

ABSTRAK

KARTIKA INDAH LESTARI. Pengaruh Penerapan Pendekatan STEAM Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Kahfi Kota Medan. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Seseorang perlu dilatih kreativitasnya dalam merancang/menciptakan sesuatu yang baru dan berguna bagi diri sendiri dan lingkungan untuk mengekspresikan diri terutama pada anak usia dini usia 5-6 tahun untuk menuju jenjang yang lebih tinggi yaitu sekolah dasar. Dalam memberikan pengalaman kepada anak yaitu salah satunya menggunakan pendekatan STEAM dimana pembelajaran yang mengintegrasikan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic* dan dapat memfasilitasi pengembangan kreativitasnya meliputi aspek kelancaran, keluwesan, elaborasi dan keaslian dalam idenya untuk berpikir. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di RA Al-Kahfi Kota Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental dengan tujuan untuk menguji efek dari Penerapan Pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini usia 5-6 Tahun di RA Al-Kahfi. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pra-Eksperimen*, bentuk dari desainnya adalah *One –Group Pretest-Posttest*. Teknik analisis yang dilakukan adalah teknik statistik deskriptif dengan penyajian data yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data telah terkumpul, diketahui bahwa hasil penelitian yang sudah dilaksanakan yaitu pada tahap *pretest* menunjukkan hasil skor rata-rata berjumlah 6,9 pada kategori MB (Mulai Berkembang). Sedangkan pada tahap *posttest* hasil skor rata-rata berjumlah 11,9 dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Hasil akhir pada penelitian ini setelah dilakukan uji statistik *Wilcoxon SPSS 26* menunjukkan bahwa pada 11 sampel yang diberikan perlakuan data *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dan hasil signifikansi berjumlah $0,003 < 0,05$ maka hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di RA Al-Kahfi Kota Medan.

Kata kunci: Kreativitas, Pendekatan STEAM, Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

ABSTRACT

KARTIKA INDAH LESTARI. The influence of applying the STEAM approach on the creativity of early childhood children aged 5-6 years in RA Al-Kahfi, Medan City. Skripsi. Medan: Faculty of Education State University of Medan, 2024.

A person needs to be trained in creativity in designing/creating something new and useful for themselves and the environment to express themselves, especially in early childhood aged 5-6 years to go to a higher level, namely elementary school. In providing experiences to children, one of them is using the STEAM approach, where learning integrates Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics and can facilitate the development of creativity including aspects of fluency, flexibility, elaboration and originality in ideas for thinking. The aim of the research is to determine the effect of implementing the STEAM approach on the creativity of early childhood children aged 5-6 years at RA Al-Kahfi, Medan City. The method used in this research is an experimental method with the aim of testing the effect of implementing the STEAM Approach on the creativity of early childhood children aged 5-6 years at RA Al-Kahfi. The design used in this research is Pre-Experiment, the form of the design is One – Group Pretest-Posttest. The analysis technique carried out is a descriptive statistical technique with data presentation which is used to analyze the data by describing or illustrating the data that has been collected. It is known that the results of the research that has been carried out, namely at the pretest stage, show an average score of 6.9 in the MB category (Starting to Develop). Meanwhile, at the posttest stage, the average score was 11.9 in the BSH (Developing According to Expectations) category. The final results of this study after carrying out the Wilcoxon SPSS 26 statistical test showed that the 11 samples treated with pretest and posttest data experienced an increase and the significance results amounted to $0.003 < 0.05$, so the hypothesis was accepted, namely that there was a significant influence from the application of the STEAM approach to children's creativity. early age aged 5-6 years at RA AL-Kahfi Medan City.

Keywords : creativity, STEAM approach, early childhood aged 5-6 years