



Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Berbasis Steam (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kelompok Bermain (KB) Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang

Rahma Sari^{1✉}, Muhtarom², Lidia Oktamarina³, Febriyanti⁴

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: rs511876@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Rendahnya kreativitas anak yang terjadi pada kelas C KB Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang, yaitu masih banyak anak mengalami permasalahan kreativitas yang pada aspek orisinalitas yang ditandai dengan anak belum mampu membuat sesuatu berdasarkan ide atau gagasannya sendiri, pada aspek fleksibilitas ditandai dengan anak belum mampu menyampaikan ide atau gagasannya secara lancar dan terbuka, pada permasalahan di aspek kefasihan ditandai dengan anak belum mampu membentuk secara spontan berdasarkan objek yang dilihatnya, dan pada aspek elaborasi ditandai anak belum mampu membuat karya dan aktifitas seni dengan berbagai media. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di KB Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang Tahun 2023. Penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelompok eksperimen. Pendekatan penelitian ini kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Desain bentuk One-Shot Case Study. Subjek penelitian ini adalah anak kelas C dengan jumlah sampel 14 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes tidak terstruktur. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis t-test. Berdasarkan hasil yang didapat bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata setelah diterapkan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) sebesar 74,64. Kemudian, berdasarkan perhitungan uji t bahwa nilai signifikansi (2 tailed) < taraf signifikansi (0,000 < 0,05), maka kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Kelompok Bermain (KB) Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang.

Kata Kunci: *Pendekatan pembelajaran berbasis steam, kreativitas*

Abstract

The low creativity of children that occurs in class C of Dwi Rama Al-Ikhlas Playgroup Palembang City, namely that there are still many children experiencing creativity problems in the aspect of originality which is characterized by children not being able to make something based on their own ideas or ideas, in the aspect of flexibility characterized by children not being able to convey their ideas or ideas smoothly and openly, in problems in the aspect of fluency characterized by children not being able to form spontaneously based on the objects they see, and in the aspect of elaboration characterized by children not being able to create works and art activities with various media. The purpose of this study was to determine the effect of a STEAM-based learning approach (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) on the creativity of children aged 5-6 years at Dwi Rama Al-Ikhlas Playgroup Palembang City in 2023. This study used one class, namely the experimental group. This research approach is quantitative with the type of Pre- Exsperimental Design research form One-Shot Case Study. The subjects of this study were class C children with a sample size of 14 children. Data collection techniques using observation, documentation and unstructured tests. Data analysis techniques in this study used normality test, homogeneity test, and t-test hypothesis test. Based on the results obtained, there is a difference in the average value after applying the STEAM-based learning approach (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) of 74.64. Then, based on the t-test calculation that the significance value (2 tailed) $<$ the significance level ($0.000 < 0.05$), the conclusion is H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that the STEAM-based learning approach (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) has a significant influence on the creativity of children aged 5-6 years at the Dwi Rama Al-Ikhlas Playgroup Palembang City.

Keywords: *STEAM-based learning approach, creativity*

PENDAHULUAN

Pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis STEAM diajarkan pada masa kanak-kanak, karena STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya memberikan pengetahuan saja, tetapi membangun kemampuan berpikir kritis, menganalisis rasa percaya diri, keberanian menerima tantangan, dan mengembangkan rasa ingin tahu anak menggunakan bidang-bidang STEAM. Mengenalkan anak dengan STEAM di PAUD dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah yang terjadi pada konten yang ada di STEAM, seperti permasalahan saat anak membutuhkan alat pemotong untuk membelah buah yang ingin dimakan, guru dapat memasukkan konten STEAM sebagai pemecahan permasalahan anak tersebut. Guru dapat mengajak anak berpikir STEAM mempelajari tentang bentuk, ukuran, dan tekstur buah (sains), alat apa yang dapat digunakan untuk memotong buah (teknologi), cara memotong buah (*engineering*), dan membagi menjadi berapa potong agar cukup untuk sejumlah anak dikelompok itu (matematika).

Disamping itu, berdasarkan observasi lapangan (catatan wawancara dengan guru) yang telah dilakukan pada 3 Desember 2022 di PAUD Kelompok Bermain (KB) Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang kreativitas anak menunjukkan belum berkembang sangat baik. Anak mengalami permasalahan kreativitas di aspek orisinalitas ditandai dengan anak belum mampu membuat sesuatu berdasarkan ide dan gagasannya sendiri, pada permasalahan di aspek fleksibilitas ditandai dengan anak belum mampu menyampaikan ide dan gagasannya secara lancar dan terbuka, pada permasalahan di aspek kefasihan ditandai dengan anak belum mampu membentuk secara spontan berdasarkan objek yang dilihatnya, dan pada permasalahan di aspek elaborasi ditandai dengan anak belum mampu menciptakan karya serta aktifitas seni memanfaatkan berbagai media.¹⁰ Selanjutnya, berdasarkan dokumentasi penilaian harian kelas yang didapatkan dari lembaga tersebut bahwa jumlah anak di dalam kelas yaitu, 14 orang anak. 2 orang anak (14,30%) diantaranya belum berkembang (BB) kreativitasnya, 5 orang anak (35,70%) mulai berkembang (MB) kreativitasnya, 7 orang anak (50%) berkembang sesuai harapan (BSH) kreativitasnya, dan 0 orang anak berkembang sangat baik (BSB) kreativitasnya. Masalah ini dikarenakan anak-anak kelompok C menggunakan pendekatan pembelajaran yang kurang efektif, efisien, serta menarik untuk anak sehingga pembelajaran menjadi monoton, anak hanya memperoleh majalah atau LKS dan buku gambar untuk menulis, menggambar dan mewarnai dalam pengembangan kreativitasnya dan pembelajaran masih berpusat pada guru.

Oleh karena itu, solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan di atas, yakni memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tepat yang dapat menstimulasi kreativitas anak. Salah satu upaya tersebut, yaitu menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics). Berdasarkan literatur dari beberapa penelitian sebelumnya, dan adanya permasalahan kreativitas yang anak alami. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian ini karena belum adanya penggunaan pendekatan pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) di Kelompok Bermain (KB) Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang untuk mempelajari kreativitas anak. Karena, kreativitas pada anak usia 5-6 tahun berdasarkan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) seharusnya anak sudah dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya misalnya seni musik, visual, gerak dan tari serta mampu menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif, anak sudah mempunyai sikap yang mencerminkan sikap kreatif dan estetis,

Pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) yang menerapkan konsep pendekatan pembelajaran menggunakan

praktek langsung dengan mengintegrasikan bidang-bidang ilmu berdasarkan kehidupan keseharian anak memiliki banyak manfaat seperti, pendekatan pembelajaran berbasis STEAM dapat membantu anak menghadapi transformasi zaman di era revolusi industri 4.0, anak perlu belajar bagaimana menggunakan sumber-sumber ilmu mereka seoptimal mungkin untuk menemukan jawaban dan terobosan-terobosan baru untuk pemecahan masalah secara kreatif, sehingga dapat membantu mempersiapkan anak untuk masa depan yang penuh tantangan. Jadi, dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM dapat membantu anak merangsang kreativitasnya untuk mendapatkan solusi yang kreatif atas permasalahan yang akan anak hadapi di masa mendatang.

Berdasarkan permasalahan di atas yang ditemukan dalam hasil observasi maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kelompok Bermain (KB) Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang". Yang akan dilakukan terhadap anak kelompok C di KB Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Peneliti pada penelitian ini menerapkan jenis penelitian kuantitatif dengan dengan desain penelitian Pre-Experimental Designs bentuk One-Shot Case Study. Pada bentuk ini, kelompok anak dalam kelas diberikan perlakuan atau *treatment* yakni pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) dan diobservasi sesuai dengan penilaian yang telah ditetapkan. Sehingga, dari hasil perlakuan atau *treatment* bisa diketahui pengaruh dari pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) terhadap kreativitas anak.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan area keseluruhan yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk penelitian dan pembentukan kesimpulan selanjutnya. Sehingga, dapat dipahami bahwa populasi mencakup seluruh objek penelitian.

Sampel ialah bagian dari jumlah yang populasi miliki.⁶³ Dalam pengambilan sampel peneliti mengambil teknik *Purposive Sampling* yakni penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁶⁴ Sampel ialah sumber data pada penelitian anak-anak yang berada di kelas C dengan usia 5-6 tahun, pada tahun ajaran 2022/2023. Peneliti mengambil kelas C dengan mempertimbangkan anak kelas C berusia 5-6 tahun dimana anak pada

umur tersebut sudah mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan mandiri maupun berkelompok serta sudah mengerti aturan. Sehingga, jumlah sampel penelitian adalah 14 orang anak dikelas C dari 40 populasi anak di Kelompok Bermain Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang.

Prosedur Penelitian

1. Tes Awal (*PreTest*)

Tes awal dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*) untuk melihat keadaan anak.

2. Pemberian Perlakuan (Treatment)

Perlakuan (*treatment*) diberikan di kelas sesuai dengan yang sudah direncanakan.

3. Tes Akhir (Post Test)

Tes akhir dilakukan untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari perlakuan (*treatment*).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan dan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya:

Observasi

Observasi ialah suatu proses kompleks yang terdiri dari bermacam proses psikologis dan biologis termasuk proses mengamati dan mengingat.⁶⁵ Pada teknik pengumpulan data observasi ini peneliti mengamati secara langsung kegiatan di lapangan dan mendeskripsikan tingkah laku yang akan diamati berdasarkan indikator kreativitas anak untuk mendapatkan data yang relevan. Teknik observasi ini digunakan untuk melihat seberapa tinggi kreativitas yang timbul pada diri anak.

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik yang digunakan dalam mendapatkan data dengan cara mengambil foto atau video. Mendokumentasikan setiap kegiatan yang dilakukan, agar data yang diambil bersifat objektif. Dalam hal ini peneliti memerlukan dokumentasi mengenai keadaan ruangan belajar, proses belajar mengajar, keadaan guru, media pembelajaran yang digunakan, hasil karya anak dan catatan lainnya dalam bentuk dokumen yang memuat data sebagai penunjang penelitian.

Tes

Tes ialah teknik pengukuran yang memuat bermacam pertanyaan yang dijawab oleh responden dalam penelitian. Peneliti menggunakan instrument test tentang kreativitas anak dengan menggunakan indikator kreativitas pada kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM, pada penelitian ini peneliti menggunakan tes tidak terstruktur.

Teknik Analisis Data

Uji Validitas

Uji validitas menggunakan taraf signifikansi 5%. Instrumen dikatakan valid jika *product moment* > r table dan derajat signifikansinya lebih besar dari taraf signifikansi 5% sehingga bisa digunakan sebagai alat pengumpulan data, namun instrumen dikatakan tidak valid jika *product moment* < r table dan derajat signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 5%. Instrumen penelitian ini di uji cobakan pada subjeck yang telah ditentukan bertujuan mengetahui nilai beda item instrumen penelitian. Uji validitas dilakukan menggunakan Aplikasi IBM SPSS Statistics 26.

Uji Reliabilitas

Untuk melihat instrumen bisa dipercaya atau tidak sehingga dilakukan uji reliabilitas Instrumen yang bisa dipercayai akan menghasilkan data yang dipercaya juga. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach alpha*

Uji Normalitas

Uji normalitas ialah uji yang ditunjukkan untuk mempelajari apakah sampel data yang terpilih berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data diperlukan sebelum melakukan pengujian hipotesis sebab pada statistik parametris mengharuskan data untuk setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal. Peneliti menggunakan rumus Uji Shapiro Wilk dalam penelitian ini. Alasan peneliti menerapkan uji Shapiro Wilk untuk melakukan uji normalitas karena peneliti menggunakan sampel kecil dibawah 50. Uji saphirowilk cocok digunakan untuk uji normalitas dengan sampel kecil dan uji saphirowilk adalah uji yang paling kuat dibandingkan dengan uji-uji yang lain.⁶⁹ Uji saphiro wilk ialah salah satu uji normalitas yang dapat digunakan untuk menghitung sampel dalam jumlah yang kecil.

Uji Homogenitas

Uji homogentitas ialah uji yang ditunjukkan untuk melihat kehomogenan data, kesetaraan data atau keragaman nilai data yang secara statistik sama, jika data memiliki varians yang sama maka data dikatakan homogen. Uji ini untuk melihat kehomogenan data tentang data *pretest* dan *posttest* anak. Dalam penelitian ini menggunakan rumus Uji F untuk menguji kehomogenan data.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang ditujukan untuk menguji hipotesis atau dugaan sementara yang terdapat dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan Uji t. Hipotesis yang akan diajukan, yaitu:

- a. Hipotesis Alternatif (H_a) Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) berpengaruh terhadap kreativitas anak di PAUD Kelompok Bermain Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang.

- b. Hipotesis Nihil (H_0) Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) tidak berpengaruh terhadap kreativitas anak di PAUD Kelompok Bermain Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang.

Kriteria pengujian yang berlaku yaitu, H_a diterima apabila paired sampel t-test nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < \text{taraf signifikansi } 0,05$ dan Haditolak apabila paired sampel t-test nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 > \text{taraf signifikansi } 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data Observasi Awal (*Pretest*) Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kelompok Bermain (KB) Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang Tahun 2023

Peneliti dalam penelitian ini melakukan *pretest* yang dilakukan untuk melihat nilai awal sampel dengan menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan). *Pretest* ini dilakukan pada kelompok eksperimen yaitu kelas C selama 2 kali pada tanggal 1 dan 2 Maret 2023. Peneliti menggunakan hasil dari *pretest* untuk mengukur uji normalitas dan homogenitas data. Pada *pretest* ini indikator yang diukur pada kreativitas anak usia dini ialah mampu menghasilkan sejumlah ide atau gagasan melalui kegiatan mengenal kendaraan darat, kendaraan laut, profesi *chef*, profesi petani menggunakan kartu gambar di hari pertama, dan mengenal profesi perajin, profesi pelukis, air, udara, dan api menggunakan kartu gambar di hari kedua.

Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Treatment pada penelitian ini dilakukan sebanyak 9 kali menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*), indikator yang akan diukur dalam kreativitas anak usia dini adalah mampu menghasilkan sejumlah ide atau gagasan dan mampu menciptakan produk atau karya baru menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) *treatment* pertama, mengenal kendaraan darat (mobil, motor, bus, sepeda dan becak), *treatment* kedua, mengenal kendaraan laut (perahu layar, perahu, kapal, dan kapal selam), *treatment* ketiga mengetahui pekerjaan *chef*, *treatment* keempat mengetahui pekerjaan petani, *treatment* kelima mengetahui pekerjaan pengrajin, *treatment* keenam

mengetahui pekerjaan pelukis, *treatment* ketujuh mengenal air, *treatment* kedelapan mengenal udara, *treatment* kesembilan mengenal api

Deskripsi Data Observasi Akhir (*Posttest*) Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) di KB Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang

Ketika peneliti telah selesai melakukan pemberian perlakuan (*treatment*) selanjutnya peneliti melakukan *Posttest* yang bertujuan untuk melihat hasil kreativitas anak setelah diberikannya perlakuan (*treatment*). Pada *posttest* ini, peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan). *Posttest* dilakukan sebanyak dua kali, pada tanggal 14 dan 15 Maret 2023. Pada *posttest* ini indikator yang akan diukur pada kreativitas anak usia dini adalah mampu menghasilkan sejumlah ide atau gagasan melalui kegiatan anak mengisi LKPD mengenai kegiatan mengenalkendaraan darat, kendaraan laut, profesi *chef*, profesi petani di hari pertama, dan mengenal profesi perajin, profesi pelukis, air, udara, dan api di hari kedua.

Berdasarkan hasil *posttest* didapatkan skor akhir yang akan dibandingkan dengan skor awal pada kegiatan *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Hasil dari nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 74,64 dan masuk kedalam kriteria penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya, nilai dari *posttest* digunakan untuk melakukan uji hipotesis jika data sudah diketahui berdistribusi normal dan homogen, hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai signifikan dari hasil perbedaan nilai sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*).

Pembahasan Hasil Penelitian

Peneliti pada penelitian ini melaksanakan penelitian 13 kali pertemuan dengan 2 kali pertemuan *pretest*, 9 kali *treatment* dan 2 kali *posttest*. Sampel yang digunakan sebanyak 14 anak kelompok C usia 5-6 tahun di KB Dwi Rama Al-Ikhlas. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada lembaga untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut.

Pertemuan pertama dan kedua peneliti melakukan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil observasi awal (*pretest*) pada anak kelompok eksperimen mendapatkan nilai akhir sebesar 66,5. Dengan rata-rata 47,5 setelah observasi awal (*pretest*) selanjutnya, peneliti memberikan *treatment* dengan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*)

untuk kelompok eksperimen sebanyak 8 kali pertemuan dengan aspek kreativitas yaitu, kemampuan menghasilkan kreasi ide atau gagasan, dan menciptakan produk atau karya baru dengan kegiatan anak mengenal kendaraan darat dan laut, mengenal profesi *chef*, petani, pengrajin, pelukis dan pelukis, anak mengenal air, udara, dan api. Pada kelompok eksperimen saat melakukan *pretest* banyak anak yang belum mengenal dan belum bisa menciptakan produk yang berkaitan dengan aspek kreativitas anak.

Setelah peneliti melakukan observasi akhir (*posttest*) dengan indikator penilaian yang sudah dibuat peneliti, pada kelompok eksperimen anak-anak sudah banyak mengenal dan bisa menciptakan produk yang berkaitan dengan aspek kreativitas anak. Dari hasil observasi akhir (*posttest*) setelah diberi *treatment* pada kelompok eksperimen anak-anak mendapat nilai akhir sebesar 1045 dengan rata-rata nilai 74,64.

Setelah dilakukan observasi awal (*pretest*) dan observasi akhir (*posttest*), lalu peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari semua hasil penelitian bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun, yang diperoleh dengan nilai signifikansi (2 tailed) $0,000 < 0,05$ maka kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang Tahun 2023.

Pada dasarnya anak usia dini merupakan anak pada rentang usia 0-6 tahun. Pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang dengan pesat. Hal ini sejalan dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang anak usia dini, anak usia 5-6 tahun disebutkan seharusnya anak sudah dapat memecahkan masalah sehari-hari secara kreatif, anak sudah mempunyai perilaku yang mencerminkan sikap kreatif dan estetis, anak sudah dapat menciptakan karya seni sesuai kreativitasnya seperti seni musik, visual, gerak dan tari. Jadi, di usia ini terutama 5-6 tahun anak sudah dapat mengenal dan menciptakan produk baru sesuai kreativitasnya. Sejalan dengan tujuan peneliti, untuk melihat kreativitas anak melalui pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). STEAM ialah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang keilmuan, yaitu *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* yang dapat menstimulasi kreativitas anak. Kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) akan sangat membantu dalam menstimulasi kreativitas anak.

Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology,*

Engineering, Art, and Mathematics) ialah salah satu cara untuk menstimulasi kreativitas anak. Anak dapat langsung menyampaikan ide dan gagasan serta dapat menciptakan produk atau karya baru melalui pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variable X terhadap variable Y yang terlihat dari hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000 < taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang Tahun 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cindrya, E. (2021). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Palembang: UIN Raden Fatah.
- Direktorat Sekolah Menengah Pertama. *STEAM: Pendekatan Pembelajaran Guna Mengembangkan Keterampilan Abad 21*.
(<https://ditsmp.kemdikbud.go.id/steam-pendekatan-pembelajaran-guna-mengembangkan-keterampilan-abad-21/>). Diakses pada tanggal 27 November 2022.
- Dokumentasi Penilaian Harian Kelas C KB Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang, 3 Desember 2022.
- Farhati, I., & Supriadi, A. (2020). *300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM*. Jakarta: Bestari.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 22 (Edisi 7)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guildford, JP. (1959). *Traits of Creativity*. In H.H Anderson. *Creativity and its Culvation*. New York: Harper & Row.
- Guilford, JP. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. Mc Graw Hills series in Psychology.
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). *Penerapan Pendekatan STEM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Golden Age. Vol 5(2). 275-281.
- Hasil Wawancara Guru Kelas C KB Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang, 3 Desember 2022.
- Hasnawati, Syaiful, A., Masdafi, & Rusdiana. (2019). *Model pembelajaran steam (science,*

- technology, engineering, art, and mathematics) dengan pendekatan saintifik.*
 Repositori Institusi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.85
- Huda, N. (2019). *Pendekatan-Pendekatan Pengembangan Kurikulum Qudwatuna*. Vol 2 (2). 175-197.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak, Jilid 2 Edisi Keenam*. Jakarta:Erlangga.
- Karimah, S., Utami, R., dan Hidayah., N. (2018). *Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Kreativitas Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Edutama. Vol 5(2). 97-101.
- Mardiana, D., Sejati, E. O. W. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah*. In PRISMA, Prosiding Seminar Matematika. Journal.unnes.ac.id.
- Maulana, I. (2022). *Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Studi Meta Analisis (Doctoral dissertation: Repository UIN Raden Intan Lampung).
- Mu'minah, I., & Aripin, I. (2019). *Implementasi STEM dalam Pembelajaran Abad 21*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Vol 1. 1495-1503.
- Muliawan, J., U. (2016). *Mengembangkan Imajinasi dan Kreativitas Anak*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Purwokerto: Remaja Rosdakarya Offset.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: RinekaCipta.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: RinekaCipta.
- Nuraeni, L., & Westisi, S., M. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar Di Taman Kanak Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19*. Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung, 6(2), 51-63.
- Nurhikmayati, I. (2019). *Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Didactical Mathematics, 1 (2), 41-50.
- Pamilu, A. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. *Tentang Kurikulum 2013. Pendidikan Anak Usia Dini Lampiran IV Pedoman Pembelajaran*. Kementerian dan Kebudayaan Tahun 2015.
- Ragilena, R. N., Wijayanti, A., & Reffiane, F. (2022). *Keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika (STEAM) Pada*

Pembelajaran Matematika. Jurnal Citra Pendidikan, 2(3), 522-527.

- Rahim, R., Gumelar, G. R., Chabibah, N., Ritonga, M. W., Musyadad, V. F., Komalasari, D., & Haris, A. (2021). *Pendekatan pembelajaran guru*. Yayasan Kita Menulis.
- Razali, N. M., & Yap. B., W. (2011). *Power Comparisons of Shapiro Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling Tests*. Journal of statistical modeling and analytics, 2 (1). Universiti Teknologi Mara.
- Rismanita, E., Marto, H., & Sakka, A. (2011). *Teori Struktur Intelektual Guilford*. SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 3 (1). 48-56.
- Sani, R., A. (2016). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, R, P., Haenilah, E, Y., & Sofia, A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Bermain Plastisin Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol 1 (3).
- Siantajani, Y. (2020). *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. (<https://smacepiring.wordpress.com>). Diakses pada tanggal 20 Februari 2023 pukul : 02.29 wib
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y, N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Supriyanti, K., Yusria, Y., & Sandi, M. (2020). *Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Pembelajaran di Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Raudathul Athfal Rahmatullah Kota Jambi* (Doctoral dissertation: UIN Sultan Thaha Saifudin Jambi).
- Suryawati, E, A., & Akkas, M. (2021). *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi & STEAM*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tridjata. (1998). *Permainan Tradisional dalam Pendidikan Sebagai Media Ekspresi Kemampuan Kreatif Anak*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A, S., Hafidah, E., Syamsuddin, M, M., Nurjanah, N, E & Rasmani, U, E, E. (2019). *Efek Metode STEAM Pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 4(1). 295301.

- Wibianti, A. (2021). *Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Steam Dengan Media Loose Parts Di Ra Walisongo Jerakah Tugu, Kota Semarang Tahun Ajaran 2020/2021*. Eprints.walisongo.ac.id.
- Yakman, G., & Hyonyong, L. (2012). *Exploring the Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea*. Journal of The Korean Association For Science Education. Vol 32 (6). 1072-1086.
<https://doi.org/10.14697/jkase.2012.32.6.1076>.
- Zulaikhah, S., Kholis, N., & Wulandari, R. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu IV Labuhan Ratu*, Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 1(1). 69-84.
<https://kbbi.web.id/> diakses pada tanggal 31 Januari 2023 pukul : 14.33 wib
<https://www.diva-portal.org/> diakses pada tanggal 1 Februari 2023 pukul : 15.36 wib