

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Oleh

ASYIFA AZAHRA

Permasalahan yang diambil dalam penelitian ini dalam pembelajaran anak usia dini adalah minimnya stimulasi kreativitas anak, serta model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik, anak lebih banyak duduk, dan ditugaskan untuk mengerjakan lembar kerja anak (LKA). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK islam An Najah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *pre-experimental design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest*. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling* yang berjumlah 21 sampel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Hasil penelitian pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap kreativitas belajar anak usia dini di TK An Najah Jatimulyo.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kreativitas ,Model Pembelajaran STEAM

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF STEAM LEARNING MODEL ON EARLY CHILDHOOD CREATIVITY

by

ASYIFA AZAHRA

The problem taken in this study in early childhood learning is the lack of stimulation of children's creativity, and the learning model used by the teacher is less interesting, children sit more, and are assigned to do children's worksheets (LKA). This study aims to determine the effect of the STEAM learning model on the creativity of children aged 5-6 years at An Najah Islamic Kindergarten. This study uses a quantitative pre-experimental design method with the form One Group Pretest-Posttest. The technique used in this study was purposive sampling which amounted to 21 samples. The instrument used in this study was an observation sheet. The results of hypothesis testing research in this study using statistical analysis of simple linear regression test obtained a significance value of 0.000 less than 0.05, it can be concluded that there is an effect of STEAM learning model on early childhood learning creativity at An Najah Jatimulyo Kindergarten.

Keywords: Early Childhood, Creativity, STEAM Learning Model