REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

Vetrisa Fatimah, 206020032, "Efektifitas Metode STEAM dan Media *Loose Parts* Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Pada Kelompok Bermain Rodhlotul Muta'allimin Karanganyar Demak". Pascasarjana, Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Konsentrasi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA), Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk Menganalisis Kegiatan pembelajaran menggunakan metode STEAM dan mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini pada Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak. (2) Untuk Menganalisis pembelajaran menggunakan media *loose parts* terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini pada Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak. (3) Untuk Menganalisis metode STEAM dan media *loose parts* terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini pada Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak..

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, karena bertujuan mengetahui pengaruh dari pelaksanaan pembelajaran metode STEAM dan media *loose parts* dalam peningkatan kreativitas anak usia dini. Jenis pendekatan yang digunakan adalah Pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini penulis melakukan studi lapangan di Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak. Populasi dalam penelitian ini adalah semua Peserta didik Kelompok Bermain Rodlotul Muta'allimin yang berjumlah 34 anak. Dalam analisis ini penulis menggunakan analisis statistik yaitu uji prasyarat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara metode STEAM terhadap kreativitas anak di Kelompok Bermain Rodlotul Muta'allimin, dengan persamaan regresi sebesar 0,369, dan nilai signifikansi sebesar 0,001. 2) Terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara media *loose parts* terhadap kreativitas anak di Kelompok Bermain Rodlotul Muta'allimin, dengan persamaan regresi sebesar 0,515, dan nilai signifikansi sebesar 0,002. 3) Terdapat pengaruh yang cukup signifikan secara bersamaan antara penggunaan metode STEAM dan media *loose parts* terhadap kreativitas anak di Kelompok Bermain Rodlotul Muta'allimin, dengan persamaan regresi metode STEAM sebesar 0,399 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai standardized beta media *loose parts* sebesar 0,471, dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Metode STEAM dan media *loose parts* memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap kreativitas anak dengan mempunyai korelasi sebesar 24,9%.

Kata Kunci: metode STEAM, media *loose parts*, kreativitas anak.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRACT

Vetrisa Fatimah, 206020032, " The Effectiveness of the STEAM Method and Loose Parts Media in Increasing Children's Creativity in the Rodhlotul Muta'allimin Karanganyar Demak Play Group." Postgraduate, Islamic Education Management Study Program, Raudlatul Athfal Teacher Education Concentration, Kudus State Islamic Institute, 2023.

This research aims (1) to analyze learning activities using the STEAM method and determine the increase in creativity of young children in the Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak Play Group. (2) To analyze learning using loose parts media to increase the creativity of early childhood in the Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak Play Group. (3) To analyze the STEAM method and loose parts media to increase the creativity of early childhood in the Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak Play Group.

This type of research uses experimental research, because it aims to determine the effect of implementing STEAM learning methods and loose parts media in increasing the creativity of early childhood. The type of approach used is a quantitative approach. In this research the author conducted a field study at the Raudlatul Muta'allimin Karanganyar Demak Play Group. The population in this study were all students in the Rodlotul Muta'allimin Play Group, totaling 34 children. In this analysis the author uses statistical analysis, namely the prerequisite test.

The research results show that 1) There is a significant influence between the STEAM method on children's creativity in the Rodlotul Muta'allimin Play Group, with a regression equation of 0.369, and a significance value of 0.001. 2) There is a significant influence between loose parts media on children's creativity in the Rodlotul Muta'allimin Play Group, with a regression equation of 0.515, and a significance value of 0.002. 3) There is a significant simultaneous influence between the use of the STEAM method and loose parts media on children's creativity in the Rodlotul Muta'allimin Play Group, with a regression equation for the STEAM method of 0.399 and a significance value of 0.001. The standardized beta value for loose media media is 0.471, and the significance value is 0.001. The STEAM method and loose parts media have a positive and significant relationship with children's creativity with a correlation of 24.9%.

Keywords: STEAM method, loose parts media, children's creativity.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

خلاصة

تهدف هذه الدراسة إلى(١) اختبار تأثير طريقة البخار على زيادة إبداع الطفولة المبكرة في مجموعة اللعب رودلاتول مطعليمين كارانجانيار ديماك(٢) اختبار تأثير الأجزاء السائبة للوسائط على زيادة إبداع الطفولة المبكرة في مجموعة اللعب رودلاتول مطعليمين كارانجانيار ديماك (٣) اختبار تأثير طريقة الأجزاء السائبة للوسائط القائمة على البخار على زيادة إبداع الطفولة المبكرة في مجموعة اللعب رودلاتول مطعليمين كارانجانيار ديماك.

يستخدم هذا النوع من البحث نوع البحث التجريبي ، لأنه يهدف إلى تحديد تأثير تنفيذ أساليب التعلم للبخار والأجزاء السائبة في تحسين الإبداع في مرحلة الطفولة المبكرة. نوع النهج المستخدم هو نهج كمي. في هذه الدراسة ، أجرى المؤلفون دراسة ميدانية في مجموعة اللعب رودلاتول موتاعليمين كارانجانيار ديماك. كان السكان في هذه الدراسة جميعهم من المتعلمين مجموعة لعب رودلوتول مطعليمين بلغ مجموعها ٣٤ طفلا. في هذا التحليل ، يستخدم المؤلف التحليل الإحصائي ، أي اختبار المتطلبات الأساسية والانحدار الخطي المتعدد

أظهرت النتائج أن ١) هناك تأثير كبير بين طريقة البخار على إبداع الأطفال في مجموعة اللعب رودلوتول مطعاليمين ، مع معادلة الانحدار ٠,٣٦٩ ، وقيمة أهمية ٠٠,٠٠١ . ٢) هناك تأثير كبير من وسائل الإعلام أجزاء فضفاضة على إبداع الأطفال في مجموعة اللعب رودلوتول مطعاليمين ، مع معادلة الانحدار من ٠,٥١٥ ، وقيمة أهمية ٠٠,٠٠٢ . ٣) هناك تأثير كبير في نفس الوقت بين استخدام طريقة البخار والأجزاء السائبة للوسائط على إبداع الأطفال في مجموعة اللعب رودلوتول مطعليمين ، مع معادلة الانحدار البخاري ٠,٣٩٩ وقيمة الأهمية ٠٠,٠٠١. قيمة الأجزاء السائبة لوسائط بيتا القياسية هي ٠,٤٧١ ، وقيمة الأهمية هي ٠٠,٠٠١. طريقة البخار والأجزاء السائبة للوسائط لها علاقة إيجابية وهامة بإبداع الأطفال مع ارتباط بنسبة ٢٤,٩٪.

كاتا كونسي: ميتود البخار ، وسائل الإعلام أجزاء فضفاضة ، كريتيفيتاس أناك

REPOSITORI IAIN KUDUS