

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN STEAM UNTUK
MENGEMBANGKAN KONSEP MATEMATIKA DAN
KREATIVITAS ANAK DI TK NEGERI
MODEL TERPADU MADANI**

TESIS

oleh

Feby Novitasari Pegia

NIM 2229171007



PROGRAM STUDI MAGISTER

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2024

Lembar Persetujuan Pembimbing

Tesis oleh Feby Novitasari Pegia ini telah diperiksa dan disetujui untuk
Mengikuti Ujian Tesis.*)

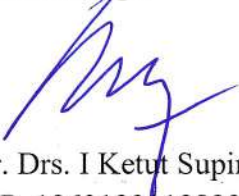
Singaraja, 26 Juni 2024

Pembimbing 1



Prof. Dr. Gusti Putu Suharta, M.Si
NIP. 196212151988031002

Pembimbing 2



Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum
NIP. 196312311989031021

Lembar Persetujuan Tim Penguji

Tesis oleh Feby Novitasari Pegia telah dipertahankan didepan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Disetujui pada tanggal: 08 Juli 2024

Oleh

Tim Penguji



Ketua (Nice Maylani Asril, S.Psi, M.Psi, Ph.D.)

NIP: 197805082012122001



Anggota (Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si)

NIP: 196212511988031002



Anggota (Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum)

NIP: 196312311989031021



Anggota (Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd, M.Pd.)

NIP: 198507052010121007



Anggota (Dr. I Gede Astawan, S.Pd, M.Pd.)

NIP: 198408202012122004

Mengetahui Direktur
Program Pascasarjana Undiksha,

Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP. 19591010986031003



LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya buat sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau Sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undang yang berlaku di wilayah Negeri Kesatuan Republik Indonesia.

Singaraja, 10 Juni 2024

Yang memberi pernyataan



(Feby Novitasari Pegia)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Penjelasan istilah	8
1.8 Keterbatasan Penelitian	8
1.9 Rencana publikasi.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
2.1.1 Pengertian dan Karakteristik Anak Usia Dini.....	12
2.1.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
2.1.3 Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
2.2 STEAM	18
2.2.3 Manfaat dan Tujuan Metode STEAM	30
2.3 Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini	38
2.3.1 Angka dan pengoperasiannya.....	38
2.4 Kreativitas	42
2.4.1 Pengertian Kreativitas.....	42
2.4.2 Kreativitas Anak Usia Dini	47
2.4.3 Karakteristik Kreativitas	53
2.4.4 Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia	

Dini.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	60
3.1 Jenis Penelitian	60
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	62
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	62
3.4 Prosedur Penelitian.....	62
3.5 Variabel Penelitian	64
3.6 Teknik Pengumpulan Data	64
3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	66
3.8 Intstrumen penelitian.....	67
3.9 Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Hasil Penelitian	71
4.1.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	71
4.1.2 Analisis Statistik Deskriptif.....	73
4.1.3 Analisis Statistik Inferensial.....	78
4.2 Pembahasan.....	88
4.2.1 Perbedaan Konsep Matematika Sebelum dan Sesudah Menerapkan Metode Pembelajaran <i>STEAM</i> pada Anak Usia Dini Kelas B di TK Negeri Model Terpadu Madani.....	88
4.2.2 Perbedaan Kreativitas Anak Sebelum dan Sesudah Menerapkan Metode Pembelajaran <i>STEAM</i> pada Anak Usia Dini Kelas B di TK Negeri Model Terpadu Madani.....	90
4.3 Implikasi Penelitian.....	94
BAB V PENUTUP	96
5.1 Simpulan.....	96
5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Table 1 Desain Eksperimen.....	60
Table 2 Tingkat Reliabilitas Antar Rater (Cohen's Kappa).....	67
Table 3 Kriteria nilai gain standar.....	69
Table 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel Konsep Matematika.....	71
Table 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Kreatifitas Anak	72
Table 4.3 Hasil Uji Reliabel Variabel	73
Table 4.4 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Pretest Konsep Matematika..	74
Table 4.5 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Posttest Konsep Matematika ..	74
Table 4.6 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Pretest Kreativitas Anak.....	76
Table 4.7 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Posttest Kreativitas Anak	77
Table 4.8 Hasil Uji Normalitas Data.....	79
Table 4.9 Hasil Uji Hipotesis Konsep Matematika.....	83
Table 4.10 Hasil Uji Hipotesis Kreativitas Anak.....	84
Table 4. 11 Hasil N-gain Pretest-Posttest	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Nilai Rata-rata Konsep Matematika Sebelum dan Sesudah Diterapkan Metode Pembelajaran STEAM.....	76
Gambar 2	Nilai Rata-rata Kreativitas Sebelum dan Sesudah Diterapkan Metode Pembelajaran STEAM.....	78
Gambar 3	Uji Normalitas dengan Q-Q Plot untuk Skor.....	80
Gambar 4	Uji Normalitas dengan Q-Q Plot untuk Skor.....	81
Gambar 5	Uji Normalitas dengan Q-Q Plot untuk Skor.....	81
Gambar 6	Uji Normalitas dengan Q-Q Plot untuk Skor.....	82



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Instrumen Matematika
- Lampiran 2. Instrumen Kreativitas
- Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Variabel Konsep Matematika
- Lampiran 4. Hasil Uji Validitas Variabel Kreativitas Anak
- Lampiran 5. Hasil Analisis Statistik Deskriptif *Posttest* Konsep Matematika
- Lampiran 6 Hasil Analisis Statistik Deskriptif *Pretest* Kreativitas Anak
- Lampiran .7 Hasil Analisis Statistik Deskriptif *Posttest* Kreativitas Anak
- Lampiran 8 Hasil Uji Hipotesis Konsep Matematika
- Lampiran 9 Hasil Uji Hipotesis Kreativitas Anak
- Lampiran 10 Hasil N-gain Pretest-Posttest
- Lampiran 11. RPPH
- Lampiran 12. Dokumentasi

