

## ABSTRAK

### **PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHEMATICS*) BERBANTUAN MEDIA REALIA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN**

OLEH

**ALISA NUR HAZIZAH**

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam berpikir simbolik belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) berbantuan media realia terhadap kemampuan berpikir simbolik anak di kelas B (usia 5-6 tahun) TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tambah Dadi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperiment* dengan desain *Nonequivalent* yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 30 anak, sedangkan sampel berasal dari kelas TK B1 (usia 5-6 tahun) yang berjumlah 15 anak sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan uji *N-Gain* dan uji *Mann Whitney*. Hasil uji *Mann Whitney* menunjukkan nilai *Asymp.Sig* sebesar  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  diterima, atau terdapat pengaruh positif antara pembelajaran STEAM berbantuan media realia terhadap kemampuan mengenal berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun kelas B TK Bustanul Athfal Tambah Dadi.

**Kata kunci:** pembelajaran STEAM, media realia, berpikir simbolik

## ABSTRACT

### **THE INFLUENCE OF STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHEMATICS*) LEARNING ASSISTED BY REALIA MEDIA ON THE SYMBOLIC THINKING ABILITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

BY

**ALISA NUR HAZIZAH**

The problem in this study is that the ability of children aged 5-6 years in symbolic thinking is not optimal. This study aims to determine the effect of STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) learning assisted by realia media on the symbolic thinking skills of children in grade B (aged 5-6 years) TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tambah Dadi. This research is a quantitative research with *Quasi-Experimental* method with *Nonequivalent* design using experimental class and control class. The population in this study was 30 children, while the sample came from kindergarten class B1 (aged 5-6 years) which amounted to 15 children as an experimental class. The sampling technique used in this study was using *purposive sampling techniques*. Data collection techniques used in the form of observations and documents. The data analysis technique uses *the N-Gain* test and *the Mann Whitney* test. The results of the *Mann Whitney* test showed an *Asymp.Sig* value of  $0.001 < 0.05$  then  $H_a$  was accepted, or there was a positive influence between realia media-assisted STEAM learning on the ability to recognize symbolic thinking for children aged 5-6 years old grade B of Bustanul Athfal Kindergarten Tambah Dadi.

**Keywords:** STEAM learning, realia media, symbolic thinking