

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan bergerak dengan sangat cepat yang membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perubahan dan perkembangan yang terjadi ini berlaku pada semua jenjang pendidikan termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD).¹ Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), perkembangan ini sangat relevan karena pada usia ini, anak dapat menyerap stimulasi yang diberikan secara cepat. Penggunaan teknologi yang tepat dan perkembangan metode pembelajaran yang inovatif bisa mempercepat proses pembelajaran dan perkembangan anak, serta memperkenalkan mereka pada dunia pengetahuan yang lebih luas.

Di abad 21 saat ini, pendidikan menjadi salah satu tantangan yang harus dikembangkan, terlebih adanya 17 tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGS) sebagai *United Nations General Assembly on 2030 Development Agenda*², maka pembelajaran abad 21 perlu mengembangkan keterampilan abad 21 dan mewujudkan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGS) untuk menghasilkan sumber daya manusia yang nantinya dapat berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat.³ Salah satu keterampilan dari abad 21 yang perlu dilatih adalah keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif yang merupakan salah satu komponen penting dalam menghadapi persaingan hidup perlu dikembangkan.⁴ Anak usia dini berhak mendapatkan pelayanan PAUD yang berkualitas untuk mendukung pembentukan kemampuan berpikir kreatif.

¹ Siti Sopiah, Sima Mulyadi, dan Ain Loita. Implementasi Pembelajaran STEAM Melalui Permainan Coding Robotik dalam Melatih Problem Solving Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*. December 2023. Volume 6, Issue 2, Pages: 113-114.

² United National Report. *Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development*.

³ Bashirotn Nurul, Nursiwi Nugraheni. Peran Pembelajaran Abad 21 dalam Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGS). *Jurnal Citra Pendidikan*. 2024, Volume 4, Issue 2, Pages: 16671668.

⁴ Primadoni, A., Muslim, R. (2023). Faktor Rendahnya Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Menciptakan Inovasi Baru

Pendidikan di era globalisasi menuntut individu untuk memiliki keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan berpikir kreatif. *One of the aspects emphasized in the 21st century in the field of education is students' creative thinking skills.*⁵ Di era globalisasi dengan berbagai perubahan dan tantangan kehidupan, kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh individu sejak dini. Kompetensi berpikir kreatif bagi peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam era persaingan global sebab kompleksitas permasalahan dalam segala aspek kehidupan modern semakin tinggi.⁶ Dalam hal ini, kualitas proses pembelajaran dan perencanaan pembelajaran yang efektif dalam pendidikan memiliki peranan penting sebagai pondasi untuk mempersiapkan generasi mendatang dalam menghadapi berbagai tantangan dan peluang di masa mendatang.

Terdapat indikasi bahwa persentase kemampuan berpikir kreatif anak di Indonesia masih tergolong rendah. TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) 2011 merilis bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah.⁷ Hanya 2% peserta didik Indonesia mampu mengerjakan soal kategori high dan advance.⁸ Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Creativity Crisis Index (CCI) pada tahun 2017 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak di Indonesia masih dalam kategori rendah, yaitu Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 80 negara dalam hal kemampuan berpikir kreatif.⁹ Dalam Program Penilaian Siswa atau Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 80 negara dalam hal kemampuan berpikir

⁵ P.N. Ananda, A. Asrizal, and U. Usmeldi. Pengaruh Penerapan PjBL Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Fisika: Meta Analisis. *Radiasi J. Berk. Pendidik. Fis.*, 2021, Volume 14, Issue 2, Pages: 127-137.

⁶ Elly Mersina, Nur Samsiyah, dan Hendra Erik. Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau dari Tingkat Kemampuan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*. Februari 2015. Volume 4, Issue 1, Pages: 23.

⁷ TIMSS 2011 *International Results In Mathematics*. Boston College: TIMSS & PIRLS International Study Centre.

⁸ Luki Supianti, Delrefi, dan Zahratul Qalbi. Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Se-Kecamatan Sindang Kelingi. *Jurnal Pena PAUD*. 2023, Volume 4, Issue 1, Pages: 59-60.

⁹ Syahriah Anggita, Rizy Ardhi. Pengaruh Pembelajaran Terintegrasi pada Anak Usia Dini Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Anak*. April 2024, Volume 10, Issue 1, Pages: 2775.

kreatif.¹⁰ Rendahnya kemampuan berpikir kreatif anak usia dini perlu menjadi perhatian bersama bagi pendidik maupun orang tua.

Fenomena rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini akan berdampak negatif pada kemampuan anak dalam memecahkan masalah, menyuarakan ide kreatif, dan ketidakmampuan anak dalam menganalisis dan membuat keputusan secara lebih baik di masa mendatang.¹¹ Masih terdapat anak yang sangat bergantung pada instruksi guru, tidak mampu menjawab pertanyaan sederhana, dan memecahkan masalah. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyuni et al. 2023, ditemukan fakta bahwa anak usia 5-6 tahun masih belum mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatifnya, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, dimana anak belum bisa memecahkan permasalahannya dan belum bisa menyelesaikan kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.¹² Temuan ini menegaskan pentingnya pembentukan kemampuan berpikir kreatif sejak dini, karena kreativitas bukan hanya mendukung aspek akademik, tetapi juga membentuk kemandirian, kepercayaan diri, dan kesiapan anak menghadapi tantangan di masa depan.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif anak usia dini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kurangnya pengalaman secara langsung dalam kegiatan belajar, kurangnya variasi stimulus pembelajaran untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.¹³ Rendahnya kemampuan berpikir kreatif anak usia dini dikarenakan kurangnya variasi media dan metode pembelajaran yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

Selain itu, masih ditemukannya kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga anak cenderung pasif dalam aktivitas belajar, kurangnya

¹⁰ OECD 2023. *PISA 2022 Assessment and Analytical Framework*. OECD Report.

¹¹ Madda Salimatul, Sugiman, dan Detalia Noriza. Penerapan STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pemecah Masalah. *PRISMA Jurnal*. 2024.

¹² Wahyuni, D., Suryana., D. Pengaruh Pembelajaran Sains (Bermain Air) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun. 2023, Volume 1, Issue 4.

¹³ Syahria Sakti, Rizy Ardhi. Pengaruh Pembelajaran Terintegrasi pada Anak Usia Dini terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. 2024. Volume 10, Issue 1, Pages 12.

kegiatan yang mendorong anak untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembuatan karya sehingga anak belum terbiasa dan belum terasah untuk menciptakan suatu produk jika tanpa bantuan orang lain, kegiatan di PAUD kurang menarik sehingga anak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran, serta metode dan media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi sehingga membuat anak tidak termotivasi untuk mengembangkan ide-ide atau gagasannya.

Anak usia dini memiliki potensi berpikir kreatif dalam dirinya, namun guru perlu menyediakan praktik pembelajaran yang dapat memberikan anak kebebasan untuk mengeksplorasi lingkungan belajar dengan cara memegang, membentuk, menggambar, dan menggunakan seluruh panca inderanya, sehingga anak dapat mempelajari banyak hal. Selain itu juga dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif yang nantinya akan membuat anak menghasilkan ide-ide yang inovatif serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu. Menurut Zahro (2019), kemampuan berpikir kreatif merupakan keterampilan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini karena berperan dalam mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta mampu stimulasi kemampuan untuk memecahkan masalah secara efektif. *Early childhood creative thinking opportunities can also contribute positively to their overall development.*¹⁴ Anak usia dini perlu difasilitasi dan diberikan stimulasi yang tepat untuk membentuk kemampuan berpikirnya. Berpikir kreatif melibatkan kemampuan menemukan solusi dan ide baru, yang penting untuk membentuk pola pikir logis, kritis, dan adaptif. Peran guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah sejak dini.

Upaya guru dalam mendukung pembentukan kemampuan berpikir kreatif dapat dilakukan melalui pembelajaran yang menyediakan eksplorasi bagi anak dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satu pembelajaran yang dapat mendukung pembentukan kemampuan berpikir anak usia dini adalah

¹⁴ Gan Hock, Abu Yazid. The Engagement of Critical and Creative Thinking Activities in The Teaching and Learning process. *ASEAN Journal of Educational Research and Technology*. 2022, Volume 1, Issue 2. Pages 139-146.

pembelajaran STEM. Pendidikan STEM adalah pendekatan dalam pendidikan di mana Sains, Teknologi, Teknik, Matematika terintegrasi dengan proses pendidikan berfokus pada pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang nyata serta dalam kehidupan profesional.¹⁵ Pembelajaran STEM dapat melatih anak untuk bebas bereksperimen dengan melaksanakan beberapa percobaan, memperkaya wawasan anak untuk selalu ingin mencoba. Pembelajaran STEM dapat mengarahkan dan mendorong anak menjadi individu yang dapat berpikir kreatif dan penuh inisiatif.

Pembelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, dan Mathematics*). merupakan salah satu pendekatan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan era globalisasi. STEM tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan di bidang sains dan teknologi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan berpikir kritis. Berpikir kreatif relevan dengan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan cara bernalar yang jauh ataupun sangat mendalam, sementara berpikir kreatif merupakan cara berpikir yang simpel. Berpikir kreatif terlihat jelas dalam pencarian penemuan, membutuhkan keluwesan serta berharap pada keragaman, sebab itu berpikir kreatif mirip pada pemecahan masalah dan menuju produksi yang kreatif.¹⁶ Oleh karena itu, penerapan pembelajaran STEM sejak usia dini menjadi sangat penting untuk mendukung perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak.

Urgensi pembelajaran STEM bagi anak usia dini juga didukung oleh kebutuhan untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia yang semakin kompleks dan berbasis teknologi. Dengan mengenalkan konsep STEM secara menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan usia, anak-anak dapat belajar untuk berpikir secara logis, membuat koneksi antar konsep, dan mengembangkan

¹⁵ Suwardi. STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Inovasi dalam Pembelajaran Vokasi Era Merdeka Belajar Abad 21. *Paedagogy : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*. Juni 2020, Volume 1, Issue1, Pages: 42.

¹⁶ Nichen Cintia, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif ilmu Pendidikan Jurnal*. April 2018, Volume 32, Issue 1, Pages : 70.

pola pikir inovatif. Pendidikan STEM yang diterapkan sejak dini dapat menjadi investasi jangka panjang untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan global dan berkontribusi dalam pembangunan masyarakat berbasis pengetahuan.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEM dapat memberikan eksplorasi yang lebih luas untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Menurut Nasrah, dkk (2021), pendekatan STEM adalah pendekatan terintegrasi yang menggabungkan mata pelajaran Sains, Teknologi, Seni, dan Matematika sebagai sarana mengembangkan penyelidikan siswa, komunikasi, dan pemikiran kritis selama pembelajaran. *Science, Technology, Engineering, and Mathematics* (STEM) merupakan suatu pendekatan yang mengajak anak usia dini untuk mencari tahu, bereksplorasi, dan menemukan jawaban. STEM merupakan sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak untuk berpikir lebih luas tentang masalah di dunia nyata. STEM juga mendukung pengalaman belajar yang berarti dan pemecahan masalah, dan berpendapat bahwa sains, teknologi, teknik, dan matematika saling terkait.

Pembelajaran STEM telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk membangun keterampilan berpikir kreatif pada anak usia dini.¹⁷ Melalui kegiatan pembelajaran STEM anak distimulasi dengan memberikan kebebasan untuk mengekspresi diri dalam membuat hasil karya dengan memanfaatkan lingkungan yang ada sehingga pembelajaran lebih kontekstual yang memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi. Dalam konteks ini, *coding* menjadi salah satu elemen penting dalam pembelajaran STEM karena mengajarkan anak untuk berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan menciptakan solusi inovatif. *Coding* juga memungkinkan anak untuk belajar melalui eksplorasi, percobaan, dan kesalahan, sehingga dapat menciptakan kemampuan berpikir kreatif anak dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada serta menumbuhkan ide-ide kreatif.

¹⁷ Nadia Pitaloka, Prasasti. Pengaruh Pembelajaran Berbasis STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak. *Jurnal Kumara Cendikia*. 2023. Volume 11, Issue 2, Pages: 85-87.

Coding perlu diajarkan kepada anak usia dini karena kedepan dunia akan membutuhkan teknologi yang dijadikan sebagai media pendukung dalam pelaksanaan pekerjaan yang lebih efektif, artinya kompetensi harus dimiliki semua individu pada abad ini akan semakin meningkat tak terkecuali anak usia dini.¹⁸ *Evidence exists to demonstrate the positive effects learning to code has among early learners, which includes children setting their own intentions as they are figuring out how to create conversations, trying things out, learning to embrace mistakes as a natural component of learning and creating, receiving and valuing immediate feedback, and developing proficiency with coding.*¹⁹ *Coding, which is arguably an observable action reflecting creative thinking, is increasingly an important digital literacy practice.*²⁰ Belajar *coding* sejak dini membuat anak dapat berpikir kreatif dan mengasah soft skills.²¹ Menurut penelitian oleh Bers et al. (2021), pengenalan *coding* pada anak usia dini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Anak-anak diajak untuk berpikir secara terbuka, mengeksplorasi ide-ide baru, dan menciptakan karya mereka sendiri, yang semuanya berkontribusi pada pembentukan berpikir kreatif.

Pembelajaran STEM berbasis *coding* sudah banyak diterapkan di beberapa lembaga di Indonesia, salah satunya yakni lembaga Koding Next. Lembaga Koding Next secara resmi adalah lembaga kursus, bukan sekolah formal. Namun, lembaga ini menyebut diri sebagai “sekolah coding”. Hal ini dikarenakan Lembaga Koding Next memiliki keunikan dan keunggulan dari lembaga lain yakni menggunakan kurikulum internasional yang menggabungkan teknologi pendidikan global, seperti Cambridge Coding Curriculum dan pendekatan pembelajaran STEM. Adapun struktur kurikulum di lembaga ini seperti sekolah

¹⁸ Qonitah Faizatul, Lutfiana Rahmadhania, dan Havida Inaya. Praktik Unplugged Coding Berbasis Daily Lives dalam Meningkatkan Computational Thinking pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 2023. Volume 12, Issue 1, Pages: 176185.

¹⁹ Murcia,K. & Tang , K.S. Exploring the multimodality of young children’s coding. *Australian Educational Computing*. 2019. Volume 34, Issue 1, Pages: 1-15.

²⁰ Karen Murcia et al. A Framework For Identifying and Developing Children’s Creative Thinking While Coding with Digital Technologies. *Issues in Educational Research*. 2020. Volume 30, Issue 4, Pages: 1397.

²¹ Dianradika Prasti, Muhammad Idham, dan Iin Karmila. Coding For Kids. *Abdimas Langkanae: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2022. Volume 2, Issue 2, Pages: 171.

dengan level pembelajaran bertahap sesuai usia dan kemampuannya, memiliki program jangka panjang bukan hanya workshop singkat tetapi program mingguan yang bisa berlangsung bertahun-tahun dimana setiap program dilaksanakan dalam 20 pertemuan dengan frekuensi pertemuan dua kali dalam satu minggu, serta menggunakan pengajaran dalam Bahasa Inggris dimana hal ini jarang ditemukan di kursus *coding* lokal lainnya dengan instruktur asing dan profesional. Selain itu, lembaga ini memiliki fokus edukatif yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis tetapi juga membangun kemampuan berpikir kreatif dan problem solving dengan menggabungkan pembelajaran daring dan luring, serta menekankan project based learning.

Lembaga Koding Next mengajarkan keterampilan teknis, serta mendorong anak-anak untuk berkolaborasi, berinovasi, dan berpikir kreatif. Lembaga Koding Next telah melaksanakan pembelajaran STEM yang mendukung anak usia dini untuk membentuk kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Terdapat beberapa program yang dilakukan untuk pembentukan kemampuan berpikir kreatif anak.

Berdasarkan analisis lapangan yang dilakukan peneliti di Lembaga Koding Next ditemukan fakta bahwa masih banyak lembaga yang belum mengintegrasikan pembelajaran STEM Berbasis *coding*. Praktik pembelajaran STEM berbasis *coding* yang dilakukan di lembaga Koding Next hanya menyasar pada sekolah swasta dan internasional seperti, Sekolah Pelita Harapan, JIS, Bina Bangsa School, Tzu Chi School, Marie Joseph, dan sekolah internasional lainnya. Pernyataan ini didukung oleh salah satu pengajar di lembaga Koding Next yang berhasil peneliti wawancara, menyebutkan bahwa, “Lembaga Koding Next berfokus pada kolaborasi dengan sekolah internasional dikarenakan peserta didik dapat dikatakan lebih siap dengan fasilitas yang ada sehingga lebih mudah dalam proses pembelajaran dengan kurikulum *coding* yang akan kami ajarkan.”

Lembaga Koding Next menerapkan pembelajaran STEM berbasis *coding* yang berfokus untuk membantu membekali generasi muda dengan skill yang dibutuhkan di era digital, salah satunya adalah pembentukan kemampuan berpikir

kreatif. Penerapan pembelajaran STEM berbasis *coding* di Lembaga Koding Next disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Melalui pembelajaran STEM berbasis *coding* yang diterapkan akan menjadi landasan bagi anak untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga Koding Next merujuk pada konsep pembelajaran STEM dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Penerapan pembelajaran STEM berbasis *coding* disini dibagi menjadi beberapa program yang disesuaikan dengan tahapan usia anak, salah satunya yakni program Little Koders yang berfokus untuk anak usia 6-8 tahun. Pada program Little Koders memanfaatkan penggunaan aplikasi Scratch Jr. Dalam konteks ini, penggunaan media Scratch dalam metode pembelajaran STEM menjadi sangat penting.

Penerapan pembelajaran STEM berbasis *coding* dengan menggunakan media Scratch Jr memberikan aktivitas yang interaktif dan menyenangkan yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian terdahulu dimana penggunaan Scratch dalam pendidikan telah menunjukkan hasil positif dalam memperkenalkan anak-anak pada konsep-konsep dasar dalam sains dan matematika.²² Namun, masih diperlukan kajian yang mendalam tentang bagaimana penerapan pembelajaran STEM berbasis *coding* di lembaga Koding Next ini diintegrasikan secara efektif ke dalam kurikulum STEM.

Berdasarkan uraian di atas, anak usia dini diharapkan dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif guna menghadapi tantangan dan peluang yang kompleks di masa mendatang. Dalam menghadapi tantangan dan peluang di masa mendatang, dibutuhkan pembelajaran STEM berbasis *coding* yang dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif anak untuk memecahkan masalah serta menghadapi tantangan dan peluang di masa mendatang. Oleh karena itu, peneliti

²² Salsa Bintan, et al. Analisis Media Scratch Berbasis Metode Pembelajaran STEM pada Anak Usia 7-8 Tahun Di Educourse.Id. *RAJULA : Journal of Early Childhood Education Studies*. September 2024, Volume 1, Issue 3, Pages: 230-231.

melaksanakan penelitian dengan judul “Pembentukan Kemampuan Berpikir kreatif Anak Usia Dini dalam Pembelajaran STEM Berbasis *Coding* (Studi Kasus di Lembaga Koding Next)”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada pembentukan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini dalam pembelajaran STEM berbasis coding di lembaga Koding Next. Fokus utama penelitian meliputi :

1. Bagaimana penerapan pembelajaran STEM berbasis coding di lembaga Koding Next?
2. Apakah pembelajaran STEM berbasis *coding* di Lembaga Koding Next sesuai dengan konsep Pembelajaran STEM?
3. Apa strategi dan metode pembelajaran yang dapat membentuk kemampuan berpikir kreatif yang digunakan di lembaga Koding Next?
4. Bagaimana pembelajaran STEM berbasis coding dapat membentuk kemampuan berpikir kreatif anak usia dini?
5. Bagaimana respon anak terhadap pembelajaran STEM berbasis *coding* di lembaga Koding Next?

C. Tujuan Umum Penelitian

Secara umum, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran STEM Berbasis *Coding* yang dilaksanakan di Lembaga Koding Next dalam memberikan stimulasi untuk mendukung pembentukan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai bagaimana pendekatan pembelajaran STEM berbasis coding yang diterapkan di lembaga Koding Next dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini. Adapun diharapkan penelitian ini dapat menjadi kajian literatur dan menambah wawasan kepada peneliti selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Orang Tua: Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam memberikan stimulasi yang tepat melalui pembelajaran STEM guna membentuk kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam merancang suatu kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.
- b. Bagi Pendidik: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur kajian bagi pendidik untuk menyusun kegiatan pembelajaran STEM berbasis coding secara optimal.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya: Hasil penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan baru bagi peneliti selanjutnya serta dapat menjadi kajian literatur yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.