

ABSTRAK

Putri Regita Cahyani (1222090134) “Penerapan Pendekatan *STEAM* dalam Pembelajaran SBdP untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” (Penelitian *Quasi Experiment* di SDN 105 Sukarela).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran SBdP yang cenderung berfokus pada hasil akhir karya sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreativitas masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran, kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, serta perbedaan peningkatan kreativitas melalui penerapan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM)* dalam model pembelajaran kooperatif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 58 siswa kelas IV SDN 105 Sukarela, terdiri atas 29 siswa kelas eksperimen dan 29 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes unjuk kerja membuat kolase yang dinilai menggunakan lembar observasi berbentuk rubrik proses kreativitas, observasi pembelajaran, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran kelas eksperimen terlaksana dengan baik melalui integrasi unsur *STEAM* dalam kegiatan mengamati, mengeksplorasi, berdiskusi, merancang, membuat, dan mempresentasikan karya, sedangkan kelas kontrol terlaksana melalui pembelajaran kooperatif dengan kesempatan eksplorasi kreativitas yang lebih terbatas. Kreativitas kelas eksperimen meningkat dari rata-rata pretest 33,84 menjadi posttest 85,20 dengan N-Gain 0,7783 kategori tinggi. Kelas kontrol meningkat dari rata-rata pretest 34,79 menjadi posttest 74,22 dengan N-Gain 0,3534 kategori sedang. Uji Mann-Whitney menghasilkan Asymp. Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan peningkatan kreativitas, dengan kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan *STEAM* dalam model pembelajaran kooperatif lebih baik dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP.

Kata Kunci: *STEAM*; pembelajaran kooperatif; kreativitas siswa; SBdP; kolase.