

ABSTRAK

Robiah Adawiah. 1172100070. Pengaruh Metode STEAM Dengan Menggunakan Bahan *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini (Penelitian Kuantitatif di Kelompok B RA Al-Mizan Babakan-Kersamanah). Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Latar belakang penelitian ini adalah belum maksimalnya capaian perkembangan kreativitas anak usia dini. Hal ini disebabkan karena keterbatasan fasilitas sarana pembelajaran serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang masih terikat sehingga terbatasnya kebebasan anak dalam bereksplorasi dan berkarya. Metode STEAM dengan menggunakan bahan *loose parts* menjadi salah satu pilihan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Karena Metode STEAM dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dengan mengintegrasikan unsur *science, technology, engineering, art, and mathematic*. Serta penggunaan bahan *loose parts* menjadi salah satu pilihan yang sesuai dengan metode STEAM ini, karena jenis bahannya yang beragam serta dapat dengan mudah ditemui di lingkungan anak sehingga dapat menantang anak dan memunculkan rasa penasarannya untuk meneliti.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas anak, mengetahui proses penerapan metode STEAM dengan menggunakan bahan *loose parts*, serta pengaruh metode STEAM dengan menggunakan bahan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Al-Mizan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *pre-eksperimental design* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Mizan dengan subjek penelitian yang diambil dari populasi kelompok B yang berjumlah 22 orang.

Hasil penelitian diperoleh dari observasi pembelajaran dan capaian perkembangan kreativitas anak pada *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis dengan uji *Paired Sample t-test* menggunakan SPSS 16 diperoleh t hitung -25.486 dengan Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < \text{Level of Significant (0,05)}$ yang berarti nilai probabilitas (Asymp. Sig) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya metode STEAM menggunakan bahan *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Al-Mizan Babakan-Kersamanah.

Kata Kunci: STEAM, *Loose Parts*, Kreativitas, Anak Usia Dini