

# **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL DI TAMAN KANAK- KANAK GUGUS V KECAMATAN BULELENG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Oleh**

**Melya Nurul Oktaviany NIM. 2011061021**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kecerdasan visual spasial, kecerdasan visual spasial yang dimaksud yaitu kemampuan anak dalam mengenal ruang, bentuk, jarak dalam bentuk visual. Dari permasalahan tersebut perlu diberikan model pembelajaran yang baru dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap kecerdasan visual spasial anak di TK Gugus V Kecamatan Buleleng. Jenis penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian *pretest-posttest control group design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelompok B di TK Gugus V Kecamatan Buleleng. Sampel penelitian ini yaitu siswa dari kelompok B1 TK Laksamana Singaraja dengan jumlah siswa 23 orang digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B1 TK Negeri Banjar Tegal dengan jumlah siswa 23 orang digunakan sebagai kelompok kontrol. Data hasil kecerdasan visual spasial anak dikumpulkan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Selanjutnya di analisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial (Uji-t). Berdasarkan perhitungan Uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi kecerdasan visual spasial anak =  $0,04 < \text{ taraf signifikansi } 5\% (0,04 < 0,05)$ . Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran STEAM terhadap kecerdasan visual spasial anak di TK Gugus V Kecamatan Buleleng. Selain itu, berdasarkan analisis deskriptif diperoleh skor rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari skor rata-rata kelompok kontrol yaitu  $41,30 > 39,76$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran STEAM terhadap kecerdasan visual spasial anak di TK Gugus V Kecamatan Buleleng.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran STEAM, Kecerdasan Visual Spasial Anak

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the lack of visual-spatial intelligence, which refers to children's ability to recognize space, shape, and distance in a visual form. To address this issue, a new and enjoyable learning model needs to be implemented. The aim of this study is to determine the effect of the STEAM learning model on the visual-spatial intelligence of children in the Kindergarten Group V in the Buleleng District. The type of research conducted is quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. The population of this study includes all Group B students in the Kindergarten Group V in the Buleleng District. The research sample consists of 23 students from Group B1 of Laksamana Singaraja Kindergarten, who serve as the experimental group, and 23 students from Group B1 of Negeri Banjar Tegal Kindergarten, who serve as the control group. Data on children's visual-spatial intelligence were collected using an observation sheet instrument. The data were then analyzed using descriptive and inferential statistical techniques (t-test). Based on the t-test calculations, the significance value of children's visual-spatial intelligence was found to be 0.04, which is less than the 5% significance level ( $0.04 < 0.05$ ). This indicates a significant effect of the STEAM learning model on children's visual-spatial intelligence in the Kindergarten Group V in the Buleleng District. Additionally, based on descriptive analysis, the average score of the experimental group was higher than that of the control group, with scores of 41.30 and 39.76, respectively. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of the STEAM learning model on the visual-spatial intelligence of children in the Kindergarten Group V in the Buleleng District.*

**Keywords:** *STEAM Learning Model, Children's Visual-Spatial Intelligence*

