

**PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP
BERPIKIR KRITIS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

RAENA IKA FITRI

2113054036



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP BERPIKIR KRITIS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

RAENA IKA FITRI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di TK Mahkota Bunda Bandar Lampung yang menunjukkan rendahnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak-anak cenderung pasif, enggan menciptakan ide, kurang tertarik untuk mengambil keputusan dalam pemecahan masalah, serta hanya menerima informasi tanpa berusaha mencari jawaban sendiri. Beberapa anak juga cenderung mengikuti ide teman tanpa mengemukakan gagasan pribadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STEAM terhadap berpikir kritis anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan desain *one group pre treatment post treatment*. Hasil analisis menggunakan uji statistik menunjukkan nilai Asymp Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 dan 0,005, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pembelajaran STEAM terhadap berpikir kritis anak usia dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan STEAM efektif diterapkan pada anak usia dini melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti eksperimen sederhana dan pengamatan langsung, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Kata Kunci: STEAM, berpikir kritis, anak usia dini, pembelajaran, eksperimen

ABSTRACT

THE EFFECT OF STEAM LEARNING ON CRITICAL THINKING OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By

RAENA IKA FITRI

This research was motivated by the results of observations at Mahkota Bunda Kindergarten in Bandar Lampung which showed low children's involvement in the learning process. Children tend to be passive, reluctant to create ideas, less interested in making decisions in problem solving, and only accept information without trying to find answers themselves. Some children also tend to follow friends ideas without bringing up personal ideas. This study aims to determine the influence of STEAM learning on the critical thinking skills of children aged 5–6 years. The method used is an experimental method with a quantitative approach, using a one group pre treatment post treatment design. The results of the analysis using statistical tests showed the value of Asymp. Sig. (2-tailed) is 0.001 and 0.005, which means H_a is accepted and H_o is rejected. Thus, it can be concluded that there is a positive influence of STEAM learning on critical thinking in early childhood. This study shows that the STEAM approach is effectively applied in early childhood through fun activities, such as simple experiments and direct observations, that correspond to the child's developmental characteristics.

Keywords: STEAM, critical thinking, early childhood, learning, experiment