

ABSTRAK

Vidri, Nabila. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam An-Nhizam Kota Jambi*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Jambi: (I) Rizki Surya Amanda, M.Pd., (II) Masyunita Siregar, M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics), kreativitas, anak usia 5-6 tahun

Kreativitas anak usia dini sangat penting untuk distimulasi, namun masih terdapat beberapa permasalahan diantaranya yaitu beberapa anak belum mampu mengekspresikan diri dan mengungkapkan gagasan saat guru mengajak bercerita mengenai karyanya, beberapa anak belum mampu menuangkan daya imajinasinya ditandai dengan sebagian anak masih ada yang meniru hasil gambaran temannya, beberapa anak belum menunjukkan minat terhadap hal-hal baru dalam bereksplorasi masih terdapat anak yang takut gagal, belum mau bermain-main atau belum bersosialisasi, dan belum percaya diri, beberapa anak belum mampu menyelesaikan masalah sederhana secara mandiri, pada saat anak membuat karya atau bangunan dari balok masih membutuhkan bantuan dari guru dalam menyelesaikannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam An-Nhizam Kota Jambi.

Penelitian ini menggunakan metode Pre-Experimental Designs dengan bentuk One Group *Pre-test -Post-test* Design. Sampel pada penelitian ini yaitu 17 anak pada kelas B2. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi nonparticipant. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian yang telah diuji validasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil pengujian hipotesis uji t bahwa t hitung $>$ t tabel yaitu $12,161 > 2,131$ ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nhizam Kota Jambi.