REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

(Maimunatus Sya'diyah). (MP-19081). 2021. Penerapan Metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics*) dalam mengembangkan Kreativitas Berfikir Kritis dan *Life Skill* pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Masyithoh Kudus.

STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) menjadi fokus terhadap pembelajaran terbaru di era abad ke 21. Keterampilan disiplin ilmu STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) yang dikenal dengan bagaimana penyesuaian masalah yang difokuskan seiring pesatnya perubahan pada dunia pendidikan terutama dengan menggali keterampilan-keterampilan yang dimiliki. Dalam pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, art and mathematics)* anak akan menghasilkan suatu produk atau karya sesuai dengan imajinasinya. Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan motode pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) pada Anak Usia Dini serta untuk mengetahui tingkat kreativitas berpikir kritis dan *life skill* peserta didik pada pada Anak Usia Dini dalam menerapkan metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*).

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan jenis pendekatan penelitian deskriptif. Data primer bersumber dari informan dan data langsung yang ditemui di lapangan, sedangkan data sekunder bersumber dari literatur-literatur yang berada di perpustakaan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:(1) Kurikulum 2013 PAUD dengan menggunakan tematik integrative dan pendekatan saintifik dapat dipadukan dengan metode pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*), karena pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan berbagai konteks dapat mendekatkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari atau tema yang dekat dengan dunia anak. (2) Pengaplikasian pembelajaran bermuatan STEAM dalam implementasinya di integrasikan pada bidang-bidang ilmu berdasarkan aplikasi di kehidupan keseharian anak melalui pendekatan saintifik yang memungkinkan peserta didik menjadi individu yang kreatif, inisiatif dan inovatif, sebab muatan STEAM merupakan pembelajaran dengan koneksi lintas disiplin.(3) Penerapan pembelajaran STEAM di RA Masyithoh Kudus merupakan pembelajaran untuk menyiapkan anak-anak pada masa yang akan datang, dengan menjadikannya lebih terstimulasi kreativitasnya, problem solving, dan kritisnya serta kemampuan *life skill*, komunikasi dan kolaborasi dengan temanya jauh lebih baik.

Kata Kunci : Metode STEAM, Kreativitas Berfikir Kritis, *Life Skill*.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRACT

Maimunatus Sya'diyah). (MP-19081). 2021. Application of the STEAM (Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics) method in developing Critical Thinking Creativity and Life Skills for Children 5-6 Years Old at RA Masyithoh Kudus.

STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) is the focus of the latest learning in the 21st century. STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) disciplines are known for how to adjust problems that are focused on the rapidly changing environment. world of education, especially by exploring the skills possessed. In STEAM (science, technology, engineering, art and mathematics) learning, children will produce a product or work according to their imagination. The objectives to be achieved by researchers in this study are to determine the application of the STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) learning method in Early Childhood and to determine the level of creativity in critical thinking and life skills of students in Early Childhood in applying the method. STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics).

This study uses a qualitative research approach, with the type of descriptive research approach. Primary data comes from informants and direct data found in the field, while secondary data comes from literature in the library. Data was collected by using observation, interview and documentation techniques.

Based on the research that has been done, it can be concluded that: (1) The 2013 PAUD curriculum using integrative thematic and scientific approaches can be combined with STEAM-based learning methods (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics), because learning is carried out using various contexts to bring closer subject matter with daily life or themes that are close to the child's world. (2) The application of learning containing STEAM in its implementation is integrated in fields of science based on applications in children's daily lives through a scientific approach that allows students to become creative, initiative and innovative individuals, because STEAM content is learning with cross-disciplinary connections.(3) The application of STEAM learning at RA Masyithoh Kudus is a lesson to prepare children for the future, by making them more stimulated by their creativity, problem solving, and critical thinking and their life skills, communication and collaboration with the theme are much better.

Keywords: STEAM Method, Critical Thinking Creativity, Life Skill.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

نبذة مختصرة

تطبيق طريقة STEAM (العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفنون والرياضيات) في تطوير إبداع التفكير النقدي ومهارات الحياة لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في RA Masyithoh Kudus

يعد STEAM (العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفنون والرياضيات) محورًا لأحدث التعلم في القرن الحادي والعشرين. تُعرف تخصصات STEAM (العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفنون والرياضيات) بكيفية ضبط المشكلات التي تركز على البيئة المتغيرة. عالم التعليم ، وخاصة من خلال استكشاف المهارات التي يمتلكها. في تعلم STEAM (العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفنون والرياضيات) ، سينتج الأطفال منتجًا أو يعملون وفقًا لخيالهم. الأهداف التي يتعين على الباحثين تحقيقها في هذه الدراسة هي تحديد تطبيق أسلوب التعلم STEAM (العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفنون والرياضيات) في مرحلة الطفولة المبكرة وتحديد مستوى الإبداع في التفكير النقدي والمهارات الحياتية للطلاب في الطفولة المبكرة في تطبيق المنهج STEAM (العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفنون والرياضيات).

تستخدم هذه الدراسة نهج البحث النوعي ، مع نوع منهج البحث الوصفي. تأتي البيانات الأولية من المخبرين والبيانات المباشرة الموجودة في الميدان ، بينما تأتي البيانات الثانوية من الأدبيات الموجودة في المكتبة. تم جمع البيانات باستخدام تقنيات المراقبة والمقابلة والتوثيق.

استنادًا إلى البحث الذي تم إجراؤه ، يمكن استنتاج ما يلي: (١) منهج PAUD لعام ٢٠١٣ باستخدام مناهج موضوعية وعلمية متكاملة يمكن دمجه مع أساليب التعلم القائمة على STEAM (العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفنون والرياضيات) ، لأن يتم التعلم باستخدام سياقات مختلفة لتقريب الموضوع مع الحياة اليومية أو الموضوعات القريبة من عالم الطفل. (٢) تم دمج تطبيق التعلم الذي يحتوي على STEAM في تنفيذه في مجالات العلوم القائمة على التطبيقات في حياة الأطفال اليومية من خلال نهج علمي يسمح للطلاب بأن يصبحوا مبدعين ومبدعين ومبدعين ، لأن محتوى STEAM يتعلم مع متعدد التخصصات (٣) يعد تطبيق تعلم STEAM في RA Masyithoh Kudus درسًا لإعداد الأطفال للمستقبل ، من خلال جعلهم أكثر تحفيزًا من خلال إبداعهم وحل المشكلات والتفكير النقدي ومهاراتهم الحياتية والتواصل والتعاون مع الموضوع أفضل بكثير.

الكلمات المفتاحية: طريقة STEAM ، التفكير النقدي ، الإبداع ، مهارة الحياة.

REPOSITORI IAIN KUDUS