

**PENGARUH PENDEKATAN STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY,
ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS*) TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA DINI**



SKRIPSI

**Disusun untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S1)
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Oleh :

**AULIA PUTRI UTAMI
1701110011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENDEKATAN STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY,
ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS) TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

Oleh :

AULIA PUTRI UTAMI

1701110011

Diperiksa dan disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Melati Ismi Hapsari, M.Psi.

NIK. 2160435

Dr. Desti Pujiati, M.Pd.

NIK. 2160544

SKRIPSI BERJUDUL

PENGARUH PENDEKATAN STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS*) TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

AULIA PUTRI UTAMI
1701110011

Telah dipertahankan di depan Dewan penguji pada tanggal 21 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan pernyataan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini S1.

Penguji :

1. Labib Sajawandi, M.Pd
NIK. 2160644

2. Tatik Ariyati, M.Pd.
NIK. 2160545

3. Melati Ismi Hapsari, M.Psi.
NIK. 2160435

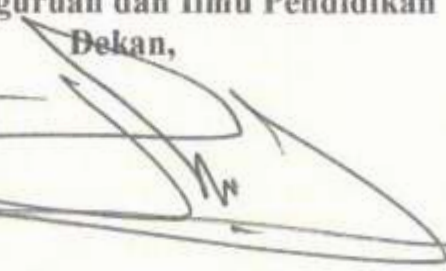
4. Dr. Desti Pujiati, M.Pd.
NIK. 2160544



Purwokerto, 21 Januari 2021

Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,




Drs. Eko Suroso, M.Pd
NIK. 2160103

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Aulia Putri Utami
NIM : 1701110011
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah menyusun skripsi dengan judul :

PENGARUH PENDEKATAN STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS*) TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan hasil karya orang lain ataupun jiplakan serta modifikasi orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi, termasuk pencabutan gelar keserjanaan yang sudah saya peroleh.

Purwokerto, 21 Januari 2021

Yang Menyatakan



AULIA PUTRI UTAMI
1701110011

**PENGARUH PENDEKATAN STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY,
ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS) TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

AULIA PUTRI UTAMI
Auliaputri0702@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini. Subjek penelitian ini adalah anak didik TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalipetung berjumlah 20 anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan IBM SPSS versi 26 dengan uji *wilcoxon signed rank test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap *pretest* nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 12,0 sedangkan kelompok kontrol sebesar 11,6, dan keadaan kreativitas anak masih dalam kategori kurang. Setelah diberikan perlakuan dan dilaksanakan *posttest*, nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat menjadi 22,5 sedangkan kelompok kontrol sebesar 13,1. Dari hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 10,5 sedangkan kelompok kontrol sebesar 1,5. Setelah dianalisis menggunakan SPSS dengan uji *wilcoxon signed rank test* ternyata didapat nilai signifikansi dari kelompok eksperimen sebesar 0,005, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,004. Nilai signifikansi keduanya kurang dari 0,05. Dengan demikian, pemberian *treatment* berupa pendekatan STEAM berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalipetung Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas.

Kata kunci : *pendekatan STEAM, kreativitas, anak usia dini.*

***THE EFFECT OF STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING,
ART, AND MATHEMATICS) APPROACH ON THE CREATIVITY OF
PRESCHOOL CHILDREN***

*By Aulia Putri Utami
Universitas Muhammadiyah Purwokerto*

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the STEAM approach on preschool children's creativity. The subjects of this study were 20 students of Aisyiyah Bustanul Athfal Kalipetung Kindergarten. The type of this study was experimental research using the pretest-posttest control group design. The data collection techniques used in this study were observation sheets and documentation. The research instruments used were the creativity observation sheets of children aged 5-6 years old. This study applied the data analysis technique of IBM SPSS version 26 with the Wilcoxon signed-rank test. The results showed that at the pretest stage, the mean of the experimental group was 12.0, while the one from the control group was 11.6, and the children's creativity was in a low category. After being given treatment and carrying out the post-test, the mean of the experimental group rose to 22.5 while the one from the control group also rose to 13.1. From the results of the mean both the pretest and posttest, the experimental group's average value rose by 10.5, while the one from the control group rose by 1.5. After being analyzed using SPSS with the Wilcoxon signed-rank test, the significance value of the experimental group was 0.005, while the one from the control group was 0.004. The significance value of both groups was less than 0.05. In conclusion, the STEAM approach has an effect on the creativity of preschool children in Aisyiyah Bustanul Athfal Kalipetung Kindergarten, Wangon Sub-District, Banyumas Regency.

Keywords: *STEAM approach, creativity, preschool children.*

MOTTO

“Hidup harus terus berjuang, jalani dengan sabar, ikhlas, dan perbanyak bersyukur”

(Penulis)

“Apapun cobaannya, percaya bahwa badai pasti berlalu”

(Penulis)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yaitu bapak dan ibu, kakak serta adik tercinta. Terima kasih atas do'a yang selalu dipanjatkan untuk saya, kasih sayang dan dukungan yang selalu diberikan kepada saya, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) terhadap Kreativitas Anak Usia Dini” dengan sebaik-baiknya. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Eko Suroso, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Dr. Desti Pujiati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Muhammadiyah Purwokerto sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian, memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Melati Ismi Hapsari, M.Psi, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran dalam penyusunan skripsi.
4. Retno Utami, selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalipetung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
5. Kedua orang tua serta kakak dan adik tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat serta dukungan.
6. Sahabat, teman-teman tercinta serta teman-teman PG PAUD 2017 yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam penulisan skripsi.

7. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala keterbatasan skripsi ini, maka kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Purwokerto, 21 Januari 2021

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Anak Usia Dini.....	9
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
2. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini.....	12
3. Karakteristik Anak Usia Dini.....	14
B. Kreativitas Anak Usia Dini	16
1. Pengertian Kreativitas	16
2. Ciri-Ciri Kreativitas Anak.....	18
3. Tahap-Tahap Perkembangan Kreativitas	20
4. Strategi 4P dalam Pengembangan Kreativitas	21
C. Pendekatan STEAM.....	22
1. Pengertian Pendekatan STEAM.....	22
2. Pentingnya dan Manfaat Pendekatan STEAM.....	26
3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran STEAM	27
4. Konsep STEAM pada PAUD.....	29
5. Sintaks Pembelajaran STEAM pada PAUD	30
D. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian.....	32
1. Desain Penelitian.....	32
2. Prosedur Penelitian.....	35
B. Subjek Penelitian.....	39

C. Ruang Lingkup Penelitian.....	41
1. Tempat Penelitian.....	41
2. Waktu Penelitian.....	41
3. Jadwal Penelitian.....	41
D. Definisi Operasional.....	42
1. Pendekatan STEAM.....	42
2. Kreativitas Anak Usia Dini.....	42
E. Sumber Data.....	42
1. Data Primer.....	43
2. Data Sekunder.....	43
F. Metode Pengumpulan Data.....	43
1. Observasi.....	43
2. Dokumentasi.....	46
G. Analisis Data.....	47
BAB IV METODE PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian.....	49
1. Pelaksanaan Penelitian.....	49
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
3. Uji Hipotesis.....	56
B. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skema Pretest-Posttest Control Group Design	33
Tabel 3.2 Distribusi Sampel Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalipetung, Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2020-2021	40
Tabel 3.3 Waktu Pelaksanaan Penelitian	41
Tabel 3.4 Lembar Observasi Kreativitas Anak	44
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Kreativitas Anak	45
Tabel 4.1 Kriteria Kreativitas Anak	50
Tabel 4.2 Data Hasil Kreativitas Anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau treatment.....	51
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas Anak Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	52
Tabel 4.4 Data Statistik Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak	54
Tabel 4.5 Data Nilai Rata-Rata Pretest-Posttest dan Peningkatan Nilai	55
Tabel 4.6 Analisis Perbandingan Hasil Kreativitas Anak	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Relative Nilai Pretest dan Posttest pada Kelompok Eksperimen	53
Gambar 4.2 Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Relative Nilai Pretest dan Posttest pada Kelompok Kontrol.....	53
Gambar 4.3 Perbandingan Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	55
Gambar 4.4 Perbandingan Peningkatan Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	55



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 5. Surat Tugas Ujian Skripsi
- Lampiran 6. Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Anak
- Lampiran 7. Rubrik Penilaian Lembar Observasi Kreativitas Anak
- Lampiran 8. Data Hasil Penelitian Kreativitas Anak Tahap *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 9. Hasil Akumulasi Nilai Kreativitas Anak Tahap *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan Tahap *Pretest*, *Treatment*, *Posttest*
- Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

