

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DALAM  
MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI TK IT PERMATA SUNNAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**SARYATUL NUDIA**

**NIM. 190210050**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2024 M/1446 H**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DALAM MENINGKATKAN  
KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT PERMATA SUNNAH**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**SARYATUL NUDIA**

**NIM. 190210050**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري  
Pembimbing

A R - R A N I R Y

Munawwarah, M.Pd  
NIP. 199312092019032021

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DALAM  
MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI TK IT PERMATA SUNNAH**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan  
Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi  
Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 16 Desember 2024 M  
14 Jumadil Akhir 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Penguji I,

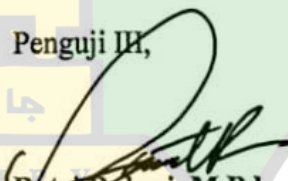
  
**Munawwarah, M.Pd**  
NIP. 199312092019032021

  
**Dra. Jamaliah Hasballah, M.A.**  
NIP. 196010061992032001

Penguji II,

Penguji III,

  
**Maiyida Safita, M.Pd**  
NIP. -

  
**Putri Rahmi, M.Pd**  
NIP. 199003062023212042

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
**Prof. Safrul Muliq, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D.**  
NIP. 197301021997031003



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saryatul Nudia  
Nim : 190210050  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Permata Sunnah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi pada naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya memang telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dengan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

جامعة الرانيري  
A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 12 Desember 2024  
Yang Menyatakan



Saryatul Nudia  
NIM. 190210050



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI**

Nomor : B- 730 /Un.08/Kp.PIAUD/ 12 /2024

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalammu'alaikum wr.wb*

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Saryatul Nudia  
Nim : 190210050  
Pembimbing : Munawwarah, M.Pd  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 25%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengetahui  
Ketua Prodi PIAUD

  
Heliati Fajriah

Banda Aceh, 12 Desember 2024  
Petugas Layanan Cek Plagiasi

  
Lina Amelia



جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

## LEMBAR PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Orang lain tidak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success stories. Berjuanglah untuk diri sendiri, walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Tetap berjuang ya!”

“Orang tua di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu.”

### PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Tidak ada lembar yang paling indah dan paling berarti dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan mengucapkan Alhamdulillah sungguh sebuah perjalanan yang cukup panjang telah berhasil penulis lalui untuk dapat menyelesaikan skripsi ini demi mendapatkan gelar yang sudah penulis impikan. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti usahaku serta cinta dan kasih sayangku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

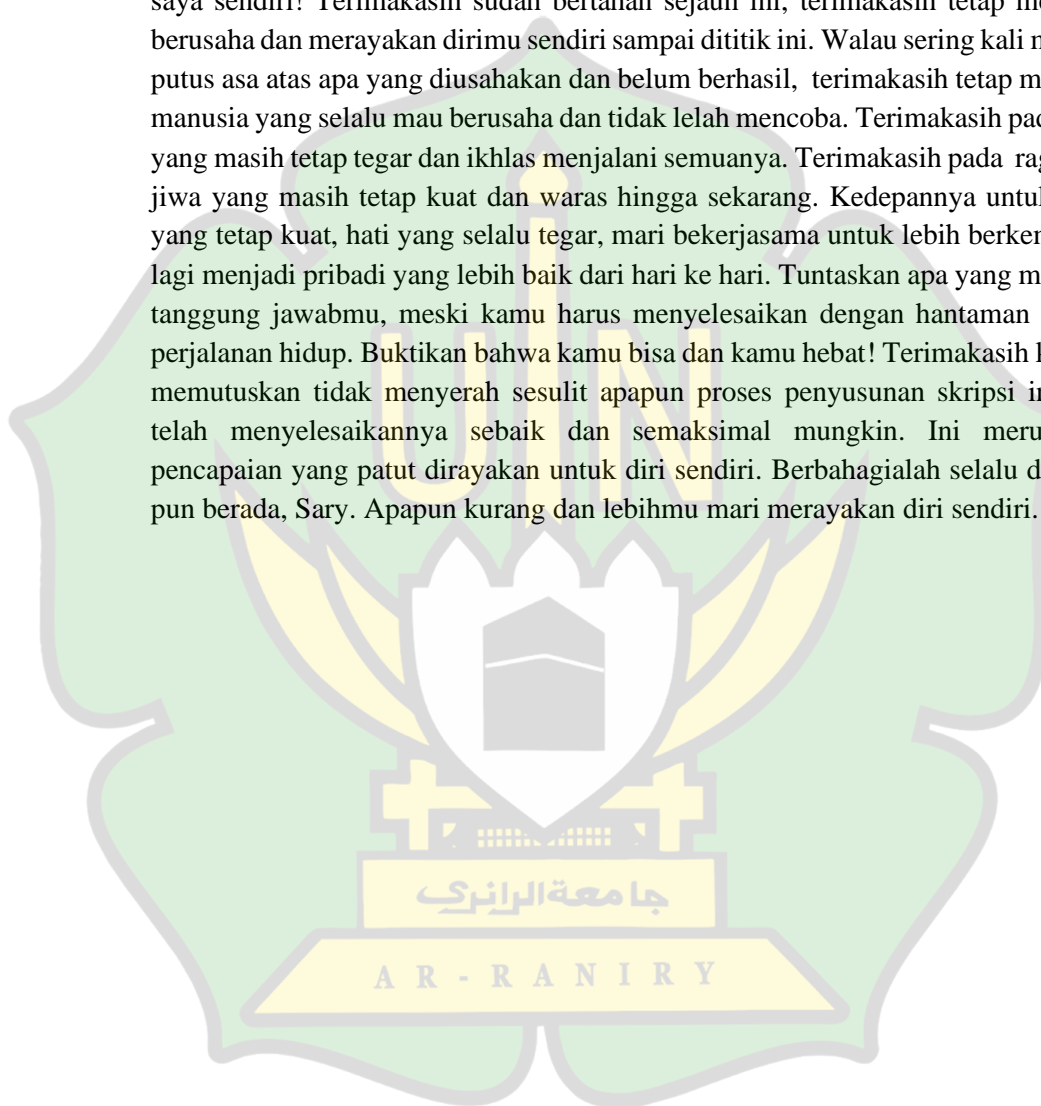
1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Teristimewa penulis ucapkan kepada pintu surgaku, ibunda Surya Darma tersayang. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu melangitkan doa terbaik untuk penulis, memberikan bantuan dan motivasi serta nasihat yang baik. Terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Umak menjadi penguat paling hebat, sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk ibundaku tercinta.
3. Teristimewa penulis ucapkan kepada cinta pertama dan panutanku, ayahanda Muslim tersayang. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau mampu mendidik penulis, melangitkan doa-doa terbaik, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai sarjana. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk ayahandaku tercinta.
4. Teristimewa penulis ucapkan kepada cinta keduaku setelah ayah, abang tersayang Almarhum Muhammad Mia Aryanda tersayang. Beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan selama menempuh pendidikan. Rasa rindu yang sering kali membuat saya terjatuh tertampar realita. Banyak hal menyakitkan yang saya lalui tanpa sosok seorang abang. Alhamdulillah kini penulis sampai ditahap ini, menyelesaikan tugas akhir sebagai perwujudan atas doa-doa yang

beliau langitkan untuk adik satu-satunya ini. Terimakasih atas segala doa dan cinta tulus dan kasih sayang yang diberikan. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan abang ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT.

5. Terimakasih untuk keluargaku terkasih (kakak, uni, cutda, mandeh, mami), yang telah memberikan bantuan, dukungan, semangat serta motivasi untuk penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
6. Teruntuk sahabat-sahabatku tercinta Trio Gabutku yaitu Lidia Anjaliani dan Selvia Ramli, yang telah banyak membantu dan kebersamai proses penulis dari awal proposal sampai tugas akhir. Terimakasih atas segala bantuan, waktu, support, pengalaman, ilmu dan kebaikan yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan ini. Terimakasih selalu menjadi garda terdepan dimasa-masa sulit dan mendengarkan keluh kesah penulis. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian. See you on top, guys!
7. Teruntuk sahabatku sedari kecil, bidadari Detri Zulhikmah (Idet). Terimakasih atas motivasi, dukungan, support, bantuan dan semangat yang diberikan untuk penulis selama ini. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik, semoga persahabatan kita awet sampai tua.
8. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada sahabat haha hihi Bella Salfika Ponda dan Acel yang telah berpartisipasi dan memberikan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teruntuk my favorite person dan seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, pemilik NRP 31200637260400 Pratu David Rizwan Simarmata. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, seseorang yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, menjadi support system penulis pada hari yang tidak mudah, memberi dukungan, menghibur, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Terimakasih atas waktu dan doa yang senantiasa dilangitkan dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa/i program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Ar-Raniry angkatan 2019, terimakasih atas kerjasamanya selama menempuh masa perkuliahan.
11. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas motivasi, semangat dan doa yang diberikan kepada penulis selama ini.
12. Peneliti persembahkan skripsi ini special untuk orang yang selalu bertanya kapan kamu wisuda? dan kapan skripsimu selesai?. Terlambat lulus atau lulus tidak tepat

waktu bukanlah sebuah kejahatan dan bukanlah sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang diukur hanya dari siapa yang paling cepat lulus atau wisuda. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang diselesaikan, baik itu selesai tepat waktu maupun tidak tepat waktu.

13. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri, Saryatul Nudia. Saya bangga pada diri saya sendiri! Terimakasih sudah bertahan sejauh ini, terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini. Walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Terimakasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari. Tuntaskan apa yang menjadi tanggung jawabmu, meski kamu harus menyelesaikan dengan hantaman dalam perjalanan hidup. Buktikan bahwa kamu bisa dan kamu hebat! Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimana pun berada, Sary. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.





## ABSTRAK

Nama : Saryatul Nudia  
NIM : 190210050  
Fakultas/Prodi : Tabiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul : Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah  
Tebal Skripsi : 66 Halaman  
Pembimbing : Munawwarah, M. Pd  
Kata Kunci : *Pembelajaran Berbasis STEAM, Kreativitas Anak.*

Kreativitas sangat penting dalam pendidikan anak-anak, melalui kreativitas tersebut anak dapat mencoba berbagai hal yang anak pikirkan melalui dengan cara menuangkan semua ide-idenya ke dalam bentuk karya. Sebagian anak-anak di TK IT Permata Sunnah masih kurang antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikarenakan media yang digunakan tidak menarik dan kurang bervariasi, serta metode pembelajaran yang dilakukan masih terlalu monoton sehingga belum cukup untuk menstimulus anak dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran berbasis STEAM efektif dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pre-eksperimental designs yang memakai *desain one group pre-test dan post test* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah nilai  $t_{hitung}$  19,1 > 1,761. Jadi,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK IT Permata Sunnah.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya kepada kita yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah”. Shalawat teriring salam selalu kita hantarkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, karena berkat perjuangan beliau yang telah membawa kita ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam Penyusunan skripsi ini, penulis masih banyak menemukan kesulitan sehingga masih banyak kekurangan. Untuk itu saya selaku penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D Beserta staf yang telah membantu.
2. Ketua Prodi PIAUD Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, M.A Selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Munawwarah, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Rani Puspa Juwita, M.Pd selaku Penasehat Akademik (PA) yang memberikan nasehat dan motivasi serta arahan.
5. Ibu Anna Fauza Jailani, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh beserta guru-guru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, dan membantu penulis dalam proses pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu staf pengajar prodi pendidikan islam anak usia dini yang telah memberikan banyak ilmu selama masa perkuliahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwasanya masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir dari kata penulis mengucapkan mohon maaf bila terdapat kesalahan dalam penyusunan skripsi ini.

Banda Aceh, 01 Maret 2024  
Penulis



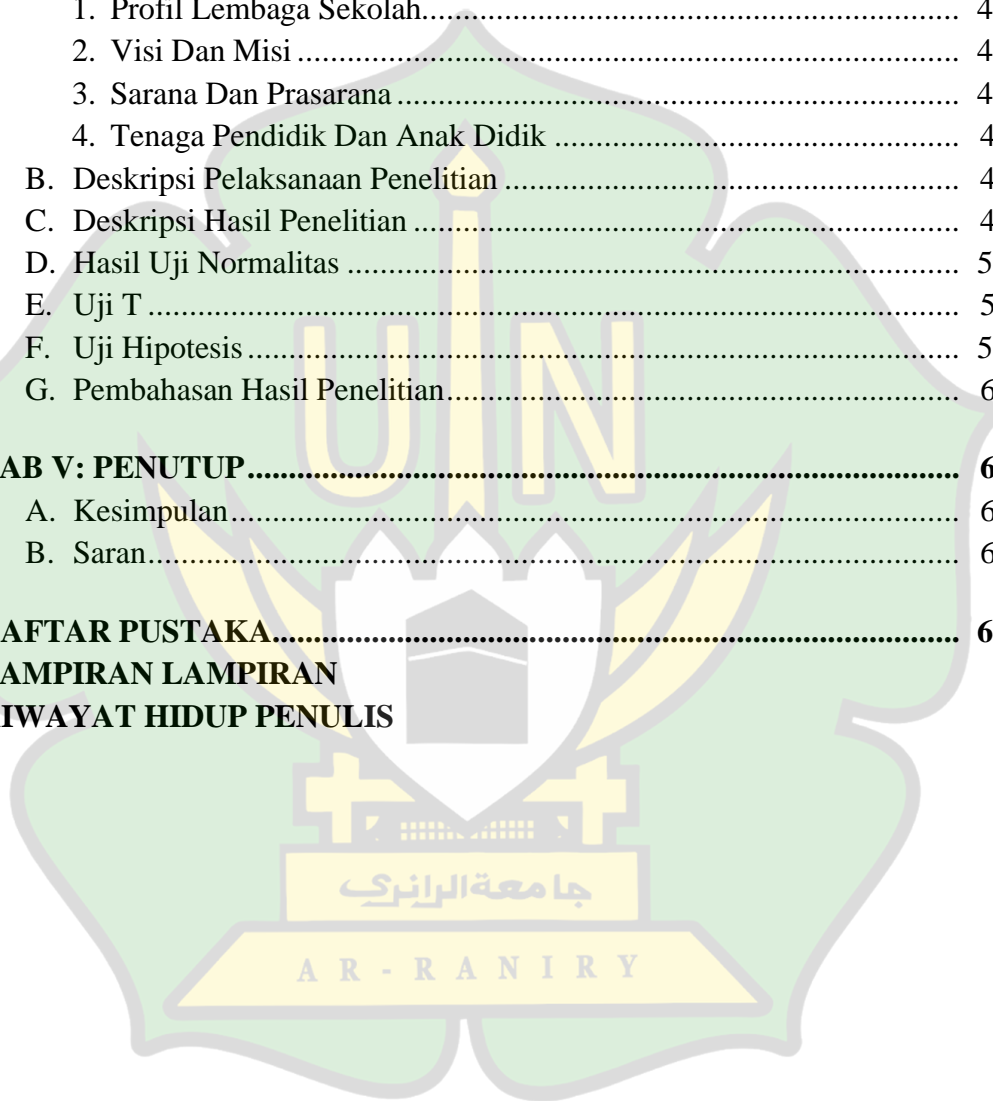
Saryatul Nudia  
NIM. 190210050

## DAFTAR ISI

Halaman

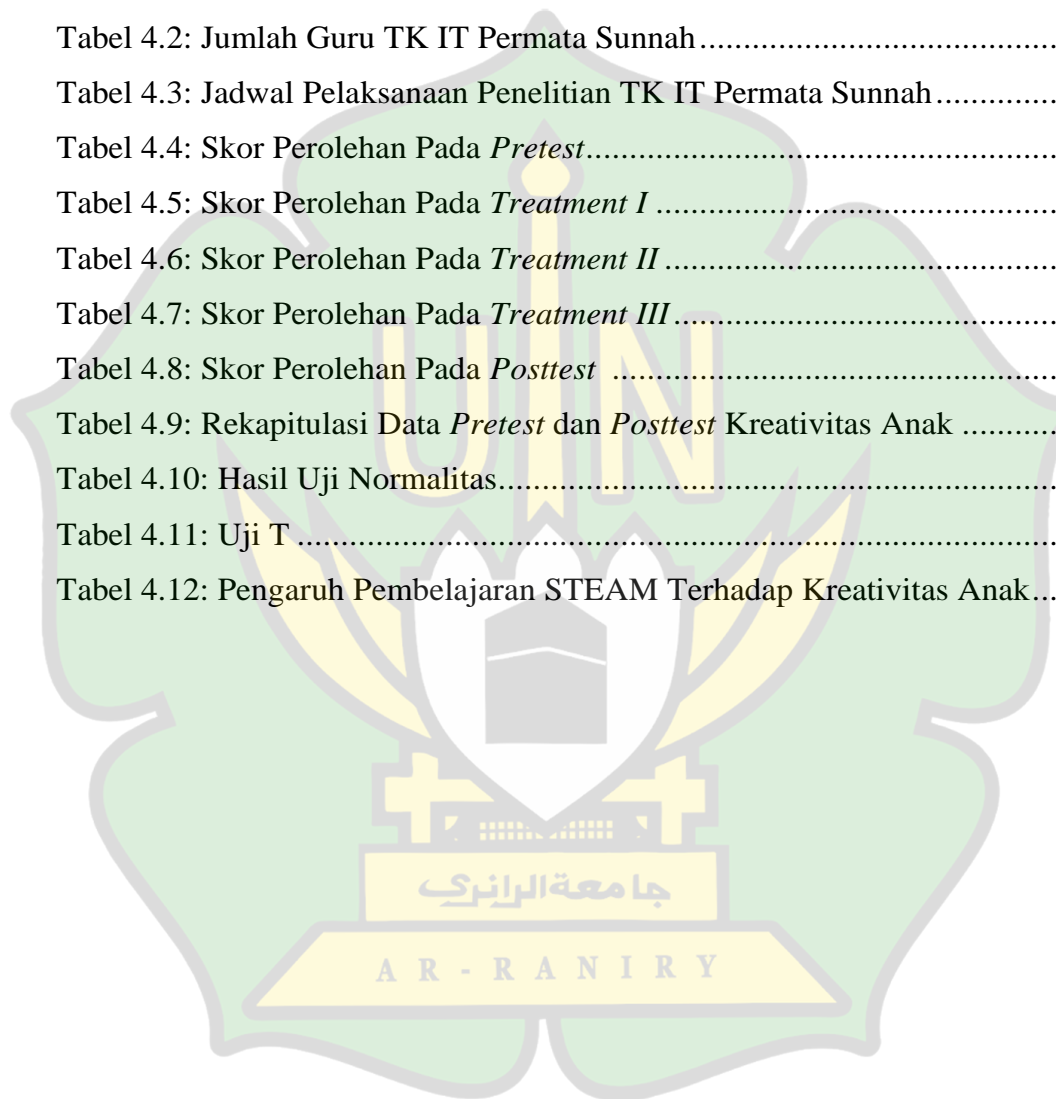
<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Hipotesis Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Definisi Operasional .....	7
G. Kajian Relevan.....	9
<b>BAB II: LANDASAN TEORI.....</b>	<b>14</b>
A. Pendekatan STEAM.....	14
1. Pengertian STEAM.....	14
2. Pendekatan STEAM Pada Anak Usia Dini.....	15
B. Kegiatan Anak-anak Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM...	19
C. Kreativitas Anak Usia Dini.....	21
1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini .....	21
2. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini.....	26
3. Tahap Perkembangan Kreativitas.....	28
4. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini .....	29
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas .....	30
<b>BAB III: METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Rancangan Penelitian .....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36

D. Teknik Pengumpulan Data .....	37
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	37
F. Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	44
1. Profil Lembaga Sekolah.....	44
2. Visi Dan Misi .....	45
3. Sarana Dan Prasarana .....	45
4. Tenaga Pendidik Dan Anak Didik .....	46
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	46
C. Deskripsi Hasil Penelitian .....	47
D. Hasil Uji Normalitas .....	56
E. Uji T .....	57
F. Uji Hipotesis .....	59
G. Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
<b>BAB V: PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Desain Penelitian .....	35
Tabel 3.2: Indikator Perkembangan Kreativitas AUD Usia 5-6 Tahun.....	38
Tabel 3.3: Rubrik Penilaian Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	39
Tabel 4.1: Keberadaan Sarana Dan Prasarana TK IT Permata Sunnah.....	45
Tabel 4.2: Jumlah Guru TK IT Permata Sunnah.....	46
Tabel 4.3: Jadwal Pelaksanaan Penelitian TK IT Permata Sunnah.....	47
Tabel 4.4: Skor Perolehan Pada <i>Pretest</i> .....	48
Tabel 4.5: Skor Perolehan Pada <i>Treatment I</i> .....	49
Tabel 4.6: Skor Perolehan Pada <i>Treatment II</i> .....	50
Tabel 4.7: Skor Perolehan Pada <i>Treatment III</i> .....	52
Tabel 4.8: Skor Perolehan Pada <i>Posttest</i> .....	54
Tabel 4.9: Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kreativitas Anak .....	55
Tabel 4.10: Hasil Uji Normalitas.....	57
Tabel 4.11: Uji T .....	57
Tabel 4.12: Pengaruh Pembelajaran STEAM Terhadap Kreativitas Anak.....	60



## DAFTAR GAMBAR

Grafik 4.1: Hasil Nilai Rata-rata Treatment I, II, dan III.....	53
Grafik 4.2: Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	56



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: SK Skripsi

Lampiran 2: Surat Penelitian Akademik

Lampiran 3: Surat Tembusan Penelitian Sekolah

Lampiran 4: Lembar Validasi Instrumen

Lampiran 5: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 6: Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 7: Riwayat Hidup





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan masa keemasan atau sering disebut *Golden Age*. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sepanjang kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak masih dalam kandungan hingga mencapai usia dini, yaitu usia 0-6 tahun adalah masa-masa yang paling menentukan, dimana otak anak mengalami pertumbuhan yang pesat. Oleh karena itu, baik orang tua maupun guru harus memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini tersebut. Perhatian yang dapat diberikan orang tua maupun guru diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini. Perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan anak dimasa yang akan datang.<sup>1</sup>

Pendidikan pada anak usia dini telah terdapat dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan pada anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan terhadap anak saat dia lahir sampai anak tersebut berusia 6 tahun, melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

---

<sup>1</sup> Sri wasis, *Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Vol. 09 No. 02, *Jurnal Pedagogy*, h. 36.

perkembangan jasmani dan rohani membantu kesiapan pada anak saat memasuki pendidikan berikutnya.<sup>2</sup>

Hal yang dapat kita ajarkan kepada anak usia dini salah satunya yaitu kreativitas. Kreativitas sangat berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak, sehingga apabila tidak dikembangkan sejak dini maka kecerdasan anak tidak berkembang secara optimal. Kreativitas sangat penting dalam pendidikan anak-anak, melalui kreativitas tersebut anak dapat mencoba berbagai hal yang anak pikirkan melalui dengan cara mengamati, menanya, mengomunikasikan dan menuangkan semua ide-idenya ke dalam bentuk karya.

Sistem pembelajaran yang dapat digunakan serta memudahkan guru dalam meningkatkan kreativitas pada anak yaitu dengan cara menerapkan pembelajaran berbasis STEAM. Untuk meningkatkan kreativitas anak, guru perlu merancang suatu strategi, metode, teknik dan media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak salah satunya yaitu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan pendekatan STEAM. Dalam pembelajaran STEAM ini terdapat *sains, technology, engineering, art* dan *mathematica*. Melalui pembelajaran inilah anak diharapkan dapat menggunakan sumber daya alam yang ada di sekitar lingkungan anak, sehingga kreativitas anak dapat dikembangkan dengan optimal.

Pembelajaran melalui penerapan pendekatan STEAM guru berperan sebagai fasilitator dan memberikan informasi kepada anak. Melalui pendekatan STEAM dipendidikan anak usia dini merupakan pendekatan pembelajaran yang

---

<sup>2</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta), h. 6.

menstimulasi anak melalui kegiatan pembelajaran yang menuntut anak untuk memiliki sifat saintis, mengenal teknologi sederhana, belajar memecahkan masalah, memiliki nilai estetika atau nilai keindahan dalam menghasilkan sebuah karya serta mampu berpikir dengan logis yang dapat diukur dalam menyelesaikan masalah. Dengan kata lain melalui pendekatan STEAM di Pendidikan Anak Usia Dini dapat menstimulasi keaktivitas anak. Pendekatan STEAM memberikan pembelajaran di kelas lebih bersemangat dan aktif sehingga anak merasa senang dan dapat menuangkan semua ide yang ada dalam imajinasi anak, dan dapat menghasilkan hasil karya yang bermakna bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2-4 bulan September tahun 2024 di TK IT Permata Sunnah, peneliti ingin meneliti bagaimana proses kegiatan yang dilakukan menggunakan pendekatan STEAM dan menggunakan media apa saja dalam pendekatan STEAM yang dapat melatih kreativitas anak. Pada saat proses pembelajaran berlangsung anak masih sering bertanya serta kebingungan dalam membuat serta menciptakan berbagai hasil karya, adanya anak masih kurang antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikarenakan media yang digunakan tidak menarik dan kurang bervariasi, serta metode pembelajaran yang dilakukan masih terlalu monoton sehingga belum cukup untuk menstimulus anak dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Dari permasalahan tersebut, sebagai guru tentunya harus mencari suatu solusi agar kreativitas anak dapat meningkat. Oleh karena itu peneliti berusaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui revormasi pembelaran, serta mencoba perubahan yang terjadi

pada pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan daya pikir kritis yang menciptakan anak menjadi lebih kreatif.

Dari penjelasan di atas, untuk mempermudah kegiatan belajar dan menstimulasi kemampuan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan menggunakan media yang ada disekitar anak dan juga mudah didapatkan. Saat ini banyak sekali bahan-bahan yang dapat digunakan atau dijadikan media belajar STEAM salah satunya dengan mengkreasikan kardus bekas yang dapat dibuat menjadi suatu media yang indah, mencampur berbagai warna, menuangkan air kedalam wadah dengan berbagai ukuran, dan dapat menggunakan bahan alam seperti ranting, kerang, batu, daun, bunga, biji-bijian dan lain-lain, dan masih banyak kegiatan lain yang berujung pada pembelajaran STEAM pada anak usia dini. Pada kegiatan ini, anak dapat bereksplorasi dan mendapatkan pengetahuan melalui pemahaman mereka.

Dari kegiatan tersebut dapat menciptakan sebuah karya berbentuk mobil-mobilan dari ranting serta kardus maupun karya-karya lain yang baru dari anak. Selain itu, kegiatan ini juga dapat dimainkan secara berulang-ulang sehingga membuat anak tidak merasa bosan dan bisa mengembangkan serta memberikan ide-ide baru dan meningkatkan rasa keingintahuan pada anak. Saat anak menggunakan benda-benda di lingkungan sekitarnya, maka anak dapat menggunakannya untuk apapun sesuai dengan kreativitas anak dan hal ini akan mengembangkan imajinasi dan kreativitas pada diri anak.

Melalui pembelajaran berbasis STEAM inilah diharapkan agar anak dapat meningkatkan kreativitasnya, membuat dan menciptakan karya-karya baru dengan

menggunakan bahan-bahan dan alat-alat yang sudah tersedia, dapat membentuk, merancang, menyusun serta mewarnai, membuat suatu bunga dengan menggunakan *tissue* yang diberi pewarna, dan dapat membuat sebuah karya yang baru berdasarkan imajinasi anak karena dengan metode pembelajaran STEAM anak-anak dapat menemukan kegiatan belajar yang baru, sehingga anak merasa bersemangat dan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti menganggap pentingnya sebuah riset dengan judul **“Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Permata Sunnah”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Apakah Pembelajaran Berbasis STEAM Efektif Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah?”

#### **C. Tujuan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi tujuan masalah dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pembelajaran Berbasis STEAM Efektif Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Permata Sunnah”.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$  : Pembelajaran berbasis STEAM efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah.

$H_o$ : Pembelajaran berbasis STEAM tidak efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini terutama bagi anak yaitu agar anak dapat meningkatkan dan mengasah kreativitas pada anak-anak usia dini melalui pembelajaran dengan berbasis STEAM.

#### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat Praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat, yaitu:

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini untuk menambah ilmu yang telah didapatkan selama menempuh perkuliahan dalam rangka mengembangkan keilmuan.
- b. Bagi Guru, diharapkan dapat mengevaluasi anak dan dapat meningkatkan pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak.
- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan manfaat bagi sekolah serta menjadi bahan pertimbangan terbaik bagi sekolah dalam meningkatkan proses belajar mengajar.

- d. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam penelitian selanjutnya.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional yang ada pada judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Pembelajaran Berbasis STEAM

Pembelajaran berbasis STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan lima bidang ilmu yaitu *sains, technology, engineering, art* dan *mathematica*. Pembelajaran berbasis STEAM merupakan hal yang penting untuk dibangun di PAUD yaitu pola pikir (mindset) anak. Hal ini disebabkan bahwa anak sedang membentuk pola pikirnya dari berbagai pengalaman kesehariannya. STEAM bukan diajarkan untuk menguasai materi-materi yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan, tetapi lebih pada cara berpikir yang melibatkan rasa ingin tahu, ketekunan, perhatian, pemecahan masalah, fleksibilitas, berani menghadapi tantangan dan mengambil resiko.<sup>3</sup>

Pembelajaran STEAM dalam penelitian ini digunakan untuk mempermudah dan menciptakan suasana baru dalam lingkungan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih terlalu monoton sehingga belum cukup untuk menstimulus anak dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Melalui pembelajaran STEAM ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak dalam membuat dan menciptakan karya-karya baru yang berguna untuk masa depannya.

---

<sup>3</sup> Ardhana Reswari, Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir kritis (HOTS) Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Childhood Education (JCE)*, Vol. 5, No. 1, 2021

## 2. Kreativitas Anak

Menurut Gallagher (Rachmawati dan Kurniati) menyatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new idea or products, or recombines existing ideas and product, in a fashion that is novel to him or her*”. Kreativitas yaitu menggabungkan atau mengkombinasikan gagasan yang baru dengan yang lama sehingga kreativitas yang didapatkan akan melekat pada dirinya.

Kemudian Nila Septianingsih menyatakan ada tiga bentuk rumusan tentang kreativitas yaitu pertama kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data dan informasi. Kedua, kreativitas sebagai kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang ditekankan pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Ketiga, kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, keaslian dan keperincian gagasan atau pemikiran.<sup>4</sup> Penelitian ini untuk melihat gambaran dari efektivitas penerapan pembelajaran STEAM dalam melatih kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan bahan-bahan dan alat-alat yang sudah tersedia, seperti membuat hewan yaitu gajah dengan menggunakan kertas origami, membuat lukisan gambar hewan menggunakan berbagai macam daun dan menempelkannya, eksperimen ulat menggunakan tissue dan crayon,

---

<sup>4</sup> Nila Septianingsih, dkk, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Bahan Bekas*”, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPPPAUD FKIP UNTIRTA), Vol. 4, No.2, November 2017..



eksperimen kapas warna warni, dan eksperimen sawi warna warni menggunakan pewarna makanan.

## G. Kajian Relevan

1. Pertiwi, O. C., & Syamsiyati, R. N. (2023) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Azhar Syifa Budi Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Dengan teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar Syifa Budi Surakarta sudah terorganisir dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis STEAM pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar Syifa Budi Surakarta.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel yang sama yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM. Sedangkan yang dapat membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terletak pada metode penelitiannya, Ovelia Candra Pertiwi melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis STEAM dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 Tahun.

2. Enda Puspitasari (2022) yang berjudul “Pengembangan Scanbook Untuk Pembelajaran Berbasis STEAM Di Lembaga PAUD”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan berdasarkan kerangka ADDIE. Dengan teknik pengambilan data terdiri melalui observasi dan angket. Sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus presentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media scanbook dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis STEAM pada lembaga PAUD.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini variabel yang digunakan yaitu pembelajaran berbasis STEAM pada jenjang pendidikan anak usia dini. Sedangkan yang dapat membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada jenis penelitiannya, penelitian terdahulu menggunakan penelitian pengembangan berdasarkan kerangka ADDIE dengan menggunakan media Scanbook dalam pembelajaran berbasis STEAM.

3. Rifqah Humairah Amir (2019) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Pembelajaran IPA Konsep Sumber Energi Pada Siswa kelas IV SD Pertiwi Makassar”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk desain eksperimen yang digunakan yaitu per-experiment design. Peneliti menggunakan desain penelitian one group pre-test posttest dengan populasi sampel seluruh siswa kelas IV SD Pertiwi Makassar”. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel yang sama dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM yang dapat memudahkan siswa untuk pencapaian hasil

belajar yang optimal. Sedangkan yang dapat membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada subjek penelitian dan tempat penelitiannya dan penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk desain eksperimen yaitu per-eksperiment design.

4. Dina Amalia, Joko Sutarto, Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto (2021) yang berjudul “ Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bermuatan STEAM Terhadap Karakter Kreativitas dan Kemandirian”. Pandemi covid-19 berdampak pada bidang pendidikan. Pendidikan yang semula dengan metode tatap muka, kini diubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran yang sesuai saat pembelajaran jarak jauh yaitu pembelajaran bermuatan STEAM. Karena muatan STEAM merupakan isu penting dalam pendidikan saat ini, sehingga karakter kreatif dan kemandirian anak dapat diintegrasikan melalui pembelajaran bermuatan STEAM. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran jarak jauh bermuatan STEAM terhadap karakter kreatif dan kemandirian anak dibeberapa PAUD di Jawa Tengah. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Hasil penelitian ini yaitu pembelajaran jarak jauh bermuatan STEAM yang merupakan keterbaruan dari hasil integrasi STEM dengan tambahan Art dapat berpengaruh terhadap karakter kreatif dan kemandirian. Berdasarkan pernyataan permasalahan penelitian, dirumuskan pertanyaan bagaimana pengaruh pembelajaran jarak jauh bermuatan STEAM terhadap karakter kreatif dan kemandirian anak. Dampak dari penelitian pembelajaran jarak jauh

bermuatan STEAM berupa pengembangan sikap kreatif dan kemandirian yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari.

Penelitian terdahulu dengan penelitian ini menggunakan variabel yang berfokus pada pembelajaran STEAM untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu juga meneliti tentang kemandirian pada anak saat proses pembelajaran jarak jauh.

5. Ardhana Reswari (2021) yang berjudul “ Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (HOTS) Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis (HOTS) pada anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Penelitian ini menggunakan pola rancangan Quasi Eksperimental dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di RA Diponegoro dan TK Bhayangkari pada anak kelompok B. Data yang diperoleh dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis STEAM berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis (HOTS) pada anak usia 5-6 tahun.

Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan variabel yang sama, penelitian terdahulu juga menggunakan pembelajaran berbasis STEAM dalam proses belajar pada anak kelompok B

(usia 5-6 tahun). Adapun yang membedakan dengan penelitian ini yaitu lebih berfokus pada kemampuan berpikir kritis (HOTS) dan penelitian ini juga menggunakan pola rancangan Quasi Eksperimental dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Pendekatan STEAM

#### 1. Pengertian STEAM

Pembelajaran menggunakan pendekatan berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) pembelajaran yang mengedepankan sains dan teknologi dimana anak-anak diajak untuk berpikir dan dapat memecahkan masalah.<sup>5</sup> Pendekatan pembelajaran STEAM dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran abad 21, dimana anak diharapkan memiliki kemampuan berpikir analitis, kreatif, komunikatif dan mampu berkolaborasi dengan orang lain. STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu sains (*science*), teknik (*engineering*), seni (*art*), matematika (*math*).

Istilah-istilah ini tampak begitu jauh dari kehidupan anak usia dini. Namun *Educational Playcare*, menjelaskan bahwa dengan STEAM anak dapat membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran di masa depan dengan mengeksplorasi keterampilan dan konsep STEAM melalui permainan atau berbagai kegiatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Helen, bahwa pembelajaran berbasis STEAM membuat anak berpikir kritis, komprehensif dan dapat menstimulasi anak agar dapat memecahkan masalah. Pembelajaran STEAM tanpa disadari, dapat terjadi secara alamiah setiap hari saat anak

---

<sup>5</sup> Nissa Anna Rahmawati, *Menstimulasi Hots Pada Aud Saat Pandemi Melalui STEAM*, (Tangerang Selatan: Indocamp), 2021, h. 7.

melakukan kegiatan bermain, baik di sekolah maupun di rumah. Dengan mencoba hal-hal baru, anak terus bereksplorasi mencari tahu dengan cara pandangnya sendiri.<sup>6</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kelima ilmu tersebut dalam proses pendidikan. STEAM berfokus pada proses pemecahan masalah dan pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikasi.

## **2. Pendekatan STEAM Pada Anak Usia Dini**

Mengajarkan STEAM kepada anak apalagi saat anak masih berada di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) memberikan kesempatan kepada anak untuk memperluas pengetahuannya dan mengembangkan keterampilan anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan berbasis pembelajaran STEAM dapat menstimulasikan motivasi dan meningkatkan rasa keingintahuan pada anak mengenai keterampilan berpikir, Dimana keingintahuan tersebut meliputi pemecahan masalah, kerja sama, pembelajaran mandiri, dan pembelajaran berbasis tantangan.<sup>7</sup>

Pendekatan STEAM memberikan pembelajaran di kelas lebih bersemangat dan aktif sehingga anak merasa senang dan dapat menuangkan semua ide yang ada dalam imajinasi anak, dan dapat menghasilkan hasil

---

<sup>6</sup> Virgilia Zephanya, Lita Latiana, & Ali Formen (2020). *Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Pendekatan STEAM dan Pemberdayaan Keluarga*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES

<sup>7</sup> Nissa Anna Rahmawati, *Menstimulasi Hots Pada Aud Saat Pandemi Melalui STEAM*, (Tangerang Selatan: Indocamp), 2021, h. 8.

karya yang bermakna bagi anak. Kreativitas anak dapat terstimulasi melalui pendekatan STEAM. Sesuai dengan pendapat Helista, bahwa pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, cocok untuk diberikan pendekatan STEAM yang bertujuan untuk memendorong anak membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki sehingga mampu meningkatkan kreativitas anak dalam berpikir.<sup>8</sup>

Prinsip-prinsip yang terdapat pada pembelajaran berbasis STEAM, diantaranya yaitu:

- a. Belajar melalui bermain (*play based learning*)
- b. Berkaitan dengan kehidupan nyata anak-anak
- c. Berbasis pembelajaran inkuiri (*inquiry based learning*) yang mendorong anak melakukan upaya untuk memenuhi rasa ingin tahunya dengan berbagai cara.
- d. Potensi mengintegrasikan 4 atau 5 bidang (sains, teknologi, engineering, arts, dan matematika) pada aktivitas keseharian anak-anak.
- e. Komunikasi guru dan anak yang mengembangkan keterampilan berpikir.
- f. Kegiatan pembelajaran akan dilanjutkan sampai anak menemukan solusi<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Aas hasanah, dkk, *Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi, Vol. 5, No.2, Juni 2021, h. 275-281

<sup>9</sup> Nissa Anna Rahmawati, *Menstimulasi Hots Pada Aud Saat Pandemi Melalui STEAM*, (Tangerang Selatan: Indocamp), 2021, h. 8.



Tujuan pembelajaran berbasis STEAM bagi anak-anak usia dini dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, dapat berinteraksi dengan baik antara anak dan teman seusianya maupun guru dan orang tua anak tersebut. Bagi anak usia dini pengalaman yang menyenangkan yaitu saat anak-anak memiliki kesempatan yaitu:

- a. Ingin tahu dan menjelajahi dunianya
- b. Bertanya (apa, mengapa, dan bagaimana)
- c. Mencari tahu bagaimana sesuatu bisa terjadi dan bekerja
- d. Menggunakan peralatan untuk memenuhi rasa ingin tahu anak
- e. Bermain dan berlatih
- f. Bereksplorasi, bereksperimen, mencoba dan menguji<sup>10</sup>

STEAM merupakan kepanjangan dari suatu pembelajaran dengan pendekatan *Science, Technology, Egieneering, Arts* dan *Matematis*, ini merupakan suatu model pembelajaran dengan pendekatan yang cukup aktif dimana semuanya selalu fokus pada pembelajaran pemecahan masalah yang nyata dalam kehidupan anak. Pembelajaran dengan pendekatan STEAM lebih berpusat pada anak didik dimana anak lebih aktif dalam melakukan kegiatan yang diinginkan sedangkan posisi guru hanya sebagai fasilitator, oleh karena itu guru dituntut untuk selalu aktif dan kreatif dalam menciptakan permainan yang bisa membuat anak tidak merasa bosan.

---

<sup>10</sup> Nissa Anna Rahmawati, *Menstimulasi Hots Pada Aud Saat Pandemi Melalui STEAM*, (Tangerang Selatan: Indocamp), 2021, hl. 8-9..

Sejalan dengan hal tersebut sangat terkait dengan pembelajaran aktif dengan konsep pembelajarn STEAM. konsep utama pembelajaran STAM pada anak usia dini adalah memposisikan antara teori dengan praktek sama-sama penting. Hal ini berarti bahwa dalam pembelajaran ini selalu dituntut adanya keserasian dalam menggunakan tangan dan otak untuk belajar. Jika anaknya hanya belajar teori di kelas, mereka tidak akan mampu mengikuti perkembangan dunia yang berubah secara dinamis. Fungsi utama STEAM adalah sebagai pusat pembelajaran multidisiplin dimana anak-anak dapat menggunakan tangan dan otaknya.

Teknologi pada pembelajaran AUD yang dimaksudkan adalah dimana guru dan orang tua mampu mengenalkan teknologi sederhana pada anak agar dapat memiliki kemampuan menggunakan dan mengembangkannya berdasarkan kebutuhan, minat dan idenya mereka sendiri melalui media yang telah disiapkan. Pembelajaran STEAM merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan teknologi atau alat dengan konsep matematika.

Pembelajaran STEAM juga dapat memotivasi anak-anak dalam membangun pengetahuan tentang dunia di sekitar mereka melalui kegiatan mengamati, bertanya dan lain-lain. Dengan begitu, akan merasa mudah bagi anak untuk meningkatkan perkembangannya melalui kegiatan bermain. Karena proses pembelajaran ini dapat mendorong anak untuk menjadi pribadi yang kreatif serta mampu memecahkan masalahnya sendiri. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM merupakan pembelajaran yang kontekstual.

Anak berusaha memahami fenomena yang ada dan mendorong untuk mengeksplorasi semua potensi atau kemampuan yang ia miliki secara bertahap.

## **B. Kegiatan Anak-anak Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM**

Sebelum melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM, terlebih dahulu guru memperkenalkan apa itu STEAM. Guru mengajak anak-anak untuk menyaksikan video yang menjelaskan tentang pembelajaran STEAM, yang bertujuan untuk membuat anak-anak memahami dan mengerti bagaimana cara proses pembelajaran STEAM ini berlangsung. Kemudian guru juga dapat sesekali menanyakan kepada anak terkait video yang telah mereka tonton. Selain itu, guru bisa mengajak anak untuk melakukan kegiatannya langsung, seperti mengajak anak untuk melakukan eksperimen melukis gambar bunga menggunakan jeruk/jeruk nipis, membentuk gambar hewan menggunakan kerang dan biji-bijian yang dapat mengasah bakat kreativitas anak.

Dalam menerapkan langkah-langkah STEAM pada anak usia dini merupakan pusat pembelajaran dari berbagai subjek yang berbeda, dimana anak dapat menggunakan tangan dan otak mereka. Selain mengetahui tentang suatu teori, anak juga harus dapat mempraktikkan ilmu yang dipelajari.<sup>11</sup> Hal-hal yang dijelaskan pada langkah-langkah pembelajaran STEAM dalam pembelajaran di PAUD adalah sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> Nurul Novitasari, "Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini", *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Volume 6 (1), (2022).

a. Langkah pengamatan (*observer*)

Pada langkah ini anak dimotivasi untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai fenomena yang terdapat di dalam lingkungan kehidupan sehari-hari yang mempunyai kaitan dengan konsep sains yang sudah diajarkan pada anak.

b. Langkah ide baru (*new idea*)

Setelah anak melakukan pengamatan, anak diharapkan mampu memunculkan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya. Pada saat ini, anak diberi kesempatan mengamati dan menemukan sesuatu yang bedadari kegiatan tersebut.

c. Langkah inovasi (*innovation*)

Pada langkah inovasi ini, anak diminta menjabarkan hal-hal apa saja yang harus dilakukan agar ide yang mereka dapatkan pada ide baru yang sebelumnya dapat diaplikasikan. Untuk menghasilkan inovasi ini, sebaiknya anak melakukannya secara berdiskusi dan mamaparkan semua ide di dalam kelompok di dalam kelompok masing-masing agar menghasilkan inovasi yang lebih bermakna.

d. Langkah kreasi (*creativity*)

Langkah kreasi adalah pelaksanaan semua saran dan pendapat hasil diskusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan yang kemudian akan diaplikasikan yang kemudian diharapkan dapat diterapkan guru pada anak.

e. Langkah penilaian (*society*)

Pada langkah ini, guru menjelaskan dan membantu pelajar mengenai tatacara bagaimana melakukan survey yang baik dan benar. Pelajar diarahkan untuk memilih sekurang-kurangnya lima orang koresponden, boleh terdiri dari teman kelas lain, para guru, ataupun tetangga di rumah. Pada langkah ini, guru juga berperan dalam menyediakan beberapa pertanyaan mengenai produk yang dihasilkan oleh pelajar untuk digunakan pada waktu survey. Setelah survey dijalankan, guru mengarahkan pelajar melakukan analisis persentase sederhana dan melaporkannya di depan kelas bersama dengan produk mereka.

### **C. Kreativitas Anak Usia Dini**

#### **1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini**

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas anak merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk membuat produk yang sebelum ada atau yang sudah ada sebelumnya. Sama halnya menurut James J. Gallgher mengatakan bahwa "*creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan maupun produk baru, atau

mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).<sup>12</sup>

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan pekerjaan baru dan tepat guna. Selain itu kreativitas juga dapat dimunculkan dengan mempelajari karya cipta yang sudah ada sebelumnya untuk kemudian diperbaharui sehingga menghasilkan karya yang baru.<sup>13</sup> Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini.<sup>14</sup>

Menurut Hurlock menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau cara berpikir seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, dan berbeda, belum ada sebelumnya ataupun memperbaharui sesuatu yang ada sebelumnya yang berupa gagasan, ide, hasil karya dan menemukan yang yang baru.<sup>15</sup> Kreatif memiliki arti penting bagi anak, karena dapat menambah ilmu pada permainannya. Jika kreativitas bisa menjadi permainan yang menyenangkan maka anak akan merasa puas dan kreativitas dapat membantu anak memperoleh keberhasilan dibidang yang bearti baginya.

---

<sup>12</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini(Konsep Dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

<sup>13</sup> herwin yogo Wicaksono, “Kreativitas Dalam Pembelajaran Musik”, *Cakrawala Pendidikan (FBS UNiv.Negeri Yogyakarta)* 28, no. 1 (2009): 1-12, <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.42>.

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini(Konsep Dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)..

<sup>15</sup> Tri Yulianti Rosana, “Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal EMPOWERMENT* 4, no. 2252 (2014): 17, <https://doi.org/10.22460/empowerment.v3i1p11-24.569>.

Menurut Mulyani “kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru”.<sup>16</sup> Alden B. Bow dalam Hawkins terjemahan I Wayan Dibia, menyatakan bahwa “kreativitas sebagai suatu kemampuan untuk mengubah sesuatu yang tidak berarti menjadi sesuatu yang indah dan bermakna”.<sup>17</sup> Sedangkan, menurut Munandar dalam oriana menyatakan bahwa, “kreativitas adalah sebuah proses yang diwujudkan dalam kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir.<sup>18</sup>

Kreativitas muncul karena adanya semangat dalam perhatian terhadap kegiatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan, adanya kelancaran pemikiran dalam menghasilkan berbagai ide cemerlang, adanya kemampuan untuk bereksperimen dengan melakukan pengujian sehingga dapat menemukan suatu yang bermanfaat.<sup>19</sup>

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru.<sup>20</sup> Kreativitas dalam gerakan dan lainnya merupakan kemampuan seseorang dalam mengkombinasi beberapa hal yang sudah ada sebelumnya untuk menciptakan ide atau gagasan baru dalam bentuk gerak. Kreativitas dalam

---

<sup>16</sup> Novi Mulyani, *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016). h. 120.

<sup>17</sup> Alma M Hawkins, *Bergerak Menurut kata Hati Terjemahan I Wayan Dibia*, (Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2003), h. 3.

<sup>18</sup> Munandar, *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Citra, 2009), h. 11.

<sup>19</sup> Makmur dan Rohana Thahier, “*Inovasi Kreativitas Manusia*”, (Refika Aditama: Bandung, 2015) h. 45.

<sup>20</sup> Novi Mulyani, *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016). h.

gerak tidak lepas dari tiga aspek yang saling berkaitan yaitu kelancaran, keluwesan dan orisinalitas.<sup>21</sup>

Pengertian kreativitas tersebut menunjukkan ada tiga tekanan kemampuan, yaitu:

- a. Kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.
- b. Kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah berdasarkan data yang ada (berpikir secara divergen).
- c. Kemampuan yang secara operasional mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan”.<sup>22</sup>

Sedangkan menurut Clark Moustakis dalam Munandar bahwa “kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain”.<sup>23</sup> Sehubungan dengan hal tersebut Hawkins dalam I Wayan Dibia menegaskan bahwa “melalui pengalaman manusia mempunyai potensi kreativitas”.<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan mengkombinasikan hal-hal yang sudah

---

<sup>21</sup> Melina Surya Dewi, *Dimensi Kreatif dalam Pembelajaran Seni Tari*, (Jakarta: Pascaikj, 2013), h. 120.

<sup>22</sup> Oriana Tio Parahita Nainggolan, *Peranan Metode Eurhythmics Terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak*. Jurnal Resital. Vol XVI, No.3, 2015, h. 117-124.

<sup>23</sup> SC Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 18.

<sup>24</sup> Melina Surya Dewi, *Dimensi Kreatif Dalam Pembelajaran Seni Tari*, (Jakarta: Pascaikj, 2013), h. 120



ada sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda melalui pemikiran kreatif. Hal yang sudah ada sebelumnya berupa pengalaman yang berhubungan dengan diri sendiri ataupun dari luar.

Kreativitas dikembangkan dan diwujudkan melalui pribadi atau individu itu sendiri. Pribadi yang dapat mengembangkan kreativitas merupakan seorang pribadi yang kreatif. Pribadi kreatif memiliki kerterbukaan terhadap pengalaman, dan rasa keingintahuan yang besar. Menurut Dewi bahwa “pribadi kreatif adalah pribadi yang terbuka kepada pengalaman, mempunyai keingintahuan yang besar yang mengantarnya kepada ketekunan dalam bereksplorasi dan bermain-main dengan ide, selanjutnya menerapkan ide tersebut dalam proses eksperimen (*trial and error*) dalam proses karyanya.”<sup>25</sup>

Dalam proses belajarnya anak diajak untuk bereksplorasi, mendalami tentang kehidupan ataupun aktivitas tema, kemudian diminta mengekspresikan cerita kehidupan tema tersebut melalui gerakan dan akhirnya guru akan mengomposisikan bersama anak hasil kreativitas anak tersebut. Bagus tidaknya gerakan dan bagaimana cara melakukannya bukan menjadi hal yang utama, tetapi aktifitas anak saat proses kreatif yang lebih berharga.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Ibid, 20.

<sup>26</sup> Rita Eka, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), h. 14.

## 2. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Kemampuan berpikir adalah salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap munculnya kreativitas pada diri seseorang, kemampuan berpikir ini dapat mengembangkan kreativitas atau kemampuan berpikir secara diverge yang merupakan kemampuan untuk memikirkan berbagai cara pemecahan suatu masalah. Menurut Suyanto, mengemukakan bahwa perilaku yang mencerminkan kreativitas pada anak usia dini dapat dilihat berdasarkan ciri-ciri di bawah ini:

- a. Senang menjelajahi lingkungan di sekitarnya
- b. Memegang atau mengamati segala sesuatu
- c. Rasa keingintahuannya besar, suka mengajukan pertanyaan
- d. Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya
- e. Suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba berbagai hal
- f. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi<sup>27</sup>

Selanjutnya menurut Ihat Hatimah (dalam Susanto) mengemukakan beberapa kreativitas pada anak usia dini diantaranya yaitu:

- a. Gagasan atau berpikir kreatif, yang meliputi:
  1. Berpikir luwes, anak dapat mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat yang sama dan mampu memberikan jawaban.

---

<sup>27</sup> Kuntum Khairah Umah and Rakimahwati, "Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib Di Taman Kanak-Kanak", *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 1 (2021): 29, <http://dx.doi.org/10.31004/aulad.v4i1.86>.

2. Berpikir orisinal, anak dapat mengungkapkan jawaban yang baru dan anak mampu menyebutkan berbagai macam fungsi benda.
  3. Berpikir terperinci, anak mampu mengembangkan ide-ide yang bervariasi, dapat melakukan sesuatu dengan tekun, dapat mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan teliti.<sup>28</sup>
  4. Berpikir menghubungkan, anak yang memiliki tingkat kemampuan dalam mengingat masa lalu yang kuat, mempunyai kemampuan dalam menghubungkan masa lalu dan masa kini.
- f. Aspek sikap, diantaranya:
1. Rasa ingin tahu, anak sering menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi, dan senang mencoba hal-hal yang baru. Keterbukaan, anak berani memberikan pendapat
  2. Ketersediaan, bersedia menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru dan berminat untuk memecahkan masalah-masalah baru.
  3. Berani mengambil resiko, anak tidak pernah ragu dalam mencoba hal-hal baru, selalu berusaha dalam melakukan sesuatu agar berhasil, dan berani dalam bertindak
  4. Percaya diri, anak berani mengeluarkan berbagai pendapat, tidak mudah terpengaruh dengan temannya yang lain, kuat pendirian dan berani melakukan berbagai kebebasan dalam berkreasi.<sup>29</sup>
- g. Aspek karya, diantaranya yaitu:

---

<sup>28</sup> Ampun Bantali, *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka), 2022, hal. 111.

<sup>29</sup> Ampun Bantali, *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka), 2022, h. 112.

1. Permainan, anak mampu memodifikasi berbagai mainan dan mampu menyusun berbagai bentuk permainan atau mainan.
2. Karangan, anak dapat menyusun kata membentuk kalimat atau cerita, dapat menggambar hal-hal yang baru.

Jadi dapat disimpulkan dari ciri-ciri diatas aka dapat membantu orang tua maupun guru untuk mengidentifikasi kreativitas yang terdapat pada diri anak dapat dikembangkan secara optimal.

### 3. Tahap Perkembangan Kreativitas

Menurut Munandar berdasarkan teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya "*The Art of Thought*" dinyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahapan, yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, dan (4) verifikasi. Aktivitas yang terjadi pada setiap tahapan adalah sebagai berikut:<sup>30</sup>

#### a. Persiapan

Pada tahapan ini, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya.

#### b. Inkubasi

Tahapan kedua merupakan kegiatan mencari dan menghimpun data atau informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakanakan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam

---

<sup>30</sup> Masganti, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 13.

arti bahwa peserta didik tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi “mengeramnya” dalam alam prasadar.

c. Iluminasi

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “insight” atau “Aha-Erlebnis”, saati timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beerta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

d. Verifikasi

Tahapan verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kreatif (divergen) yaitu operasi mental yang menuntut penggunaan kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kelancaran, kelenturan, orasionalitas, elaborasi, dan kolaborasi. Sedangkan pemikiran kritis (konvergen) berorientasi pada satu jawaban yang baik atau benar sebagaimana yang dituntut oleh soal-soal ujian pada umumnya.

#### 4. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

**Tabel 2.1 Indikator perkembangan Kreativitas AUD Usia 5-6 Tahun**

No.	Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak
1.	Kreativitas	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Anak mampu menghasilkan ide yang bervariasi
		2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu
		4.8. Menyajikan berbagai karya yang menghubungkan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air,	Anak mampu menciptakan bentuk seperti bentuk sesungguhnya

	batu-batuan, dan lain-lain) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh	
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian	Anak memiliki kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan
	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing
	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Anak mampu berimajinasi
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah

**Sumber:** Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Tentang Pendidikan Anak Usia

## 5. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang, yang mana kemampuan tersebut dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas pada anak, terdapat beberapa faktor-faktor pendukung kreativitas, diantaranya yaitu:

- a. Faktor internal, faktor tersebut berasal dari dalam diri anak yang dapat mempengaruhi kreativitasnya, yang meliputi:
  1. Keterbukaan terhadap pengalaman, yaitu kemampuan dalam menerima semua informasi dari pengalaman hidup dan menerima apa adanya, tanpa ada usaha untuk melakukan perubahan terhadap pengalaman tersebut atau dapat menerima perbedaan dari pengalaman yang terdahulu.

2. Kemampuan dalam bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap bentuk-bentuk, konsep atau membentuk sesuatu hal yang baru dari hal-hal yang telah ada sebelumnya.
  3. Evaluasi internal, yaitu saat individu dapat menerima masukan, kritik dan saran serta pujian dari orang lain.<sup>31</sup>
- b. Faktor Eksternal (lingkungan), sangat mempengaruhi kreativitas seseorang. Lingkungan tersebut mencakup masyarakat dan kebudayaan, dimana masyarakat dan kebudayaan dapat membantu seseorang dalam mengembangkan kreativitas dan memberikan kesempatan dalam meningkatkan potensi kreativitasnya, diantaranya yaitu:
1. Tersedianya sarana kebudayaan yaitu seperti adanya peralatan, bahan dan media.<sup>32</sup>
  2. Menghargai pendapat anak dan mendorong anak untuk mengungkapkannya.
  3. Memberikan waktu kepada anak untuk berpikir, merenung dan berkhayal.
  4. Menunjang dan mendorong kegiatan yang dilakukan oleh anak.
  5. Mendorong kemandirian anak dalam melakukan kegiatannya.
  6. Melatih hubungan kerjasama yang baik antara orang tua, guru dan anak

---

<sup>31</sup> Ampun Bantali, *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka), 2022, h. 116.

<sup>32</sup> Ampun Bantali, *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka), 2022, h. 117-118.

7. Meyakinkan anak bahwasanya orang tua maupun guru menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan oleh anak tersebut.
8. Adanya penghargaan terhadap hasil karya kreatif. Lingkungan tersebut juga mencakup keluarga dan lembaga pendidikan. Lingkungan keluarga atau orang tua ialah pemegang otoritas, dan peranannya sangat penting dalam pembentukan kreativitas pada anak usia dini.

Dalam mengembangkan kreativitas, anak-anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat menghambat kreativitasnya. Adapun faktor penghambat kreativitas, yaitu sebagai berikut:

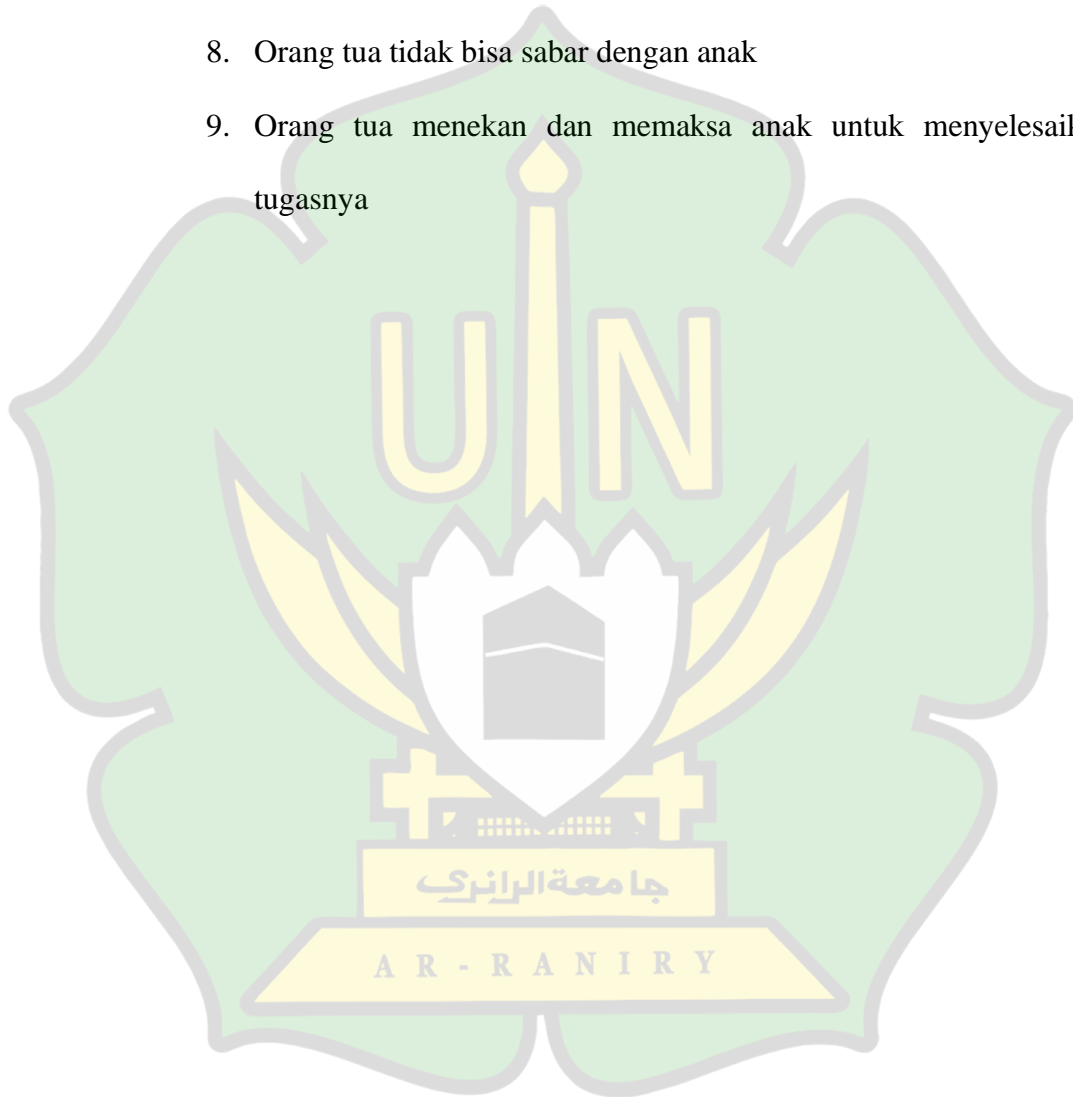
1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah
2. Lingkungan yang membatasi belajar dan kreativitas, misalnya anak tidak diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai jenis hewan yang mereka sukai dan guru selalu yang menetapkan jenis hewan apa saja yang harus digambar oleh anak.
3. Tidak memperbolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari anak tersebut dan memiliki pandangan atau nilai yang berbeda dari keluarga anak.<sup>33</sup>
4. Anak tidak boleh berisik
5. Orang tua maupun guru ketat mengawasi kegiatan anak

---

<sup>33</sup> Ampun Bantali, *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka), 2022, h. 130-133.



6. Guru dan orang tua memberikan saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas
7. Orang tua maupun guru kritis terhadap anak dan menolak pendapat anak
8. Orang tua tidak bisa sabar dengan anak
9. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugasnya



## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan rencana penelitian yang telah dirancang sehingga peneliti dapat menemukan jawaban dari permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam penelitian. Peneliti diharapkan dapat mengembangkan variabel-variabel. Dengan cara menetapkan model rancangan yang disesuaikan, sehingga peneliti dapat memperoleh data untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif yang merupakan metode penelitian yang menggunakan angka dan statistik dalam pengumpulan serta analisis yang dapat diukur.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen untuk mengetahui efektif dari pembelajaran berbasis STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian eksperimen sebagai metode yang digunakan dalam mengetahui keefektifitasan atau tidaknya perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi tertentu.<sup>34</sup> Metode penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pre-eksperimental *designs* yang memakai *desain one group pre-test* dan *post test*. Desain yang dipakai menggunakan *pre test* sebelum diberikan tindakan dan *post test* setelah diberikan tindakan. Penggunaan *desain one group pre test* dan *post test* dalam penelitian ini

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, (Cet. 26: Bandung: Alfabeta, 2017), h. 107.

untuk melihat perbedaan dan perbandingan sebelum diberikan tindakan dan perbandingan sesudah diberikan tindakan, sehingga penelitian ini akan mendapatkan hasil yang lebih valid.<sup>35</sup>

Berikut adalah contoh table desain penelitian *one group pre-test post-test design*:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

**Keterangan:**

O<sub>1</sub> : Tes awal atau *pretest* (sebelum perlakuan)

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : Tes akhir atau *posttest* (setelah perlakuan)

Tabel 3.1 di atas dapat dijelaskan bahwa tahap penelitian ini terdiri dari tiga tahapan. Tahap 1 dilakukan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam hal kreativitas anak. Setelah *pre test* kemudian dilakukan perlakuan sebanyak 3 kali dengan menerapkan pembelajaran berbasis STEAM untuk mendapatkan hasil akhir dilakukan *post test*.

Menurut Hamid Darmadi berpendapat bahwa penelitian eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji suatu hubungan dari sebab-akibat. Serta memiliki ciri khas tersendiri dari metode penelitian eksperimen.

<sup>35</sup> Notodmojo, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h 67.

Metode ini menyampaikan pendekatan yang valid untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran.<sup>36</sup>

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono, mengungkapkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek maupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>37</sup> Populasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu anak berusia 5-6 tahun yang berada di sekolah TK IT Permata Sunnah Banda Aceh berjumlah 30 orang anak.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian dari populasi atau bagian terkecil dari anggota populasi sehingga dapat mewakili populasinya. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>38</sup> Sampel pada penelitian ini adalah kelas kelompok B berjumlah 15 anak (8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan) pada sekolah TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* dimana pengambilan

---

<sup>36</sup> Hamid Darmadi, *Metode Penelitian*, (Depok: Rajawali Pers, 2020), h. 138.

<sup>37</sup> Garaika Dan Darmanah, S.E., MM. *Metodologi Penelitian*, (Lampung Selatan: CV Hira Tech, 2019), h. 34.

<sup>38</sup> Sirajudin Saleh. *Analisis Data Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017), hal. 33.

anggota sampel menggunakan teknik secara acak artinya semua anak memiliki hak yang sama dalam menjadikan sampel.<sup>39</sup>

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan tindakan yang dilakukan peneliti untuk melihat semua peristiwa maupun kegiatan yang terjadi dilapangan. Observasi ini digunakan untuk mengetahui lebih dekat tentang sesuatu yang akan diteliti.<sup>40</sup> Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang peningkatan kreativitas anak saat diterapkan pendekatan berbasis STEAM di sekolah tersebut. Observasi ini dilaksanakan di TK IT Permata Sunnah pada tahun pembelajaran 2024/2025.

##### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk membantu dan memudahkan penelitian, dokumentasi dapat berupa foto, video, buku-buku, laporan kegiatan, catatan, agenda, dan sebagainya. Dengan adanya semua dokumentasi tersebut dapat memberikan informasi untuk proses penelitian.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan dan dipilih oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang digunakan oleh

---

<sup>39</sup> M. Ikhwan Muhammad Heikal Daudy, Dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Islam Universalia, Internasional Journal Of Islamic Studies And Social Science*, volume 1, Number 2, September 2019.

<sup>40</sup> Syafrifa Hafni Sahir, *Metologi Penelitian*, (Jogjakarta: KBM Indonesia, 2021), h. 30

peneliti.<sup>41</sup> Instrumen pengumpulan data dipakai untuk mengukur variabel penelitian dan memperoleh hasil data yang valid. Kegunaan instrumen penelitian ini untuk mengetahui berhasil atau tidaknya penelitian tersebut.<sup>42</sup>

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi. Lembar observasi adalah alat untuk mendapatkan informasi dengan mengamati suatu keadaan atau kegiatan tingkah laku anak dan kemampuannya selama kegiatan observasi berlangsung. Lembar observasi berisi tentang tuntutan atas data apa saja yang harus diambil.<sup>43</sup>

**Tabel 3.2 Indikator perkembangan Kreativitas AUD Usia 5-6 Tahun**

No.	Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak
1.	Kreativitas	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Anak mampu menghasilkan ide yang bervariasi
		2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu
		4.8. Menyajikan berbagai karya yang menghubungkan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dan lain-lain) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh	Anak mampu menciptakan bentuk seperti bentuk sesungguhnya
		2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian	Anak memiliki kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan
		3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 148.

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*. (Bandung : IKAPI, 2013), h.149

<sup>43</sup> Abdul Hamid, *Penyusunan Tes Tertulis*, (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019) hal.15.

	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Anak mampu berimajinasi
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah

**Sumber:** Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Tentang Pendidikan Anak Usia

**Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun**

No.	Indikator	Rubrik		Ceklis
1.	Mampu menghasilkan ide yang bervariasi	<b>BB</b> (1)	Anak belum mampu menghasilkan ide yang bervariasi	
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu menghasilkan ide yang bervariasi dengan diperlihatkan contoh oleh guru	
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu menghasilkan ide yang bervariasi, tanpa perlu dicontohkan oleh guru	
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu menghasilkan ide yang bervariasi dengan menunjukkan dan memperlihatkan contohnya kepada teman-teman	
2.	Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu	<b>BB</b> (1)	Anak belum mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu	
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu dengan dibantu oleh guru	
		<b>BSH</b>	Anak sudah mampu menunjukkan perilaku yang	

		(3)	mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu dengan cara bertanya	
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu dengan mengajak teman-temannya untuk bertanya	
3.	Mampu menciptakan bentuk seperti bentuk sesungguhnya	<b>BB</b> (1)	Anak belum mampu menciptakan sesuatu bentuk seperti bentuk sesungguhnya	
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu menciptakan sesuatu bentuk seperti bentuk sesungguhnya, tetapi dibantu oleh guru	
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu menciptakan sesuatu bentuk seperti bentuk sesungguhnya tanpa dibantu oleh guru	
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu menciptakan bermacam bentuk seperti bentuk sesungguhnya dan menunjukkan kepada teman-temannya	
4.	Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	<b>BB</b> (1)	Anak belum mampu menciptakan kreasi sendiri dari bahan yang telah disediakan	
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu menciptakan kreasi sendiri dari bahan yang telah disediakan, namun masih memerlukan bantuan dari guru	
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu menciptakan satu kreasi sendiri dari bahan yang	



			telah disediakan, tanpa bantuan guru	
		<b>BSB</b> <b>(4)</b>	Anak mampu menciptakan berbagai macam kreasi sendiri dari bahan yang telah disediakan dan memperlihatkan kreasinya kepada guru	
<b>5.</b>	Mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing	<b>BB</b> <b>(1)</b>	Anak belum mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing	
		<b>MB</b> <b>(2)</b>	Anak mulai mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing, dengan bantuan guru	
		<b>BSH</b> <b>(3)</b>	Anak sudah mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing, dengan memerlukan sedikit bantuan guru	
		<b>BSB</b> <b>(4)</b>	Anak mampu memadukan berbagai macam kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing tanpa bantuan guru	

**Sumber:** Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Tentang Pendidikan Anak Usia

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang (2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu tahap yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap ini peneliti dapat menjawab permasalahan penelitian telah dirumuskan. Kegiatan teknik analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan yang menjawab rumusan masalah, serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat digunakan dalam statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini ialah uji *kolmogorov-smirnov* yang digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 0.26 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memasukkan kedua data hasil *pre test* dan *posttest* ke program SPSS
2. Melakukan analisis menggunakan program *Analyze*, kemudian diperoleh nilai residual.
3. Nilai residual tersebut kemudian dianalisis kembali guna program *nonparametric test* untuk diteruskan ke bagian *Legacy Dealogs* dan dimasukan data residual ke bagian 1 sample K-S, sehingga diperoleh output hasil uji normalitasnya.

Adapun dasar pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data tersebut berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Hipotesis T

Pengujian hipotesis statistik dalam penilaian ini menggunakan uji statistik *Paired T-test* (T-berpasangan). Uji ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan treatment berupa pemahaman anak tentang pembelajaran STEAM. Nilai signifikan pada uji ini ( $p$ )  $< 0,05$  yang menunjukkan adanya pengaruh terhadap pemahaman anak. Uji ini untuk mengetahui adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan dengan uji SPSS versi 27.

Pengujian hipotesis ini dilakukan pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n-1$  dan menggunakan uji-T pihak kanan. Kriteria pengujian pada hipotesis sebagai berikut:

Tolak  $H_0$  jika  $T\text{-Hitung} \leq t_{tabel}$  dan  $H_a$  diterima

Tolak  $H_0$  jika  $T\text{-Hitung} \geq t_{tabel}$  dan  $H_a$  ditolak

Berikut bentuk perumusan Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

$H_a$ : Pembelajaran berbasis STEAM efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah

$H_0$ : Pembelajaran berbasis STEAM tidak efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

TK IT Permata Sunnah beralamat di Jalan Utama, Lorong Banna Dusun Lamnyong, Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh. TK IT Permata Sunnah berdiri pada tanggal 21 Agustus 2002 menurut SK Izin Operasional dengan akreditasi Baik (B). Lokasi TK IT Permata Sunnah letaknya berada jauh dari jalan raya, akan tetapi bagi masyarakat sekitar hal ini merasa aman bagi anak-anak dan TK ini sangat mudah untuk dijangkau oleh masyarakat sekitar.

TK IT Permata Sunnah memiliki perkarangan yang luas dan aman untuk anak-anak bermain. Sekolah ini juga memiliki sarana dan prasarana yang baik seperti APE indoor maupun outdoor. Memiliki lingkungan yang bersih dan bangunan sekolah yang sudah permanen.

#### **1. Profil Lembaga Sekolah**

Nama lembaga	: TK IT Permata Sunnah
Alamat lembaga	: Jalan Utama, Lorong Banna, Dusun Lamnyong
Desa/Kelurahan	: Rukoh
Kecamatan	: Syiah Kuala
Kota	: Banda Aceh
Provinsi	: Aceh
NPSN	: 69932518
NSS	: 002166104178
Akreditasi	: B (Baik)

Tanggal Didirikan : 21 Agustus 2002  
 Status Kepemilikan : Milik Yayasan  
 Nama Yayasan : Yayasan Doafa PLS  
 Kepala Yayasan : Drs. Djailani Hamzah  
 Kepala Sekolah : Anna Fauza Jailani, S.Pd., M.Pd  
 SK Izin Operasional : 421.9/A.4/7984/2014

## 2. Visi dan Misi

Adapun visi dan misi TK IT Permata sunnah Banda Aceh adalah sebagai berikut :

1. Visi: Terwujudnya sekolah Islam terpadu pencetak generasi Qur'ani, Berjiwa pemimpin,kreatif, dan inovatif, unggul akhlak dan prestasi.
2. Misi: Menciptakan suasana belajar sambil bermain yang nyaman dan menyenangkan dengan menggunakan metode BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*).

## 3. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Keberadaan Sarana dan Prasarana TK IT Permata Sunnah

No	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Papan Tulis	6	Sangat Baik
2.	Lemari	3	Sangat Baik
3.	Komputer	1	Sangat Baik
4.	Printer	1	Sangat Baik
5.	Ruang Belajar / Kelas	6	Sangat Baik
6.	Kantor	1	Sangat Baik
7.	Ruang Penitipan	1	Sangat Baik
8.	Mushalla	1	Sangat Baik

9.	Perpustakaan	1	Sangat Baik
10.	Toilet / WC	2	Sangat Baik
11.	Bola Dunia	1	Sangat Baik
12.	Prosotan	2	Sangat Baik
13.	Putaran	1	Sangat Baik
14.	Ayunan Ban Bekas	1	Sangat baik
15.	Panjatan	1	Sangat baik
16.	Ban Titian	1	Sangat baik
17.	Ayunan	3	Sangat baik

#### 4. Tenaga Pendidik Dan Anak Didik

Guru yang mengajar di sekolah TK IT Permata Sunnah terdiri dari 8 orang guru dengan jumlah anak sebanyak 80 anak. TK IT Permata Sunnah Banda Aceh ini memiliki 6 guru dan 1 kepala TK dan 1 Bendahara. Berikut penjabaran jumlah guru berdasarkan struktur organisasi sekolah:

Tabel 4.2 Jumlah Guru TK IT Permata Sunnah Banda Aceh

No	Nama Guru	Jabatan
1.	Anna Fauza Jailani, S.Pd., M.Pd	Kepala Sekolah
2.	Elvi Marlina, S.Pd	Bendahara
3.	Dra. Zainab Hasan	Guru
4.	Suwarni, S.Pd	Guru
5.	Yulisna Nanda, S.Pd	Guru
6.	Ulfatukhillah, S.Pd	Guru
7.	Najla Syarifah, S.Pd	Guru
8.	Irhandi Wina, S.Pd	Guru

#### B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Permata Sunnah pada 04-10 Desember 2024, pada anak kelas B TK IT Permata Sunnah sebagai kelas *eksperimen*. Sebelum melakukan penelitian, penulis telah melakukan observasi langsung untuk melihat situasi dan kondisi TK IT Permata Sunnah serta berkonsultasi dengan guru tentang aspek kreativitas anak-anak yang akan diteliti. Penelitian dilakukan pada kelas B yang berjumlah 15 orang yang dijadikan sampel untuk diterapkan pembelajaran

berbasis STEAM sebagai kelas *eksperimen* dengan 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Adapun kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3** Jadwal Pelaksanaan Penelitian di TK IT Permata Sunnah

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Rabu/04 Desember 2024	30 Menit	<i>Pretest</i>
2	Kamis/05 Desember 2024	40 Menit	Treatment I
3	Jumat/06 Desember 2024	40 Menit	Treatment II
4	Senin/09 Desember 2024	40 Menit	Treatment III
5	Selasa/10 Desember 2024	30 Menit	<i>Posttest</i>

### C. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada kelas B yang berjumlah 15 orang dan sampel yang diambil hanya 15 orang untuk diterapkan pembelajaran berbasis STEAM sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 04 sampai dengan 10 Desember 2024. Pada hari rabu tanggal 04 Desember 2024 memberikan surat penelitian kepada kepala sekolah, mendiskusikan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan, kemudian mengobservasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung serta memperkenalkan diri dan tujuan ke sekolah pada kelas B TK IT Permata Sunnah. Pada tanggal 04 Desember 2024 peneliti langsung melakukan *pretest* pada anak kelompok B yang berjumlah 15 orang. Setelah mendapat hasil data dari *pre test*, selanjutnya melakukan tiga kali perlakuan/*treatment* dan melakukan kegiatan *post test* pada anak kelas B dengan menerapkan pembelajaran berbasis STEAM.

#### 1. Deskripsi Data *Pre-Test*

Pretest merupakan tes yang diberikan pertama atau dilakukan diawal untuk mengetahui pengetahuan anak tentang pembelajaran berbasis STEAM ini. Pada

pretest nilai anak lebih rendah karena belum diterapkan. *Pre test* pada penelitian ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 04 Desember 2024 dengan kegiatan awal menonton video tentang contoh pembelajaran berbasis STEAM bersama menggunakan laptop. Setelah menonton video tersebut, peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan menggambar bebas untuk mengeksplorasi kreativitasnya dan menggali rasa ingin tahu anak tentang pembelajaran berbasis STEAM. Dari kegiatan pretest tersebut diperoleh nilai sebagai berikut:

**Tabel 4.4** Skor Perolehan Pada *Pre Test*

No	Nama Inisial	Skor					Jumlah	Mean
		I	II	III	IV	V		
1	KHS	2	1	1	2	1	7	1,4
2	GRB	2	2	2	2	2	10	2
3	LBJ	1	1	1	1	1	5	1
4	NAB	2	2	2	2	2	10	2
5	RAM	2	1	1	2	1	7	1,4
6	CSJ	2	2	2	2	2	10	2
7	CHZ	2	2	2	2	2	10	2
8	MKH	2	1	1	2	2	8	1,6
9	AY	2	2	2	2	2	10	2
10	MGW	1	1	1	2	2	7	1,4
11	MRAF	2	2	2	2	1	9	1,8
12	AZ	2	1	1	2	2	8	1,6
13	RMM	2	2	2	1	1	8	1,6
14	SM	2	2	2	2	2	10	2
15	TBAA	2	2	2	2	1	9	1,8
<b>Total</b>								<b>25,6</b>
<b>Mean</b>								<b>1,7</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *pre test* 1,7 (2) artinya, kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah pada tahap *pretest* masih tergolong mulai berkembang.



## 2. Deskripsi Treatment I

Pada penelitian ini treatment I dilakukan pada hari Kamis tanggal 05 Desember 2024 dimulai dengan kegiatan eksperimen menggunakan sawi yang telah peneliti sediakan sebelum kegiatan tersebut dilaksanakan. Kegiatan pada treatment I menggunakan bahan dan alat seperti sawi putih, pewarna makanan, gelas plastik, piring plastik, sendok, dan air. Sebelum memulai kegiatan tersebut, peneliti terlebih dahulu menjelaskan kepada anak langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan eksperimen tersebut. Peneliti memberikan kebebasan kepada anak dalam memilih warna apa yang anak gunakan dalam kegiatan eksperimennya. Untuk nilai *treatment I* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5.** Skor Perolehan Pada *Treatment I*

No	Nama Inisial	Skor					Jumlah	Mean
		I	II	III	IV	V		
1	KHS	2	2	1	2	1	8	1,6
2	GRB	2	2	2	2	2	10	2
3	LBJ	1	2	1	2	1	7	1,4
4	NAB	2	2	2	2	2	10	2
5	RAM	3	2	1	2	2	10	2
6	CSJ	2	2	2	2	2	10	2
7	CHZ	2	2	2	3	2	11	2,2
8	MKH	2	2	2	2	2	10	2
9	AY	2	2	2	2	2	10	2
10	MGW	3	2	2	2	2	11	2,2
11	MRAF	2	2	2	2	1	9	1,8
12	AZ	2	2	2	2	2	10	2
13	RMM	3	2	2	2	1	10	2
14	SM	2	2	2	2	2	10	2
15	TBAA	2	3	2	2	2	11	2,2
<b>Total</b>							<b>29,4</b>	
<b>Mean</b>							<b>1,96</b>	

Berdasarkan Tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil *treatment I* menggunakan pembelajaran berbasis STEAM diperoleh nilai rata-rata 1,9 (2)

artinya, kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah pada tahap *treatment* I masih tergolong mulai berkembang.

### 3. Deskripsi Treatment II

Pada *treatment* II ini dilakukan pada hari Jumat tanggal 06 Desember 2024 dengan menggunakan dua kegiatan. Dalam kegiatan *treatment* II peneliti menunjukkan atau memperlihatkan satu karya yang telah peneliti buat, dan menjelaskan kepada anak langkah-langkah dan bahan yang digunakan untuk membuatnya. Kegiatan di *treatment* II ini membuat ulat yang bahannya menggunakan tissue, cat warna, piring plastik, lidi atau tusuk sate dan sedikit air. Kemudian peneliti menyuruh anak untuk membuat karyanya masing-masing menggunakan bahan yang sudah disediakan sebelumnya. Anak dibebaskan untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitasnya dalam karya tersebut.

Kegiatan selanjutnya dalam *treatment* II ini yaitu kegiatan membuat kapas berwarna. Dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah disediakan oleh peneliti. Bahan-bahan yang digunakan yaitu menggunakan kapas, pewarna makanan, piring plastik dan air. Anak-anak dapat memberikan warna pada kapas tersebut sesuai dengan keinginan anak. Kemudian tuang air dalam piring plastik, lalu anak dapat meletakkan kapas yang sudah diberi pewarna makanan ke dalam piring berisikan air. Untuk nilai *treatment* II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.6** Skor Perolehan Pada *Treatment* II

No	Nama Inisial	Skor					Jumlah	Mean
		I	II	III	IV	V		
1	KHS	3	2	3	3	3	14	2,8
2	GRB	2	2	2	2	2	10	2
3	LBJ	3	2	3	3	3	14	2,8

4	NAB	2	4	2	2	2	12	2,4
5	RAM	3	2	3	3	3	14	2,8
6	CSJ	3	3	2	3	3	14	2,8
7	CHZ	3	3	3	3	3	15	3
8	MKH	3	3	3	3	3	15	3
9	AY	3	3	2	3	3	14	2,8
10	MGW	3	3	3	3	3	15	3
11	MRAF	3	2	3	3	3	14	2,8
12	AZ	3	3	3	3	3	15	3
13	RMM	2	3	3	3	2	13	2,6
14	SM	3	3	3	3	3	15	3
15	TBAA	3	3	3	3	3	15	3
<b>Total</b>								<b>41,8</b>
<b>Mean</b>								<b>2,7</b>

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, dapat diketahui bahwa hasil *treatment* II diperoleh nilai rata-rata 2,7 (3) artinya, kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah pada tahap *treatment* II sudah tergolong mulai sesuai harapan.

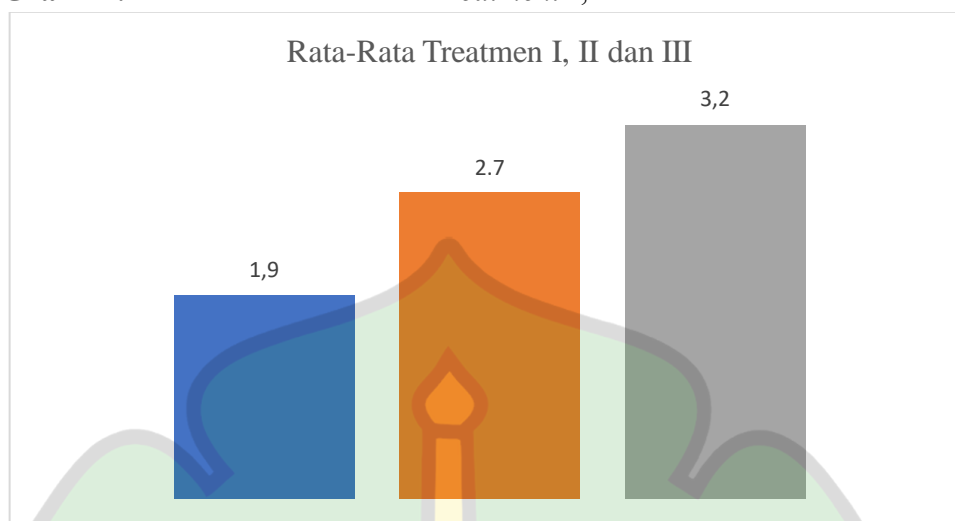
#### 4. Deskripsi *Treatment* III

Pada *treatment* III ini yang dilakukan pada hari Senin tanggal 09 Desember 2024. Peneliti memperlihatkan karya berbentuk gajah yang telah dibuat sebelumnya, kemudian menjelaskan kepada anak-anak langkah-langkah yang harus dikerjakan untuk menghasilkan karya berbentuk gajah tersebut. Selain itu peneliti juga menjelaskan bahan-bahan yang digunakan dalam kegiatan pada *treatment* III. Bahan-bahan yang digunakan yaitu kertas origami, pensil warna cair, dan kertas HVS. Anak-anak dapat membuat karya tersebut dengan melihat contoh yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Untuk nilai *treatment* III dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.7.** Skor Perolehan Pada *Treatment III*

No	Nama Inisial	Skor					Jumlah	Mean
		I	II	III	IV	V		
1	KHS	4	3	3	4	3	17	3,4
2	GRB	3	4	3	3	4	17	3,4
3	LBJ	3	3	4	3	3	16	3,2
4	NAB	3	4	3	3	4	17	3,4
5	RAM	3	3	3	3	3	15	3
6	CSJ	3	3	2	3	3	14	2,8
7	CHZ	4	3	3	4	3	17	3,4
8	MKH	3	4	3	3	4	17	3,4
9	AY	3	3	4	3	3	16	3,2
10	MGW	3	4	3	3	4	17	3,4
11	MRAF	3	3	3	3	3	15	3
12	AZ	3	3	2	3	3	14	2,8
13	RMM	3	3	3	3	3	15	3
14	SM	4	4	4	4	4	20	4
15	TBAA	3	4	3	3	4	17	3,4
<b>Total</b>							<b>48,8</b>	
<b>Mean</b>							<b>3,2</b>	

Berdasarkan ketiga Tabel 4.5, 4.6 dan Tabel 4.7 di atas, maka dapat diketahui bahwa terjadinya peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah pada tahap *treatment III* sebesar 3,2 sudah berkembang sesuai harapan. Peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah setiap *treatment*, sebagaimana terlihat pada Grafik 4.1 di bawah ini.

**Grafik 4.1** Hasil Nilai Rata-Rata *Treatment* I, II dan III

Sumber: Data Tes Diolah, 2024

Berdasarkan grafik pada gambar di atas, pada *treatment* pertama diperoleh nilai rata-rata sebesar 1,9 (2) artinya masih tergolong dalam kategori mulai berkembang (BM). Pada *treatment* kedua terjadi kenaikan menjadi 2,7 (3) sudah tergolong pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Namun, pada *treatment* ketiga terjadi lagi peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh yakni menjadi 3,2 namun masih dalam kategori mulai berkembang sesuai harapan, hanya saja skor yang didapat lebih tinggi nilainya.

## 5. Deskripsi Post Test

Dalam penelitian ini *post test* dilakukan pada hari Selasa tanggal 10 Desember 2024, peneliti melakukan *posttest* karena ingin mengetahui apakah kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah meningkat setelah dilakukan tiga kali *treatment* dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM untuk melihat peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah. Dalam kegiatan *post test* ini peneliti ingin mengajak anak untuk menggambar bebas menggunakan dedaunan di lingkungan sekitar anak. Kegiatan

pertama yang harus dilakukan anak yaitu mengambil daun sesuai dengan keinginan mereka. Kemudian daun tersebut ditempelkan dengan menggunakan *lem fox* di kertas HVS yang sudah peneliti sediakan.

Peneliti memberi kebebasan kepada anak untuk menempel daun sesuai dengan keinginan mereka. Setelah daunnya ditempel, anak dapat menggambar bentuk apa saja. Dalam posttest ini anak menggambar bentuk hewan seperti kupu-kupu, kura-kura, cicak dan lain-lain sesuai dengan kreativitas mereka. Lalu anak dapat memberikan perpaduan warna yang mereka pilih pada gambarnya masing-masing. Dari kegiatan *post test* tersebut diperoleh nilai sebagai berikut:

**Tabel 4.8.** Skor Perolehan Pada *Post Test*

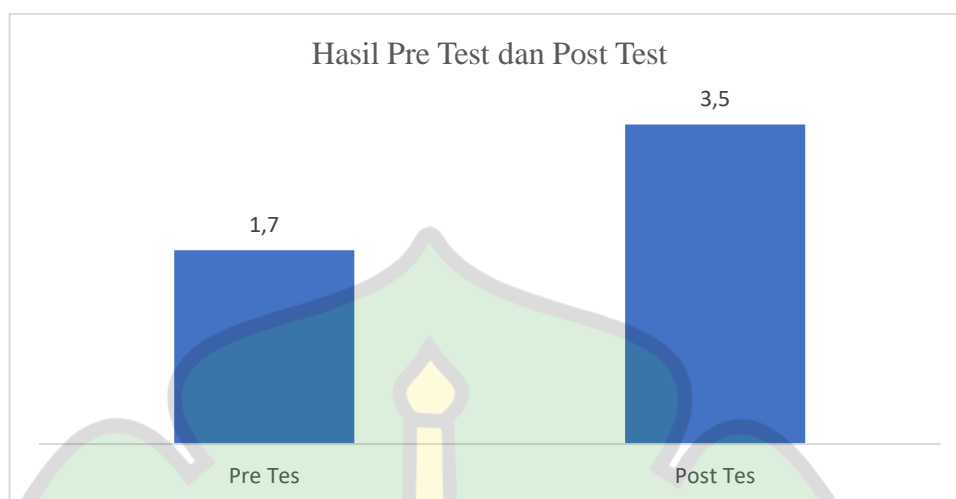
No	Nama Inisial	Skor					Jumlah	Mean
		I	II	III	IV	V		
1	KHS	3	4	3	4	3	17	3,4
2	GRB	3	4	4	3	4	18	3,6
3	LBJ	4	3	4	3	3	17	3,4
4	NAB	3	4	4	3	4	18	3,6
5	RAM	4	3	4	4	4	19	3,8
6	CSJ	4	4	3	3	4	18	3,6
7	CHZ	4	3	3	4	3	17	3,4
8	MKH	3	4	3	4	4	18	3,6
9	AY	4	4	3	3	3	17	3,4
10	MGW	4	4	4	3	4	19	3,8
11	MRAF	3	4	3	3	3	16	3,2
12	AZ	4	3	3	4	4	18	3,6
13	RMM	3	4	4	3	3	17	3,4
14	SM	4	3	4	4	4	19	3,8
15	TBAA	3	4	3	3	3	16	3,2
<b>Total</b>							<b>52,8</b>	
<b>Mean</b>							<b>3,5</b>	

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas, dapat diketahui bahwa hasil *post test* diperoleh nilai rata-rata 3,5 artinya, kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah pada tahap *post test* sudah tergolong dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Adapun data *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.9** Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest* Kreativitas Anak

No	Nama Inisial	<i>Pretest</i>	Mean	<i>Posttest</i>	Mean
1	KHS	7	1,4	17	3,4
2	GRB	10	2	18	3,6
3	LBJ	5	1	17	3,4
4	NAB	10	2	18	3,6
5	RAM	7	1,4	19	3,8
6	CSJ	10	2	18	3,6
7	CHZ	10	2	17	3,4
8	MKH	8	1,6	18	3,6
9	AY	10	2	17	3,4
10	MGW	7	1,4	19	3,8
11	MRAF	9	1,8	16	3,2
12	AZ	8	1,6	18	3,6
13	RMM	8	1,6	17	3,4
14	SM	10	2	19	3,8
15	TBAA	9	1,8	16	3,2
<b>Total</b>			<b>25,6</b>		<b>52,8</b>
<b>Mean</b>			<b>1,7</b>		<b>3,5</b>
<b>Dibulatkan</b>			<b>2</b>		<b>3</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat perbedaan pada perolehan nilai *pretest* dan *posttest* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah. Nilai rata-rata pada *pretest* yang diperoleh adalah 2 sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata yang diperoleh 3. Hasil peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah menerapkan pembelajaran berbasis STEAM pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut ini:

**Grafik 4.2** Hasil *Prete* dan *Posttest*

Berdasarkan pada gambar grafik di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pre test* 1,7 (2) artinya masih tergolong kategori Mulai Berkembang (MB). Namun, setelah dilakukan perlakuan menerapkan pembelajaran berbasis STEAM sebanyak tiga kali pertemuan, kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah terjadi peningkatan yang ditandai perolehan nilai rata-rata pada *post test* sebesar 3,5 (3) yang artinya anak sudah tergolong kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

#### **D. Hasil Uji Normalitas**

Setelah diketahui nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, untuk mengetahui uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data dari sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mendapat data berdistribusi normal, maka diuji normalitas menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan hasil sebagai berikut:



**Tabel 4.10** Hasil Uji Normalitas

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.74244790
Most Extreme Differences	Absolute	.254
	Positive	.254
	Negative	-.217
Test Statistic		.254
Asymp. Sig. (2-tailed)		.110 <sup>c</sup>

Sumber: Hasil Uji Normalitas SPSS Versi 26.

Berdasarkan tabel output SPSS tersebut uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,110 lebih besar dari 0,05. Hal ini memiliki makna bahwa kedua data *pre test* dan *post test* berdistribusi normal, maka karena itu sudah layak dilakukan uji hipotesis penelitian.

#### E. Uji t

Data kedua tes diketahui normal, maka langkah selanjutnya ialah melakukan pembuktian terhadap hipotesis yang diajukan dengan melakukan perhitungan uji t, sebagaimana terlihat pada tabel 4.11 di bawah ini.

**Tabel 4.11** Uji T Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Permata Sunnah

No	Nama Inisial Anak	Skor Perolehan		Gain (di) (Y-X)	Xd di-Md	Xd <sup>2</sup>
		<i>Pre-test</i> (X)	<i>Post-test</i> (Y)			
1	A1	7	17	10	1	1
2	A2	10	18	8	-1	1
3	A3	5	17	12	3	9
4	A4	10	18	8	-1	1
5	A5	7	19	12	3	9

6	A6	10	18	8	-1	1
7	A7	10	17	7	-2	4
8	A8	8	18	10	1	1
9	A9	10	17	7	-2	4
10	A10	7	19	12	3	9
11	A11	9	16	7	-2	4
12	A12	8	18	10	1	1
13	A13	8	17	9	0	0
14	A14	10	19	9	0	0
15	A15	9	16	7	-2	4
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>				<b>136</b>	<b>1</b>	<b>49</b>

Menghitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$Md = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$Md = \frac{136}{15}$$

$$Md = 9$$

Dari perhitungan di atas, maka dapat diketahui nilai mean (Md) kedua data *pre test* dan *post test* dari 15 orang sampel (n) diperoleh sebesar . Maka langkah selanjutnya dilakukan uji t, guna menentukan nilai  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma xd^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{9}{\sqrt{\frac{49}{15(14)}}}$$

$$t = \frac{9}{\sqrt{\frac{49}{210}}}$$

$$t = \frac{9}{\sqrt{0,23}}$$

$$t = \frac{9}{0,47}$$

$t = 19,1$ .

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 19,1 yang nilai tersebut kemudian akan dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebagai mana terlihat pada penjelasan berikutnya.

#### F. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak, terkait peningkatan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis STEAM dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  (uji-t) dengan nilai  $t_{table}$  menggunakan perolehan skor test awal (*pre-test*) dan skor terakhir (*post-test*). Hipotesis  $H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sedangkan terima  $H_o$  apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 21,3$  kemudian nilai  $t_{hitung}$  tersebut dibandingkan dengan nilai guna untuk diketahui adanya peningkatan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis STEAM. Nilai  $t_{tabel}$  sendiri diperoleh dari ketentuan yang sudah ada dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $dk = n - 1$  yaitu  $dk = 15 - 1 = 14$  maka nilai  $t_{table}$  dari  $t(0,05)(14)$  diperoleh sebesar 1,761. Maka oleh karena itu dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{table}$  yaitu  $19,1 > 1,761$ . Besarnya nilai  $t_{hitung}$  dari pada  $t_{tabel}$  ini menyatakan bahwa hipotesis dapat diterima artinya pembelajaran berbasis STEAM efektif dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah.

**Tabel 4.12** Pengaruh Pembelajaran Berbasis STEAM Terhadap Kreativitas

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Db	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Keterangan	Terima Ha	Tolak Ho
B	1,7	3,5	14	19,1	1,761	$t_{hitung} > t_{tabel}$	✓	

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest dan posttest di analisis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 10% (0,10), diperoleh nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 19,1 dan  $t_{tabel}$  1,7 Jadi,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan hipotesis terdapat pengaruh pembelajaran berbasis STEAM terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

### G. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis yang peneliti lakukan terhadap temuan penelitian, maka dapat dijelaskan bahwa hasil *pretest* sebelum dilakukan tiga kali perlakuan /*treatment* diperoleh nilai *pre test* 1,7 (2) artinya masih tergolong kategori Mulai Berkembang (MB). Namun, setelah dilakukan perlakuan menerapkan pembelajaran berbasis STEAM sebanyak tiga kali pertemuan, kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah terjadi peningkatan yang ditandai perolehan nilai rata-rata pada *post test* sebesar 3,5 (3) yang artinya anak sudah tergolong kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Pada tahapan berikutnya dilakukan *treatment* dengan perolehan nilai rata-rata *treatment* I sebesar 1,9 (2) artinya, kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah pada tahap *treatment* I masih tergolong mulai berkembang, sekalipun sudah terjadi peningkatan skornya. Kemudian hasil *treatment* II diperoleh nilai rata-rata 2,7 (3) artinya, kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah pada tahap *treatment* II sudah sesuai harapan. Kategori tersebut tetap

bertahan pada *treatment* III sebesar 3,2 juga pada kategori sudah berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada *treatment* pertama diperoleh nilai rata-rata sebesar 1,9 (2) artinya masih tergolong dalam kategori mulai berkembang (BM). Pada *treatment* kedua terjadi kenaikan menjadi 2,7 (3) sudah tergolong pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Namun, pada *treatment* ke tiga terjadi lagi peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh yakni menjadi 3,2 namun masih dalam kategori mulai berkembang sesuai harapan, hanya saja skor yang didapat lebih tinggi nilainya.

Sementara itu, ditahap terakhir peneliti melakukan *posttest* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah mengalami meningkat setelah dilakukan tiga kali *treatment* dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM dengan perolehan hasil *post tes* rata-rata sebesar 3,4 (3) artinya, kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah pada tahap *post test* sudah tergolong dalam kategori berkembang sesuai harapan.

Adanya peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah setelah menggunakan STEAM diperkuat oleh penelitian sebelumnya, seperti kajian Pagia, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran STEAM yang diterapkan berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia dini Kelas B di TK IT Permata Sunnah dengan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar  $0,000 < <$

$\alpha$  (0,05).<sup>44</sup> Begitu pula kajian Arkan, menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas pada peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran STEAM dapat dilaksanakan pada pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kreativitas anak.<sup>45</sup>

Sekalipun demikian terjadinya peningkatan antara pretest dan posttest dimana nilai rata-rata *pre test* 1,7 (2) artinya masih tergolong kategori Mulai Berkembang (MB) sedangkan nilai rata-rata pada *post test* sebesar 3,5 (3) yang artinya kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas B TK IT Permata Sunnah sudah tergolong kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kedua data tersebut sebelum dilakukan pembuktian hipotesis dilakukan uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan perolehan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,110 lebih besar dari 0,05. Artinya kedua data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji uji-t pada taraf signifikan 10% (0,10), diperoleh nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 19,1 dan  $t_{tabel}$  1,761 yang menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Artinya pembelajaran berbasis STEAM efektif dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah.

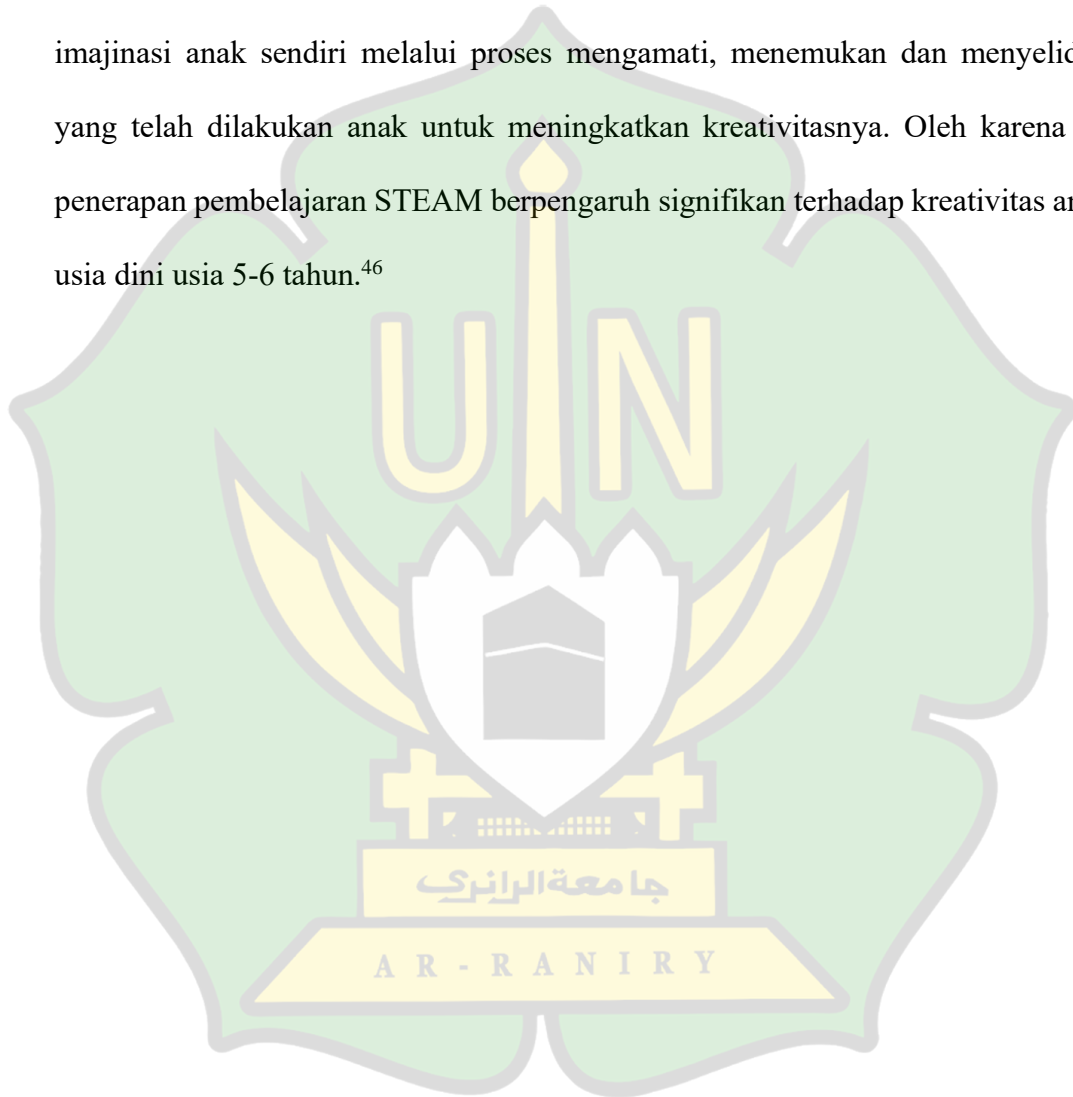
Hal ini didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya, seperti penelitian Kartika dan Peny yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun.

---

<sup>44</sup> Pegia, I.G.P. Suharta, I.K. Supir, Metode Pembelajaran Steam Untuk Mengembangkan Konsep Matematika dsan Kreativitas Anak, *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* Vol 14 No 2 (2024), h. 120.

<sup>45</sup> Arkan Abdul Ghoni, Farida Hidayatal Fikroh & Mohammad Irsyad, Efektivitas Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 1 No 2 (2023), h. 127.

Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi pada pretest dan posttest adalah 0,003 artinya lebih kecil dari  $\alpha(0,05)$  maka hipotesis diterima. Penerapan pembelajaran STEAM dalam kegiatan pembelajaran anak dapat melahirkan anak yang memiliki sifat penjelajah, anak mampu menciptakan dan mempraktikkan sesuatu berdasarkan imajinasi anak sendiri melalui proses mengamati, menemukan dan menyelidiki yang telah dilakukan anak untuk meningkatkan kreativitasnya. Oleh karena itu penerapan pembelajaran STEAM berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun.<sup>46</sup>



---

<sup>46</sup> Kartika dan Peny, Pembelajaran STEAM Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun, *Edu-Riligia: Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Keagamaan* Vol. 8, No 1 (2024), h. 100.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah nilai  $t_{hitung} 19,1 > 1,761$ . Jadi,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya penerapan pembelajaran berbasis STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka terdapat beberapa saran dari Peneliti, yaitu sebagai berikut:

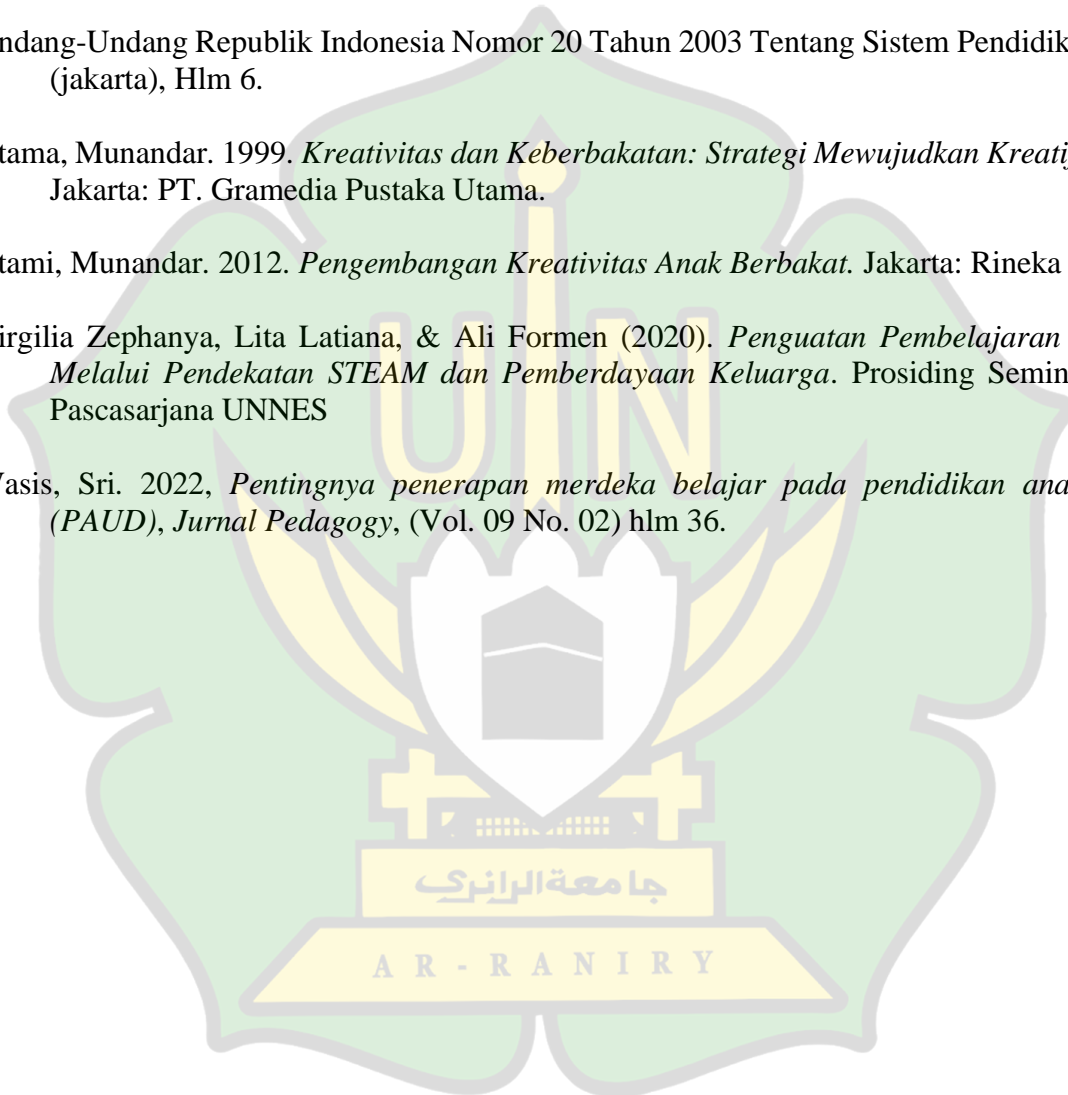
1. Dari hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu informasi dan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM.
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar menggunakan pembelajaran yang lain dalam rangka meningkatkan kreativitas anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ampun Bantali (2022), *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka).
- Anna Rahmawati, Nissa. 2021. *Menstimulasi Hots Pada Aud Saat Pandemi Melalui STEAM*. Tangerang Selatan: Indocamp.
- Ardhana Reswari. (2021) *Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir kritis (HOTS) Anak Usia 5-6 Tahun* Journal of Childhood Education (JCE), Vol. 5, No. 1
- Balandina Debeturu, Lanny Wijayaningsih (2019) “*Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball*”, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3 Tahun Hal. 233-240
- Bantali, Ampun. 2022. *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Garaika Dan Darmanah. 2019. *Metodologi Penelitian*. Lampung Selatan: CV Hira Tech.
- Hamid Darmadi. 2020. *Metode Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Heri Ratnawati, *Teknik Pengambilan Sampel*, FMIPA Pendidikan Matematika UNY.
- Muthiah Fauziyyah, *Teori Kreativitas Anak Usia Dini* (PG-PAUD, Fakultas Negeri Padang, Universitas Negeri Padang.
- Ngalimun. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nila Septianingsih, dkk, (2017) *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Bahan Bekas*”, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPPAUD FKIP UNTIRTA), Vol. 4, No.2.
- Nissa Anna Rahmawati. 2021. *Menstimulasi Hots Pada Aud Saat Pandemi Melalui STEAM*. Tangerang Selatan: Indocamp.
- Notodmojo. 2015. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sirajudin Saleh. 2017. *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Sri wasis, *Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Vol. 09 No. 02, *Jurnal Pedagogy*, hlm 36.

- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : IKAPI.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet. 26. Bandung: Alfabeta.
- Syafrifa Hafni Sahir. 2021. *Metologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta), Hlm 6.
- Utama, Munandar. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Utami, Munandar. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Virgilia Zephanya, Lita Latiana, & Ali Formen (2020). *Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Pendekatan STEAM dan Pemberdayaan Keluarga*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES
- Wasis, Sri. 2022, *Pentingnya penerapan merdeka belajar pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*, *Jurnal Pedagogy*, (Vol. 09 No. 02) hlm 36.





KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-5298/Un.08/FTK/Kp.07.6/7/2024

TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
  - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
  - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
  - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk/05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- KESATU : Menunjukkan Saudara :  
**Munawwarah, M.Pd**
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Saryatul Nudia  
NIM : 190210050  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah
- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 18 Juli 2024



Nomor B-5298/Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2024  
Tanggal 27 Mei 2024

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Amin





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-10184/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2024

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala Sekolah TK IT Permata Sunnah Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 190210050

Nama : SARYATUL NUDIA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat : Tengah baru kec,labuhanhaji kab,aceh selatan

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT PERMATA SUNNAH**

Banda Aceh, 04 Desember 2024

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

NIP. 197208062003121002

Berlaku sampai : 17 Januari 2025

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



YAYASAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH (DOAFA PLS)

## TKIT PERMATA SUNNAH

Jalan Utama Rukoh, Lr. Banna (Dekat Pasar Rukoh), Depan Lapangan Futsal Orange,  
Dusun Lamnyong, Desa Rukoh Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, HP: 085260710161

Email : permatasunnahaceh@gmail.com

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 58/TKIT-PS/XII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Permata Sunnah, menerangkan bahwa :

Nama : Saryatul Nudia  
NIM : 190210050  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah menyelesaikan kegiatan pengumpulan data dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul:

**“Efektivitas Pembelajaran berbasis STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Permata Sunnah.”**

Yang dilaksanakan dari tanggal 04 Desember s/d 10 Desember 2024 sesuai surat izin penelitian dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Fakultas Tarbiyah dan Kaguruan dengan nomor surat B-10184/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2024.

Demikian keterangan yang dapat kami sampaikan. Semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 12 Desember 2024

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



  
Anna Fauza Jailani, S. Pd.,M. Pd  
NUPTK. 2951766664210002



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopeima Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

omor : B-691/Un.08/Kp.PIAUD/11/2024  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Permohonan Validasi Instrumen Observasi Anak*

Kepada Yth,  
**Ibu Lina Amelia, M.Pd**  
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Ahli Materi dan Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Saryatul Nudia  
Nim : 190210050  
Judul : Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah  
Kegiatan : Validasi Lembar Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh 07 November 2024

Ketua Prodi PIAUD,

  
Heliati Fajriah

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah**

Nama Sekolah : TK IT Permata Sunnah  
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
 Penulis : Saryatul Nudia  
 Nama Validator : Lina Amelia, M.Pd  
 Pekerja Validator : Dosen

**A. Petunjuk**

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

**B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek**

No	Aspek Yang Diamati	Skala Penilaian
1	<b>FORMAT</b>	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas ③. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan urutan letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian ada besar sudah teratur ③. Seluruhnya sudah teratur
	4. Keragaman penggunaan jenis ukuran dan jenis	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama ③. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menggunakan format penyusunan yang benar 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang benar ③. Seluruh bagian instrumen terlihat menggunakan format penyusunan yang benar

<b>2</b>	<b>BAHASA</b>	
	1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami ③. Dapat dipahami dengan baik
	2. Kesederhanaan struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana ③. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	3. Kejelasan petunjuk dan arah	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas ③. Seluruhnya jelas
<b>III</b>	<b>KONTEN SUBTANSI</b>	
	1. Kesesuaian antara aspek yang ditanyakan dengan indikator yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai ③. Seluruhnya selesai
	2. Perlengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil ③. Lengkap memuat seluruh indikator

### C. Penilaian umum

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrumen ini :

1. Kurang baik
2. Cukup baik
- ③. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar instrumen ini :

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi



④. Dapat digunakan tanpa revisi

**D. Komentar dan Saran**

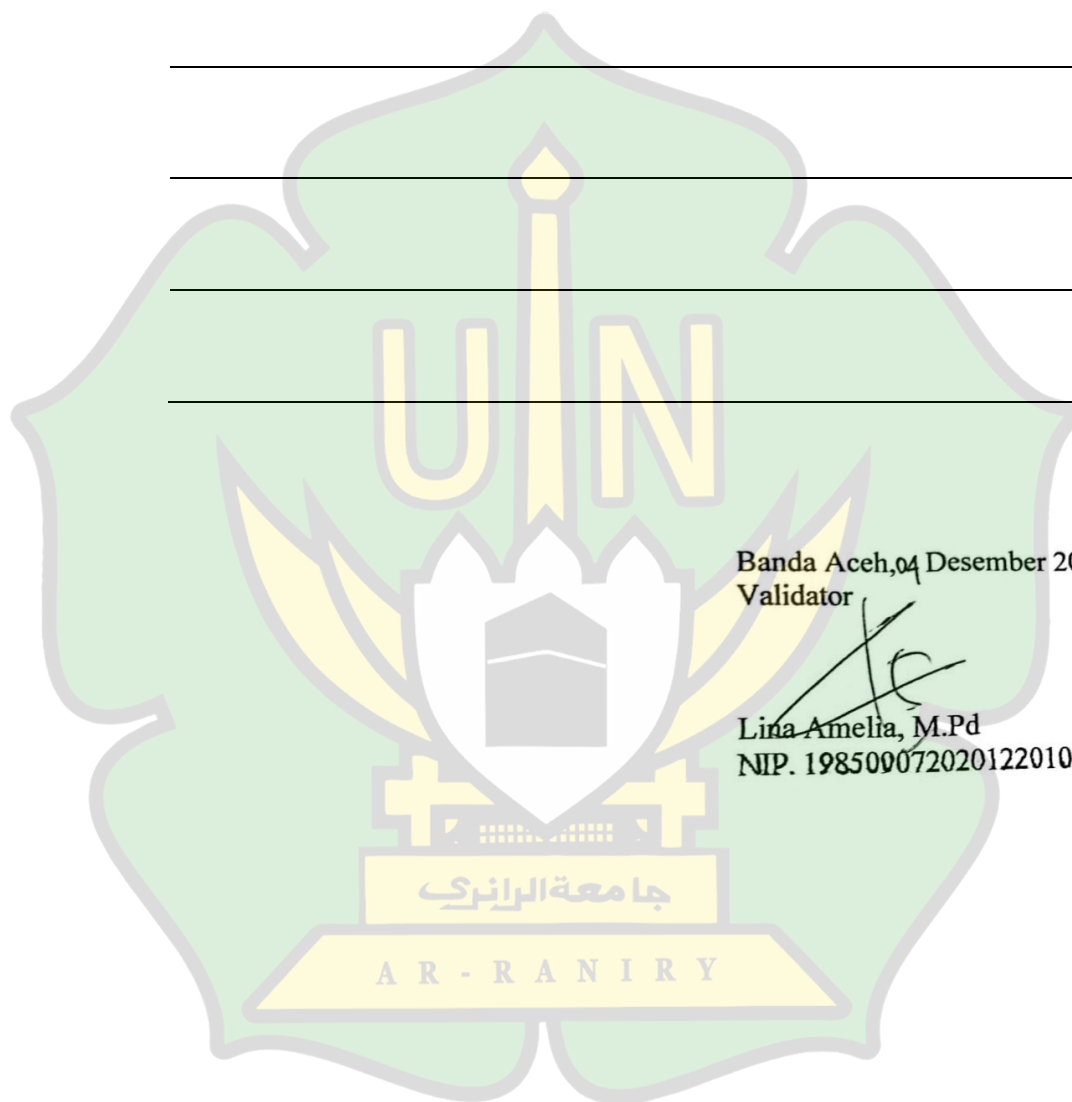
---

---

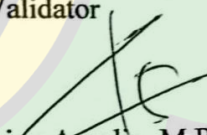
---

---

---



Banda Aceh, 04 Desember 2024  
Validator

  
Lina Amelia, M.Pd  
NIP. 198509072020122010

**Lembar Observasi Penilaian Anak (Pretest)**  
**Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan**  
**Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah**

Nama Sekolah : TK IT Permata Sunnah  
 Semester : I (Ganjil)  
 Hari/Tanggal : Rabu/04 Desember 2024  
 Kelompok Usia : 5-6 Tahun  
 Model Pembelajaran : Sentra  
 Nama Anak : Kayyisa Halwa Salsabila  
 Pertemuan : I (Pertama)

**A. Petunjuk**

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada keterangan berikut:

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang (2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

**B. Lembar Observasi**

No.	Indikator		Rubrik	Ceklis
1.	Mampu menghasilkan ide yang bervariasi	BB (1)	Anak belum mampu menghasilkan ide yang bervariasi	
		MB (2)	Anak mulai mampu menghasilkan ide yang bervariasi dengan diperlihatkan contoh oleh guru	✓
		BSH (3)	Anak sudah mampu menghasilkan ide yang bervariasi, tanpa perlu dicontohkan oleh guru	
		BSB (4)	Anak mampu menghasilkan ide yang bervariasi dengan menunjukkan dan memperlihatkan contohnya kepada teman-teman	

2.	Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu	<b>BB</b> (1)	Anak belum mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu	✓
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu dengan dibantu oleh guru	
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu dengan cara bertanya	
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu dengan mengajak teman-temannya untuk bertanya	
3.	Mampu menciptakan bentuk seperti bentuk sesungguhnya	<b>BB</b> (1)	Anak belum mampu menciptakan sesuatu bentuk seperti bentuk sesungguhnya	✓
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu menciptakan sesuatu bentuk seperti bentuk sesungguhnya, tetapi dibantu oleh guru	
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu menciptakan sesuatu bentuk seperti bentuk sesungguhnya tanpa dibantu oleh guru	
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu menciptakan bermacam bentuk seperti bentuk sesungguhnya dan menunjukkan kepada teman-temannya	
4.		<b>BB</b>	Anak belum mampu menciptakan kreasi sendiri	

	Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	(1)	dari bahan yang telah disediakan	
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu menciptakan kreasi sendiri dari bahan yang telah disediakan, namun masih memerlukan bantuan dari guru	✓
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu menciptakan satu kreasi sendiri dari bahan yang telah disediakan, tanpa bantuan guru	
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu menciptakan berbagai macam kreasi sendiri dari bahan yang telah disediakan dan memperlihatkan kreasinya kepada guru	
5.	Mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing	<b>BB</b> (1)	Anak belum mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing	✓
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing, dengan bantuan guru	
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing, dengan memerlukan sedikit bantuan guru	
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu memadukan berbagai macam kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing tanpa bantuan guru	

Banda Aceh, Desember 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Anna Fauza Jailani, S.Pd., M.Pd

NUPTK: 295176664210002

Observer

Guru Kelas



Ulfatukhillah, S.Pd

NUPTK: -



**Lembar Observasi Penilaian Anak (Posttest)**  
**Efektivitas Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Meningkatkan**  
**Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah**

Nama Sekolah : TK IT Permata Sunnah  
 Semester : I (Ganjil)  
 Hari/Tanggal : Selasa/10 Desember 2024  
 Kelompok Usia : 5-6 Tahun  
 Model Pembelajaran : Sentra  
 Nama Anak : Kayyisa Halwa Salsabila  
 Pertemuan : 5 (Kelima)

**A. Petunjuk**

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada keterangan berikut:

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang (2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

**B. Lembar Observasi**

No.	Indikator		Rubrik	Ceklis
1.	Mampu menghasilkan ide yang bervariasi	BB (1)	Anak belum mampu menghasilkan ide yang bervariasi	
		MB (2)	Anak mulai mampu menghasilkan ide yang bervariasi dengan diperlihatkan contoh oleh guru	
		BSH (3)	Anak sudah mampu menghasilkan ide yang bervariasi, tanpa perlu dicontohkan oleh guru	✓
		BSB (4)	Anak mampu menghasilkan ide yang bervariasi dengan menunjukkan dan memperlihatkan contohnya kepada teman-teman	

2.	Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu	<b>BB</b> (1)	Anak belum mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu	
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu dengan dibantu oleh guru	
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu dengan cara bertanya	
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu dengan mengajak teman-temannya untuk bertanya	✓
3.	Mampu menciptakan bentuk seperti bentuk sesungguhnya	<b>BB</b> (1)	Anak belum mampu menciptakan sesuatu bentuk seperti bentuk sesungguhnya	
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu menciptakan sesuatu bentuk seperti bentuk sesungguhnya, tetapi dibantu oleh guru	
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu menciptakan bentuk seperti bentuk sesungguhnya tanpa dibantu oleh guru	✓
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu menciptakan bermacam bentuk seperti bentuk sesungguhnya dan menunjukkan kepada teman-temannya	
4.		<b>BB</b>	Anak belum mampu menciptakan kreasi sendiri	

	Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	(1)	dari bahan yang telah disediakan	
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu menciptakan kreasi sendiri dari bahan yang telah disediakan, namun masih memerlukan bantuan dari guru	
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu menciptakan satu kreasi sendiri dari bahan yang telah disediakan, tanpa bantuan guru	
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu menciptakan berbagai macam kreasi sendiri dari bahan yang telah disediakan dan memperlihatkan kreasinya kepada guru	✓
5.	Mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing	<b>BB</b> (1)	Anak belum mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing	
		<b>MB</b> (2)	Anak mulai mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing, dengan bantuan guru	
		<b>BSH</b> (3)	Anak sudah mampu memadukan kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing, dengan memerlukan sedikit bantuan guru	✓
		<b>BSB</b> (4)	Anak mampu memadukan berbagai macam kreasi warna yang dibuat pada karya masing-masing tanpa bantuan guru	



Banda Aceh, Desember 2024

Observer

Guru Kelas



Ulfatukhillah, S.Pd

NUPTK: -

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Anna Fauza Jailani, S.Pd., M.Pd

NUPTK: 295176664210002



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
TK IT PERMATA SUNNAH  
RPPH (PRETEST)**

Tahun Ajaran : 2024/2025  
Semester : I (Ganjil)  
Hari/Tanggal : Rabu/04 Desember 2024  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Tema/Subtema : Binatang/Macam-macam Binatang  
Model Pembelajaran : Sentra  
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.7, 2.8, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 3.15, 4.8

**1. Tujuan Kegiatan**

- Dapat mengenal dan mensyukuri ciptaan Tuhan
- Dapat bercakap-cakap tentang STEAM
- Dapat menyaksikan video contoh pembelajaran STEAM
- Dapat menyelesaikan tugas dengan teratur
- Dapat mematuhi aturan dengan baik

**2. Materi Pembiasaan**

- Penyambutan anak-anak, memberi salam dan murajaah surah
- Melakukan lingkaran pagi (Murajaah: surah Al-Insyirah, Al-Ma'un, Asy-Syams, Al-Ikhlash, Al-Qariah)
- Membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, doa sebelum makan dan doa sesudah makan)
- Membaca hadis (hadis kasih sayang, hadis menuntut ilmu, dan lain-lain)
- Membaca doa pendek dan doa sehari-hari
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Membiasakan mengucapkan kalimat tolong, maaf dan terima kasih

**3. Alat Dan Bahan**

- Kertas HVS
- Crayon
- Laptop
- Infocus
- Speaker

**4. Kegiatan Pembelajaran**

- **Kegiatan Awal 30 menit (Pijakan Lingkungan)**
  - a) Guru mengucapkan salam
  - b) Mengabsen anak
  - c) bernyanyi, 10 malaikat dan tugasnya, 20 sifat allah, sifat-sifat rasul

- d) Mengucapkan doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dan doa mohon kesehatan
- e) Mengucapkan hadis: berbuat baik
- f) Bertanya tentang perasaan anak
- g) Menjelaskan tema yang akan dipelajari hari ini
- h) Menjelaskan dan mengenalkan kegiatan yang akan dimainkan

- **Kegiatan Inti 40 Menit (Pijakan Saat Bermain)**

- a) Guru mengajak anak menonton video contoh pembelajaran STEAM
- b) Guru bertanya kepada anak tentang video yang mereka tonton
- c) Guru mengajak anak menggambar bebas dan menggambar apa yang telah mereka tonton

- **Pijakan Setelah Bermain**

- a) Merapikan mainan
- b) Bercakap-cakap tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
- c) Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan
- d) Menunjukkan hasil karyanya kepada guru
- e) Menanyakan kembali tentang pengetahuan yang didapat anak

### 5. Istirahat

- Mencuci tangan
- Membaca doa sebelum dan sesudah makan

### 6. Kegiatan Penutup 20 Menit (Recalling)

- Memberitahukan tema apa yang akan dipelajari besok
- Berdoa dan bernyanyi
- Salam

Mengetahui Guru Kelas



Ulfatukhillah, S.Pd  
NUPTK.-

Banda Aceh, 04 Desember 2024

Peneliti



Saryatul Nudia  
NIM. 190210050

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**TK IT PERMATA SUNNAH**  
**RPPH (Treatment I)**

Tahun Ajaran : 2024/2025  
Semester : I (Ganjil)  
Hari/Tanggal : Kamis/05 Desember 2024  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Tema/Subtema : Binatang/Macam-macam Binatang  
Model Pembelajaran : Sentra  
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.7, 2.8, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 3.15, 4.8

**1. Tujuan Kegiatan**

- Dapat mengenal dan mensyukuri ciptaan Tuhan
- Dapat bercakap-cakap tentang STEAM
- Dapat melakukan berbagai kegiatan STEAM
- Dapat menyelesaikan tugas dengan teratur
- Dapat mematuhi aturan dengan baik

**2. Materi Pembiasaan**

- Penyambutan anak-anak, memberi salam dan murajaah surah
- Melakukan lingkaran pagi (Murajaah: surah Al-Insyirah, Al-Ma'un, Asy-Syams, Al-Ikhlash, Al-Qariah)
- Membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, doa sebelum makan dan doa sesudah makan)
- Membaca hadis (hadis kasih sayang, hadis menuntut ilmu, dan lain-lain)
- Membaca doa pendek dan doa sehari-hari
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Membiasakan mengucapkan kalimat tolong, maaf dan terima kasih

**3. Alat Dan Bahan**

- Pewarna makanan
- Sawi
- Piring plastik
- Gelas plastik
- Sendok plastik
- Air

**4. Kegiatan Pembelajaran**

- **Kegiatan Awal 30 menit (Pijakan Lingkungan)**
  - a) Guru mengucapkan salam
  - b) Mengabsen anak

- c) bernyanyi, 10 malaikat dan tugasnya, 20 sifat Allah, sifat-sifat rasul
- d) Mengucapkan doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dan doa mohon kesehatan
- e) Mengucapkan hadis: berbuat baik
- f) Bertanya tentang perasaan anak
- g) Menjelaskan tema yang akan dipelajari hari ini
- h) Menjelaskan dan mengenalkan kegiatan yang akan dimainkan

- **Kegiatan Inti 40 Menit (Pijakan Saat Bermain)**

- a) Guru memperkenalkan alat dan bahan yang sudah disediakan
- b) Guru mencontohkan cara melakukan eksperimen sawi berwarna
- c) Anak menirukan apa yang dicontohkan oleh guru

- **Pijakan Setelah Bermain**

- a) Merapikan mainan
- b) Bercakap-cakap tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
- c) Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan
- d) Menunjukkan hasil karyanya kepada guru
- e) Menanyakan kembali tentang pengetahuan yang didapat anak

## 5. Istirahat

- Mencuci tangan
- Membaca doa sebelum dan sesudah makan

## 6. Kegiatan Penutup 20 Menit (Recalling)

- Memberitahukan tema apa yang akan dipelajari besok
- Berdoa dan bernyanyi
- Salam

Mengetahui Guru Kelas



Ulfatukhillah, S.Pd  
NUPTK.-

Banda Aceh, 05 Desember 2024  
Peneliti



Saryatul Nudia  
NIM. 190210050

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**TK IT PERMATA SUNNAH**  
**RPPH (Treatment II)**

Tahun Ajaran : 2024/2025  
Semester : I (Ganjil)  
Hari/Tanggal : Jumat/06 Desember 2024  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Tema/Subtema : Binatang/Macam-macam Binatang  
Model Pembelajaran : Sentra  
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.7, 2.8, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 3.15, 4.8

**1. Tujuan Kegiatan**

- Dapat mengenal dan mensyukuri ciptaan Tuhan
- Dapat bercakap-cakap tentang STEAM
- Dapat melakukan kegiatan bereksperimen kapas berwarna
- Dapat membuat ulat dari tissue
- Dapat menyelesaikan tugas dengan teratur
- Dapat mematuhi aturan dengan baik

**2. Materi Pembiasaan**

- Penyambutan anak-anak, memberi salam dan murajaah surah
- Melakukan lingkaran pagi (Murajaah: surah Al-Insyirah, Al-Ma'un, Asy-Syams, Al-Ikhlash, Al-Qariah)
- Membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, doa sebelum makan dan doa sesudah makan)
- Membaca hadis (hadis kasih sayang, hadis menuntut ilmu, dan lain-lain)
- Membaca doa pendek dan doa sehari-hari
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Membiasakan mengucapkan kalimat tolong, maaf dan terima kasih

**3. Alat Dan Bahan**

- Kapas
- Pewarna makanan
- Tissue
- Pensil warna cair
- Piring plastik
- Lidi
- Air

**4. Kegiatan Pembelajaran**

- **Kegiatan Awal 30 menit (Pijakan Lingkungan)**
  - a) Guru mengucapkan salam

- b) Mengabsen anak
- c) bernyanyi, 10 malaikat dan tugasnya, 20 sifat Allah, sifat-sifat rasul
- d) Mengucapkan doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dan doa mohon kesehatan
- e) Mengucapkan hadis: berbuat baik
- f) Bertanya tentang perasaan anak
- g) Menjelaskan tema yang akan dipelajari hari ini
- h) Menjelaskan dan mengenalkan kegiatan yang akan dimainkan

- **Kegiatan Inti 40 Menit (Pijakan Saat Bermain)**

- a) Guru memperkenalkan alat dan bahan yang sudah disediakan
- b) Guru memperlihatkan cara melakukan eksperimen kapas warna
- c) Guru mencontohkan cara membuat ulat dari tissue
- d) Anak menirukan apa yang dicontohkan oleh guru

- **Pijakan Setelah Bermain**

- a) Merapikan mainan
- b) Bercakap-cakap tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
- c) Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan
- d) Menunjukkan hasil karyanya kepada guru
- e) Menanyakan kembali tentang pengetahuan yang didapat anak

### 5. Istirahat

- Mencuci tangan
- Membaca doa sebelum dan sesudah makan

### 6. Kegiatan Penutup 20 Menit (Recalling)

- Memberitahukan tema apa yang akan dipelajari besok
- Berdoa dan bernyanyi
- Salam

Mengetahui Guru Kelas

Ulfatukhillah, S.Pd  
NUPTK.-

Banda Aceh, 06 Desember 2024  
Peneliti

Saryatul Nudia  
NIM. 190210050

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**TK IT PERMATA SUNNAH**  
**RPPH (Treatment III)**

Tahun Ajaran : 2024/2025  
Semester : I (Ganjil)  
Hari/Tanggal : Senin/09 Desember 2024  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Tema/Subtema : Binatang/Macam-macam Binatang  
Model Pembelajaran : Sentra  
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.7, 2.8, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 3.15, 4.8

**1. Tujuan Kegiatan**

- Dapat mengenal dan mensyukuri ciptaan Tuhan
- Dapat bercakap-cakap tentang STEAM
- Dapat membuat gajah menggunakan kertas origami
- Dapat menyelesaikan tugas dengan teratur
- Dapat mematuhi aturan dengan baik

**2. Materi Pembiasaan**

- Penyambutan anak-anak, memberi salam dan murajaah surah
- Melakukan lingkaran pagi (Murajaah: surah Al-Insyirah, Al-Ma'un, Asy-Syams, Al-Ikhlash, Al-Qariah)
- Membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, doa sebelum makan dan doa sesudah makan)
- Membaca hadis (hadis kasih sayang, hadis menuntut ilmu, dan lain-lain)
- Membaca doa pendek dan doa sehari-hari
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Membiasakan mengucapkan kalimat tolong, maaf dan terima kasih

**3. Alat Dan Bahan**

- Kertas Origami
- Kertas HVS
- Pensil warna cair

**4. Kegiatan Pembelajaran**

- **Kegiatan Awal 30 menit (Pijakan Lingkungan)**
  - a) Guru mengucapkan salam
  - b) Mengabsen anak
  - c) bernyanyi, 10 malaikat dan tugasnya, 20 sifat allah, sifat-sifat rasul
  - d) Mengucapkan doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dan doa mohon kesehatan



- e) Mengucapkan hadis: berbuat baik
- f) Bertanya tentang perasaan anak
- g) Menjelaskan tema yang akan dipelajari hari ini
- h) Menjelaskan dan mengenalkan kegiatan yang akan dimainkan

- **Kegiatan Inti 40 Menit (Pijakan Saat Bermain)**

- a) Guru memperlihatkan karya berbentuk gajah yang telah dibuat
- b) Guru memperkenalkan alat dan bahan yang sudah disediakan
- c) Guru menjelaskan langkah-langkah cara membuat gajah
- d) Anak menirukan apa yang dicontohkan oleh guru

- **Pijakan Setelah Bermain**

- a) Merapikan mainan
- b) Bercakap-cakap tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
- c) Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan
- d) Menunjukkan hasil karyanya kepada guru
- e) Menanyakan kembali tentang pengetahuan yang didapat anak

## 5. Istirahat

- Mencuci tangan
- Membaca doa sebelum dan sesudah makan

## 6. Kegiatan Penutup 20 Menit (Recalling)

- Memberitahukan tema apa yang akan dipelajari besok
- Berdoa dan bernyanyi
- Salam

Mengetahui Guru Kelas



Ulfatukhillah, S.Pd  
NUPTK.-

Banda Aceh, 09 Desember 2024  
Peneliti



Saryatul Nudia  
NIM. 190210050

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**TK IT PERMATA SUNNAH**  
**RPPH (Posttest)**

Tahun Ajaran : 2024/2025  
Semester : I (Ganjil)  
Hari/Tanggal : Selasa/10 Desember 2024  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Tema/Subtema : Binatang/Macam-macam Binatang  
Model Pembelajaran : Sentra  
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.7, 2.8, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 3.15, 4.8

**1. Tujuan Kegiatan**

- Dapat mengenal dan mensyukuri ciptaan Tuhan
- Dapat bercakap-cakap tentang STEAM
- Dapat mengenal berbagai macam kreasi STEAM menggunakan dedaunan
- Dapat menyelesaikan tugas dengan teratur
- Dapat mematuhi aturan dengan baik

**2. Materi Pembiasaan**

- Penyambutan anak-anak, memberi salam dan murajaah surah
- Melakukan lingkaran pagi (Murajaah: surah Al-Insyirah, Al-Ma'un, Asy-Syams, Al-Ikhlash, Al-Qariah)
- Membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, doa sebelum makan dan doa sesudah makan)
- Membaca hadis (hadis kasih sayang, hadis menuntut ilmu, dan lain-lain)
- Membaca doa pendek dan doa sehari-hari
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Membiasakan mengucapkan kalimat tolong, maaf dan terima kasih

**3. Alat Dan Bahan**

- Dedaunan
- Crayon
- Kertas HVS
- Lem fox
- Pensil

**4. Kegiatan Pembelajaran**

- **Kegiatan Awal 30 menit (Pijakan Lingkungan)**
  - a) Guru mengucapkan salam
  - b) Mengabsen anak
  - c) bernyanyi, 10 malaikat dan tugasnya, 20 sifat allah, sifat-sifat rasul

- d) Mengucapkan doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dan doa mohon kesehatan
- e) Mengucapkan hadis: berbuat baik
- f) Bertanya tentang perasaan anak
- g) Menjelaskan tema yang akan dipelajari hari ini
- h) Menjelaskan dan mengenalkan kegiatan yang akan dimainkan

- **Kegiatan Inti 40 Menit (Pijakan Saat Bermain)**

- a) Guru memperkenalkan alat dan bahan yang sudah disediakan
- b) Guru mengajak dan mencontohkan kepada anak cara menggambar menggunakan dedaunan
- c) Anak menirukan apa yang dicontohkan oleh guru sesuai dengan keinginan anak

- **Pijakan Setelah Bermain**

- a) Merapikan mainan
- b) Bercakap-cakap tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
- c) Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan
- d) Menunjukkan hasil karyanya kepada guru
- e) Menanyakan kembali tentang pengetahuan yang didapat anak


### 5. Istirahat

- Mencuci tangan
- Membaca doa sebelum dan sesudah makan

### 6. Kegiatan Penutup 20 Menit (Recalling)

- Memberitahukan tema apa yang akan dipelajari besok
- Berdoa dan bernyanyi
- Salam

Mengetahui Guru Kelas



Ulfatukhillah, S.Pd  
NUPTK.-

Banda Aceh, 10 Desember 2024

Peneliti



Saryatul Nudia  
NIM. 190210050

## DOKUMENTASI PROSES PENELITIAN

### Foto Lokasi Penelitian



### Pretest



Pada gambar diatas anak sedang menonton video bersama tentang contoh pembelajaran berbasis STEAM.



Gambar diatas, memperlihatkan saat anak menggambar bebas

### Treatment I



Anak melakukan kegiatan atau eksperimen sawi berwarna menggunakan sawi putih dan pewarna makanan

### Treatment II



Kegiatan Kaps berwana



Anak melakukan kegiatan membuat ulat menggunakan tissue

### Treatment III





Saryatul Nudia, 190210050, FTK, PIAUD -  
Copy Anak-anak membuat gajah menggunakan kertas origami

### Posttest



Kegiatan menggambar bebas dengan menggunakan dedaunan

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y