



Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Steam Dengan Media Loose Parts

Tuti Hayati¹, Syam'iyah², Euis Rani Puspitasari³

^{1, 2, 3} Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Jl. Soekarno Hatta Kel. Cimincrang Kec. Gedebage Kota. Bandung 40294

Email: thayati18@gmail.com¹, ade.syamiyah@gmail.com², ranieuis1@gmail.com³

Abstrak

Metode *STEAM* adalah pendekatan pembelajaran yang didalamnya terdapat lima bidang ilmu yang terintegrasi dan dalam pelaksanaannya dilakukan secara bersama-sama untuk membangun pola pikir anak yang logis dan sistematis. Sedangkan kreativitas adalah proses mental yang dialami oleh individu yang kreatif dan melahirkan ide, gagasan baru ataupun benda baru dalam berbagai bidang kehidupan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas anak pada penerapan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts*. Penelitian Tindakan Kelas adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. Subjek penelitian ini yaitu 12 anak usia 5-6 tahun yang ada di RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Sumedang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak di RA Widuri Asy-Syifa melalui metode *STEAM* dengan media *Loose Parts*, dapat dibuktikan pada ketuntasan pra siklus sebesar 30,92 dengan kriteria gagal. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 51,33 dengan kriteria kurang dan pada siklus II sebesar 82,20 dengan kriteria sangat baik. Disimpulkan bahwa penggunaan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kata kunci: Kreativitas, *Loose Parts*, *STEAM*

Abstract

The STEAM method is a learning approach in which there are five integrated fields of science and in its implementation it is carried out together to build children's logical and systematic mindsets. While creativity is a mental process experienced by creative individuals and gives birth to ideas, new ideas or new objects in various fields of life. The purpose of this study was to determine the level of creativity of children in the application of the STEAM method with Loose Parts media. Classroom Action Research is the method used in this research. The subjects of this study were 12 children aged 5-6 years in RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang, Tanjungsari District, Sumedang Regency. The

results of this study indicate an increase in children's creativity at RA Widuri Asy-Syifa through the STEAM method with Loose Parts media, it can be proven in the pre-cycle completeness of 30.92 with the criteria of failure. Then it increased in the first cycle of 51.33 with less criteria and in the second cycle of 82.20 with very good criteria. It was concluded that the use of the STEAM method with Loose Parts media could increase children's creativity.

Keywords: Creativity, Loose Parts, STEAM

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini sangat penting karena memiliki banyak potensi yang belum tergarap yang harus diwujudkan. Anak usia dini kadang-kadang disebut sebagai "era emas" karena memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan anak-anak untuk kebutuhan masa depan mereka. Nilai-nilai agama dan moral, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, dan perkembangan seni adalah enam bidang perkembangan yang perlu dibina sejak masa bayi.

Menjadi kreatif adalah kondisi unik yang menantang untuk didefinisikan sepenuhnya. Sukses sering dikaitkan dengan kreativitas. Menjadi kreatif adalah proses kognitif yang menghasilkan perspektif tertentu (Solso, 1996). Menurut Munandar (1995), kapasitas atau keunggulan yang dimiliki seseorang dalam menghasilkan sesuatu membedakan setiap individu dengan individu lainnya (Hidayat H. S., 2015).

Kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama adalah empat "Keterampilan Belajar dan Inovasi" utama yang harus dimiliki seseorang sesuai dengan Kemitraan untuk revolusi industri 4.0 abad ke-21. (Uskup J. P., 2017). Hal ini sesuai dengan gagasan Bloom yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kapasitas tertinggi dalam hal perkembangan kognitif anak (Wahyuningsih, 2020).

Menurut Krogh (2008), potensi anak dapat dirangsang melalui kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam berbagai format atau iterasi. Paradigma pembelajaran STEAM telah dikembangkan untuk abad kedua puluh satu yang mampu menjawab anak usia dini dalam menghadapi kemajuan teknologi dan perkembangan zaman.

Anak-anak tidak diragukan lagi sangat tertarik pada sesuatu, dan sains memicu rasa ingin tahu mereka dan menginspirasi kecintaan belajar. Selama proses pengajaran sains kepada anak usia dini, guru harus terlibat dalam tugas-tugas berikut: 1) merencanakan pengalaman tentang sains yang berkaitan dengan perkembangan fisik, sosial dan moral, emosional, dan kognitif anak; 2) mengembangkan kurikulum sains yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-

masing individu siswa; dan 3) mulai merencanakan unit pembelajaran IPA pada pelajaran lain. (Wahyuningsih, dkk., 2020).

Di era "4.0", kemajuan teknis dan manusia tidak dapat dipisahkan, klaim Jackman (2009). Guru, pendidik, dan orang tua harus menyediakan dan mengajar anak-anak teknologi yang tepat dan dapat diterima sebagai persiapan untuk masa depan. Teknologi terkadang berfungsi sebagai penyeimbang keterampilan manusia (Alam dan Perry, 2002).

Siantajani (2018) mengklaim bahwa rekayasa dapat diringkas sebagai teknologi rekayasa. Tahap engineering dimulai dengan identifikasi masalah dan berlanjut ke penyelesaian masalah (Wahyuningsih, et al., 2020).

Menggambar, melukis, memahat patung, bermain musik, menciptakan karya arsitektur, menulis, bermain peran atau teater, dan menari adalah contoh seni. Pengalaman dan wawasan seseorang dapat ditingkatkan dengan seni. Anak-anak secara alami memiliki jiwa seni yang lebih kuat daripada orang dewasa ketika membahas seni anak usia dini, karena ada bagian dari pengembangan seni yang harus dimaksimalkan sedini mungkin (Musayyadah, 2019).

Kreativitas anak harus diasah, dan ini jelas melibatkan media dan alat. Media yang berasal dari bahasa latin "medium" dan berarti "mediator", berfungsi sebagai penyampai pesan antara pengirim pesan (a source) dan penerima pesan (a receiver). Media pembelajaran adalah konsep yang dirancang untuk menyampaikan informasi. Adanya media pembelajaran akan mempermudah dalam memberikan informasi kepada anak-anak dan akan lebih cepat menyerap informasi. Agar siswa lebih semangat belajar, guru harus mampu menghasilkan materi yang orisinal dan khas (Hidayat H. d., 2018).

Menurut Burnard dan Swan (Elsevier, 2010), tata ruang imajinatif memiliki kekuatan untuk menginspirasi penciptaan suatu barang atau karya seni dan dapat menimbulkan simpati baik di dalam maupun di luar rumah. Anak-anak akan mendapat manfaat dari ini dan sebagai hasilnya belajar lebih bahagia. Anak-anak akan merasa belajar itu menyenangkan jika kegiatannya melibatkan hal-hal yang mereka kenal (Aziza & Ageng, 2020).

Media Bahan-bahan yang tidak berhubungan yang berada dalam keadaan lepas disebut potongan lepas. Komponen utama pembelajaran dengan pendekatan STEAM adalah bagian-bagian yang longgar. Orang tua, guru, atau anak-anak dapat menemukan media ini hampir di mana saja di rumah. Suku cadang Anak-anak dapat membayangkan apapun yang mereka inginkan, tanpa batasan apapun, berkat media. Ada tujuh bagian dalam Loose Parts yang memiliki berbagai tekstur yang bisa disentuh anak-anak. Ketujuh bagian tersebut adalah sebagai berikut: 1) Bahan alam, yang meliputi lumpur, pasir, dan dedaunan; 2) Bahan plastik, yang meliputi produk yang terbuat dari plastik; 3) Logam, meliputi barang-barang yang terbuat dari logam seperti baut, paku, sendok, dan uang logam; 4) Kayu dan bambu, termasuk barang-barang yang

terbuat dari kayu atau bambu yang sudah tidak digunakan lagi; 5) Benang dan kain, yang meliputi produk seperti kain perca, tali, pita, dan lain-lain; 6) Kaca dan keramik, khususnya barang-barang yang dibuat dari bahan tersebut, seperti botol kaca, ubin keramik, cermin, dan barang pecah belah; 7) kemasan bekas, khususnya barang-barang yang bersumber dari bahan jenis ini, seperti karton, gulungan benang, pembungkus makanan, dan lain-lain.

Menurut hasil observasi yang dilakukan di RA Widuri Asy-Syifa, Dusun Rancabawang, Kecamatan Tanjungsari, dan Kabupaten Sumedang, siswa di sana memiliki bakat kreatif yang lemah. Hal ini terbukti ketika anak-anak diberi tugas untuk mengungkapkan majalah sebagai bagian dari latihan pembelajaran; mereka masih memiliki kecenderungan untuk meniru dan takut untuk menambahkan warna. Selain itu, terlihat beberapa anak tidak menyelesaikan tugas mewarnai karena bosan atau asyik dengan mainannya sendiri. Elemen lain yang menarik minat penulis adalah kenyataan bahwa beberapa anak mendekati guru mereka dan meminta mereka untuk menyelesaikan tugas mewarnai mereka ketika sesi belajar mereka selesai. Kurangnya kemandirian pada anak-anak ini terbukti.

Selain itu, untuk mencegah kecerdikan anak-anak terlihat, guru sering menginstruksikan siswa untuk menyalin apa yang mereka buat dan menggunakan materi dan metode mereka. Solusi terbaik untuk masalah ini adalah pembelajaran STEAM menggunakan media komponen longgar, yang menumbuhkan daya cipta anak-anak.

Selain itu, RA Widuri Asy-Syifa belum menerapkan teknik STEAM dengan media komponen lepas karena masih merupakan konsep yang relatif baru dalam pendidikan anak usia dini. Hal inilah yang memotivasi penulis penelitian "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode STEAM Dengan Media Bagian Lepas" untuk melakukan penelitian lebih lanjut (Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang).

Adapun bagaimana rumusan masalah dengan mempertimbangkan latar belakang masalah dan topik penelitian seperti yang terlihat di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah utama, antara lain: (1) Bagaimana tingkat kreativitas anak di Kelompok B RA Widuri Asy -Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang sebelum digunakan teknik STEAM menggunakan media Loose Parts? (2) Untuk menumbuhkan kreativitas anak dalam menghasilkan karya untuk setiap siklus, bagaimana penerapan pendekatan STEAM di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang? (3) Bagaimana penerapan teknik STEAM setiap siklus menggunakan media Loose Parts di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang mempengaruhi kreativitas anak dalam menghasilkan karya?

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: (1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur bagi bidang pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini, dalam hal bagaimana menumbuhkan kreativitas anak dengan menggunakan STEAM dan bagian yang

longgar. (2) Penelitian ini dimaksudkan untuk membantu sekolah, guru, dan anak-anak untuk membuat langkah baru di bidang pendidikan.

Metodologi

Paradigma Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc adalah teknik yang digunakan. Empat jalur iteratif yang dijelaskan oleh Taggart adalah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dengan 2 tindakan dalam setiap siklusnya. Dua belas siswa dari RA Widuri Asy kelas B Syifa dijadikan sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kerja, dan dokumentasi. Tempat tersebut dipilih karena sekolah tersebut bermasalah dengan kreativitas siswa dan layak dijadikan sebagai sumber belajar.

Hingga kesimpulannya, penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2020. Hipotesis Milles, yang berpendapat bahwa kreativitas karya anak dianggap berhasil jika rata-rata kelas telah mencapai minimal 75%, disebut sebagai standar untuk keberhasilan aksi yang ingin dicapai di Tampubolon (2014: 35). (Anita Damayanti, 2020). Menurut pendapat ini, penelitian ini akan dilanjutkan atau tidak jika nilai rata-rata daya cipta anak mencapai minimal 75%.

Hasil dan Diskusi

Tabel 1
Hasil Kreativitas Anak pada Pra Siklus

No	Nama	Nilai Kreativitas				
		Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			I	II	I	II
1.	Dewi	25	47	59	75	94
2.	Afirza	38	59	78	88	97
3.	Tedy	34	47	63	75	91
4.	Deva	28	38	66	72	94
5.	Siti	38	41	50	66	84
6.	Fatir	25	31	47	63	72
7.	Desi	34	38	59	69	91
8.	Silvi	25	34	56	72	91
9.	Dea	25	38	50	72	88

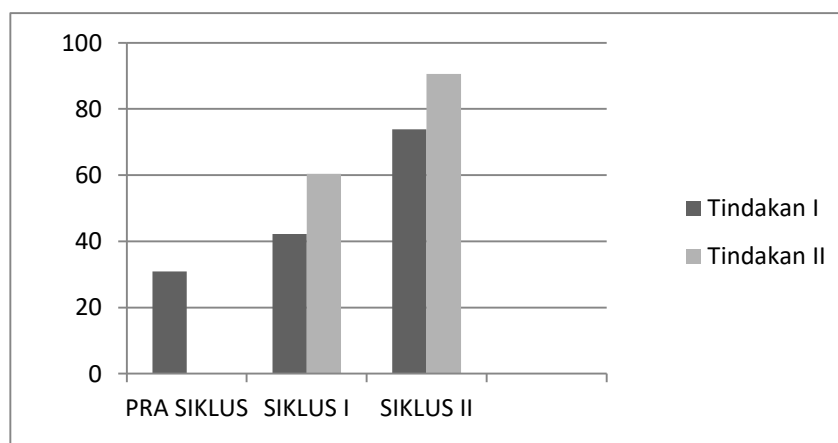
10.	Gilang	31	47	63	81	97
11.	Cahaya	34	34	59	69	91
12.	Dewa	34	53	75	84	97
Jumlah Nilai		371	507	725	886	1.087
Nilai rata-rata		30,92	42,25	60,42	73,83	90,58

Tabel 2
Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak
dalam Setiap Siklus

Jenis Data	Pra siklus	Siklus I		Siklus II	
Nilai rata-rata anak	30,92	42,25	60,42	73,83	90,58
Nilai rata-rata anak pada setiap siklus		51,33 Kriteria: Kurang		82,20 Kriteria: Sangat Baik	

Berdasarkan Tabel rekapitulasi di atas peningkatan kreativitas anak dalam penerapan metode *STEAM* dengan media *Loose Parts* dapat dilihat peningkatannya pada grafik 1 sebagai berikut:

Grafik 1
Peningkatan Kreativitas Anak dalam Penerapan Metode STEAM dengan
Media Loose Parts Pada Setiap Siklus



Tingkat kreativitas anak pada pra siklus memiliki nilai rata-rata sebesar 30,9 dengan kriteria gagal, terlihat dari grafik peningkatan kreativitas anak di atas. Setelah menggunakan media Loose Parts dan teknik STEAM, tingkat kreativitas anak meningkat. Seperti yang dapat diamati, rata-rata skor anak pada siklus I adalah 51,33 dengan kriteria lemah, sedangkan skor pada siklus II adalah 82,20 dengan kriteria kuat. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendekatan STEAM dengan media Loose Parts ditunjukkan untuk menumbuhkan kreativitas anak-anak Grup B RA. Rancabawang Tanjungsari Sumedang Widuri Asy-Syifa.

Pembahasan

Sebelum menggunakan pendekatan STEAM dengan media Loose Parts, diuji kreativitas anak di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menumbuhkan kreativitas seni anak di RA Widuri Asy-Syifa. Dua siklus, siklus I dan siklus II, penelitian ini dijalankan. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi.

Tingkat kreativitas anak pada pra siklus diukur oleh peneliti sebelum pelaksanaan siklus pertama. Sebelum aplikasi, daya cipta anak-anak di RA Widuri Asy-Syifa sepertinya belum berkembang. Ini karena tidak banyak kegiatan yang membantu anak mengembangkan bakat mereka dan lebih menekankan pada pewarnaan. Temuan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hal ini.

30,92 adalah nilai rata-rata anak pada pra siklus, menurut data. 30,92 adalah nilai rata-rata anak pada pra siklus, menurut data. Ada 12 anak yang memenuhi persyaratan kurang dari satu kali pada tahap pra-siklus. Statistik ini menunjukkan bahwa masih banyak anak-anak dengan tingkat kreativitas yang rendah. Minimnya kreativitas anak-anak di RA Widuri Asy-Syifa adalah akibat dari kebosanan mereka, karena semua kegiatan kreatif diselengi secara eksklusif dengan majalah untuk membuat sketsa dan mewarnai. Kurangnya aktivitas yang menarik dapat membuat anak bosan dan tidak tertarik. Karena itu, pendidik harus menerapkan pendekatan baru yang dapat memicu minat anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka.

Proses belajar anak sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam materi pendidikan. Anak-anak akan menyukai media yang khas dan beragam. Karena Loose Parts adalah jenis media yang tidak dibatasi, dapat mendorong anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka (Siantajani, 2020).

Dalam upaya menumbuhkan kreativitas anak dalam menghasilkan karya untuk setiap siklusnya, pendekatan STEAM telah diterapkan di Kelompok B RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

Proses penerapan metode *STEAM* pada penelitian ini didasarkan pada proses kreatif yang dikemukakan oleh Parners yaitu adanya kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian dan kepekaan (Yeni Rachmawati, 2010). Perilaku kreatif tersebut dapat dikembangkan melalui metode *STEAM* dengan media *Loose Parts*. Hal tersebut dikarenakan metode *STEAM* memiliki keunggulan bersifat terbuka, mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak tanpa membatasi ide-ide dan gagasan anak.

Setelah menggunakan metode STEAM dengan media Loose Parts di Grup B kreativitas seni anak Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, RA Widuri Asy-Syifa Dusun Rancabawang

Tingkat daya cipta 12 anak meningkat selama siklus pertama tindakan I, menurut statistik. Kriteria gagal terdiri dari 10 anak, sedangkan kriteria kurang terdiri dari 2 anak. Data tindakan siklus I I didapatkan 2 anak memenuhi kriteria baik, 3 anak memenuhi kriteria cukup, 6 anak memenuhi kriteria kurang, dan 1 anak memenuhi kriteria gagal. Pada tindakan siklus I kreativitas anak memiliki nilai rata-rata 42,25; pada Tindakan II memiliki nilai rata-rata 60,42. Oleh karena itu, dengan kriteria yang lebih sedikit, nilai rata-rata kreativitas anak siklus I adalah 51,33.

Data dari 12 anak yang mengikuti tindakan siklus II menunjukkan bahwa kreativitas mereka meningkat. Terdapat 4 anak yang memenuhi kriteria perlu, 5 anak memenuhi kriteria baik, dan 3 anak memenuhi kriteria sangat baik. 11 anak masuk kriteria sangat baik pada tindakan II siklus II, dan 1 anak termasuk dalam kriteria baik. Pada tindakan siklus II kreativitas anak memiliki nilai rata-rata 73,83 sedangkan nilai rata-rata 90,58. Dengan demikian, dengan standar sangat baik nilai rata-rata kreativitas anak pada siklus II adalah 82,20.

Berdasarkan temuan evaluasi kreativitas anak, Peningkatan ini tidak terlepas dari guru di RA Widuri Asy-Syifa yang selalu berupaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan pendekatan STEAM dan media *Loose Parts*.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa RA Widuri Asy Syifa dapat tumbuh sebagai hasil dari perhatiannya terhadap kegiatan pembelajaran dan penerapan metode STEAM oleh guru dengan menggunakan media *Loose Parts* sesuai dengan perencanaan dan prosedur metode. Daya cipta anak-anak meningkat di RA Widuri Asy-Syifa, menunjukkan efektifitas pendidikan STEAM. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran inkuiri yang memberikan kesempatan kepada anak, melibatkan mereka dalam proses pembelajaran, dan memperdalam pemikiran mereka (Siantajani, 2020).



Gambar 1. Hasil Karya Anak



Gambar 2. Kegiatan Menggambar dan Mewarnai



Gambar 3. Media Loose Parts

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan media Loose Parts dan teknik STEAM untuk mencoba meningkatkan kreativitas anak kelompok B RA Widuri Asy-Syifa, dapat dikatakan bahwa kreativitas anak kelompok B RA Widuri As-Syifa telah naik. Hal ini terlihat dengan melihat kreativitas anak sebelum diterapkan metode STEAM dengan media bagian lepas yang menghasilkan rata-rata hasil 30,92 dengan kriteria gagal. Namun, ketika metode STEAM dengan media bagian lepas diterapkan, guru dan siswa berhasil menyelesaikan semua tahapan. Namun setelah menggunakan teknik STEAM dengan media Loose Parts pada siklus I siklus I, orisinalitas siswa kelompok B di bawah bimbingan RA Widuri Asy-Syifa adalah 51,33 dengan kriteria di bawah standar dan 82,20 pada siklus II dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan pada hasil yang telah didapatkan dan berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan besar harapan peneliti mengenai perkembangan metode ataupun kegiatan yang mampu meningkatkan kreativitas anak. Peneliti memberikan beberapa saran untuk guru agar selalu

mengembangkan diri, memperkaya wawasan dan menciptakan kegiatan stimulasi baru yang mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Selain itu peneliti berharap kepada peneliti yang lain agar dapat mengembangkan metode STEAM dan Loose Parts ini sebagai upaya pemecahan masalah yang lain.

Daftar Pustaka

- Alam&Perry. (2002). A customer-oriented new service development process. *Journal Of Service Marketing*.
- Anita Damayanti, S. R. (2020). PENINGKATAN KREATIVITAS BERKARYA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS. *Jurnal Buah Hati*, 81.
- Aziza&Ageng. (2020). Pengaruh Metode Montessori dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 22.
- Hidayat, H. S. (2015). *Aktivitas Mengajar Anak TK/RA dan PAUD*. Bandung: CV. Arfino Raya.
- Hidayat, H. d. (2018). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Bandung: Cahaya Aksara Indonesia-Self Publishing.
- Musayyadah, D. P. (2019). Penerapan Metode Bermuatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE)*, (p. 101). Pamekasan Madura.
- Siantajani, Y. M. (2020). *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Siti Wahyuningsih, A. R. (2020). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 305-311.

Biodata Penulis

Penulis bernama Euis Rani Puspitasari, dilahirkan di Kota Kebumen pada tanggal 04 April 1999. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Suparmin dan Ibu Euis Endah Wahyuni. Saat ini penulis tinggal di Kecamatan Rancaekek dan memiliki bisnis bouquet @flow.rans. Mudah-mudahan penulis mampu istiqomah dan berjuang dalam mengembangkan usaha kecilnya yang dirintis sejak tahun 2020. Terimakasih.