yang diperoleh komulatif selama masa perkembangan, di mana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi dan kondisi di lingkungan, sehingga individu tersebut mampu berpikir dan bertindak sendiri.

Hal ini sesuai dengan apa yang sampaikan Ika Septiani dan Delina Kasih (2021) melalui pembelajaran berbasis STEAM. Siswa diharapkan 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.

Penerapan pembelajaran metode STEAM berpedoman pada Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 yang telah menetapkan 13 kompetensi dasar yang berkaitan dengan sains, teknologi, *engineering*, seni dan matematika (KD 2.2; 2.3; 2.4; 3.5; 4.5; 3.6; 4.6; 3.7; 4.7; 3.8; 4.8; 3.9; 4.9). kemudian kegiatan pembelajaran bisa disesuaikan dengan arahan dari lembaga yang membimbing langsung terwujudnya program kegiatan pembelajaran STEAM.

Berikut adalah fokus penelitian dari beberapa indikator metode pembelajaran STEAM dalam meningkatkan kualitas peningkatan belajar anak yakni:

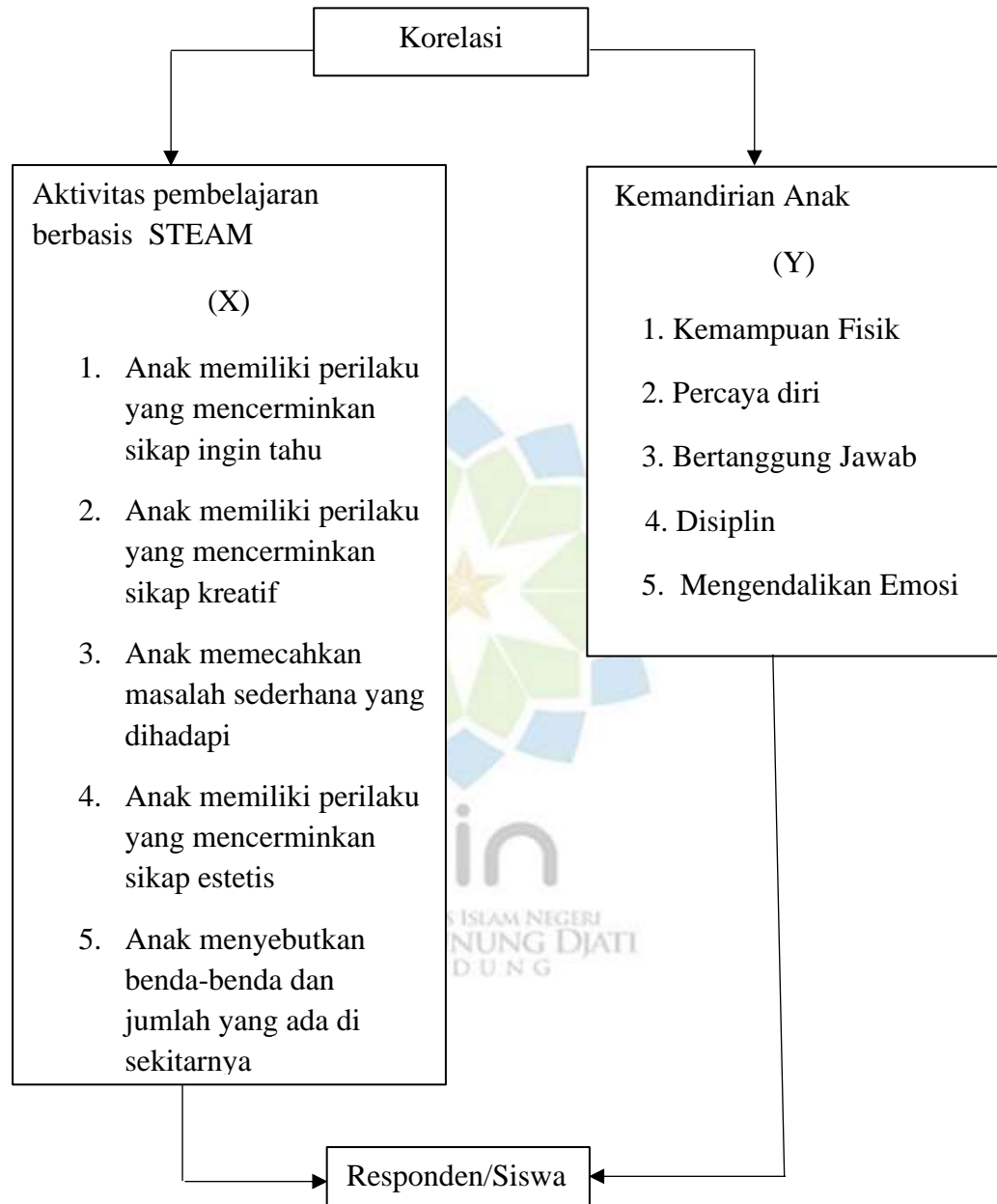
1. (KD 2.2) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
2. (KD 2.3) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.
3. (KD 3.5 - 4.5) Memecahkan masalah sederhana yang dihadapi.
4. (KD 2.4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.
5. (KD 3.6 – 4.6) Menyebutkan benda-benda dan jumlah yang ada di sekitarnya.

Kemandirian merupakan sikap dan perilaku yang harus dibentuk sejak dini. Kemandirian juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menolong diri sendiri. Kemandirian fisik adalah kemampuan untuk menjaga diri sendiri, dan kemandirian psikologis adalah kemampuan untuk membuat keputusan dan memecahkan masalah yang dihadapi. Sebagaimana yang dijelaskan Ika Septiani, Khairunida dan Delina Kaih dalam jurnalnya (2021). Wiyani menyebutkan bahwa kemandirian akan menstimulasi anak memiliki kepercayaan diri dan motivasi dalam diri yang tinggi. Ada beberapa ciri kemandirian anak usia dini yaitu: (a) Anak dapat menjaga kebersihan diri; (b) Berani mengemukakan pendapat dalam sebuah masalah; (c) Mampu menentukan pilihan dalam membuat hasil karya; (d) Dapat menyelesaikan pertanyaan yang diberikan guru; (e) bertanggung jawab menerima segala konsekuensi yang mendampingi pilihannya; (f) mampu menempatkan diri dengan lingkungannya; dan (g) tidak mudah bergantung pada orang lain seperti yang dinyatakan Wiyani (2013: 33-34).

Menurut Drawer dikutip dari Komala (2015) kemandirian anak dapat diukur dengan beberapa indikator, dimana indikator tersebut merupakan pedoman atau acuan dalam melihat dan mengevaluasi perkembangan dan pertumbuhan anak. Ada beberapa indikator yang telah diungkapkan oleh para ahli yaitu, kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, pandai bergaul, saling berbagi, dan mengendalikan emosi. Dari beberapa indikator kemandirian di atas, peneliti menetapkan indikator yang akan digunakan untuk mendalami serta mengukur kemandirian anak di sekolah diantaranya: kemampuan fisik, percaya diri, disiplin, bertanggung jawab dan mampu mengendalikan emosi.

Dari pembahasan di atas dapat diketahui bahwa kualitas kemandirian pada anak usia dini merupakan pondasi penting bagi perkembangan seorang anak. Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat merangsang kemandirian anak usia dini supaya berkembang dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, secara sistematis kerangka pemikiran dapat di jabarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan-pertanyaan. Variabel yang diteliti

terdiri dari dua variabel yaitu variabel metode pembelajaran berbasis STEAM (variabel X) dan kualitas kemandirian anak (variabel Y).

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, dirumuskan hipotesisnya yaitu :

- $H_a : \mu_A \neq \mu_B$: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas pembelajaran menggunakan metode STEAM dengan kualitas kemandirian anak.
- $H_o : \mu_A = \mu_B$: Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas pembelajaran menggunakan metode STEAM dengan kualitas kemandirian anak.

Pengujian hipotesis di atas, dilakukan dengan membandingkan harga hitung dengan harga tabel pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis nol H_o ditolak;
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nol H_o diterima dan hipotesis alternatif H_a ditolak.

G. Hasil Penelitian terdahulu

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu mengenai penerapan metode demonstrasi terhadap kemampuan problem solving anak usia dini :

1. Hasil penelitian Ika Septiani dan Delina Kasih yang berjudul “Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Alpha Omega School”. Dari hasil penelitian kualitatif tersebut, pengambilan data dilaksanakan melalui teknik observasi, serta dapat disimpulkan dari 10 anak dan dua kali observasi diperoleh yakni 70% berkembang sesuai harapan, 30 % berkembang sangat baik. Metode pembelajaran STEAM sangat membantu anak dalam setiap kegiatan tematik. Observasi yang dilakukan mengacu pada enam indikator kemandirian anak. Dengan demikian hasil dari penelitian yang telah didapatkan bahwa Metode STEAM dapat meningkatkan kualitas Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Alpha Omega

School. Persamaan penelitian Ika Septiani dan Delina Kasih dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang adalah sama-sama meneliti tentang variabel yang digunakan yaitu Metode STEAM dengan Kemandirian Anak Usia Dini. Sedangkan perbedaannya, terletak pada objek dan metode penelitian. Objek penelitian Septiani dan Delina Kasih adalah kelompok A usia 4-5 tahun sedangkan objek penelitian yang dilakukan sekarang yakni kelompok B usia 5-6 tahun. Selanjutnya, dalam metodologi penelitian yang digunakan Ika Septiani dan Delina Kasih, menggunakan kualitatif sedangkan penelitian yang dilaksanakan sekarang menggunakan penelitian kuantitatif kolerasi.

2. Hasil Penelitian Dina Amalia, Joko Sutarto dan Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bermuatan STEAM Terhadap Karakter Kreatif dan Kemandirian ”. Dari hasil Penelitian deskriptif kuantitatif diatas dapat disimpulkan pembelajaran bermuatan STEAM sudah mulai mengintegrasikan proses aktivitasnya dalam pembelajaran, mayoritas dari responden menunjukkan 64% berada pada kategori tinggi terletak pada interval 60 – 80. Fhitung karakter kreatif sebesar 125.851 dengan taraf signifikan 0.000 dan Fhitung kemandirian sebesar 78.082 dengan taraf signifikan 0.000 oleh karena $p < 0.138$ rtabel. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima dan ada pengaruh antara muatan STEAM terhadap karakter kreatif dan muatan STEAM terhadap kemandirian. Persamaan penelitian Dina Amalia, Joko Sutarto dan Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama meneliti tentang variabel yang digunakan yaitu Metode STEAM terhadap Karakter Kreatif dan Kemandirian Anak Usia Dini. Sedangkan terdapat perbedaan dalam metodologi penelitian Dina Amalia, Joko Sutarto dan Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif sedangkan penelitian

yang dilaksanakan sekarang menggunakan penelitian kuantitatif kolerasi.

3. Hasil Penelitian Lisa Hairudin (2017) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Melalui Metode Demostrasi Pada Kelompok B Di TK Desa Gonilan Kartasura Tahun Ajaran 2016/2017”. Dari hasil Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan kemandirian anak. Dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kemandirian setiap anak tidak sama. Terlihat dari tabulasi skor setiap anak yang berbeda-beda. Hal ini membuktikan bahwa hasil penelitian tersebut yang telah dilakukan dapat membuktikan hipotesis yaitu melalui metode demonstrasi dapat meningkatkan kemandirian pada anak kelompok B TK Desa Gonilan Kartasura Tahun Ajaran 2016/2017. Pada siklus kedua ini hasil yang dicapai sudah melebihi target yang telah ditentukan. Sehingga penelitian tersebut berakhir pada siklus kedua. Selain metode STEAM, metode demonstrasi juga dapat meningkatkan sikap kemandirian anak. Persamaan penelitian Lisa Hairudin dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama meneliti tentang variabel yang digunakan yaitu peningkatan kemandirian anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terdapat pada media dan metode penelitian. Dimana dalam penelitian Lisa Hairudin menggunakan melalui medi demostrasi sedangkan dalam metode penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan media pembelajaran STEAM. Selain itu metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian Lisa Hairudin merupakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang akan dilakukan sekarang menggunakan penelitian kuantitatif kolerasi dalam pelaksanaannya.