

## **ABSTRACT**

**KUMALA BALQIS. Application Of Learning Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics (Steam) In Early Children's Education In Sei Putih Barat Kelurahan. Thesis For Pg Paud Department. Faculty Of Science Education. Medan State University. Year 2021.**

This study was carried out with the objectives, 1) to find out how the RPPM and RPPH of teachers are based on STEAM, 2) to find out how the implementation of STEAM learning in early childhood education in Sei Putih Barat Village, 3) to find out how to assess STEAM learning in children's education at an early age in the West Sei Putih Village. This research is a qualitative research with a descriptive approach. The subjects in this study were teachers from 4 Kindergartens (TK) in the area of Sei Putih Barat Village, Medan Petisah District. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation. Qualitative data analysis using data collection, data reduction, data presentation, drawing conclusions. The results of this study indicate that the RPPH and RPPM of STEAM learning designed by Kindergarten teachers in Sei Putih Barat Village are related to the five elements of STEAM. As for the implementation of STEAM learning from 4 Kindergartens there are 2 Kindergartens in the very good and good categories, the rest are in the less good category, very less. Respondent A is categorized as poor with a percentage of 48%, respondent B is categorized as very poor with a percentage of 24%, respondent C is categorized as very good with a percentage of 96%, and respondent D is categorized as good with a percentage of 68%. As for the assessment carried out from 4 Kindergartens, there are 3 who have carried out according to the indicators listed in the RPPH.

**Keywords: STEAM, Early Childhood Education**



## **ABSTRAK**

**KUMALA BALQIS. Penerapan Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics (Steam) Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Kelurahan Sei Putih Barat. Skripsi Jurusan Pg Paud. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. Tahun 2021.**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan, 1) untuk mengetahui bagaimana RPPM dan RPPH guru yang berbasis STEAM, 2) untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran STEAM pada pendidikan anak usia dini di Kelurahan Sei Putih Barat, 3) untuk mengetahui bagaimana penilaian dalam pembelajaran STEAM pada pendidikan anak usia dini di Kelurahan Sei Putih Barat. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dari 4 Taman Kanak-kanak (TK) di wilayah Kelurahan Sei Putih Barat Kecamatan Medan Petisah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data secara kualitatif menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa RPPH dan RPPM pembelajaran STEAM yang dirancang oleh guru Taman Kanak-kanak di Kelurahan Sei Putih Barat sudah berkaitan dengan lima unsur STEAM. Adapun dalam pelaksanaan pembelajaran STEAM dari 4 Taman Kanak-kanak ada 2 Taman Kanak-kanak di kategori sangat baik dan baik selebihnya berada di kategori kurang baik, kurang sekali. Adapun responden A dikategori kurang baik dengan persentase 48%, responden B dikategorikan sangat kurang sekali dengan persentase 24%, responden C dikategorikan sangat baik dengan persentase 96%, dan responden D dikategorikan baik dengan persentase 68%. Adapun dalam penilaian yang di lakukan dari 4 Taman Kanak-kanak ada 3 yang sudah melakukan sesuai dengan indikator yang tertera dalam RPPH.

**Kata kunci: STEAM, Pendidikan Anak Usia Dini**

