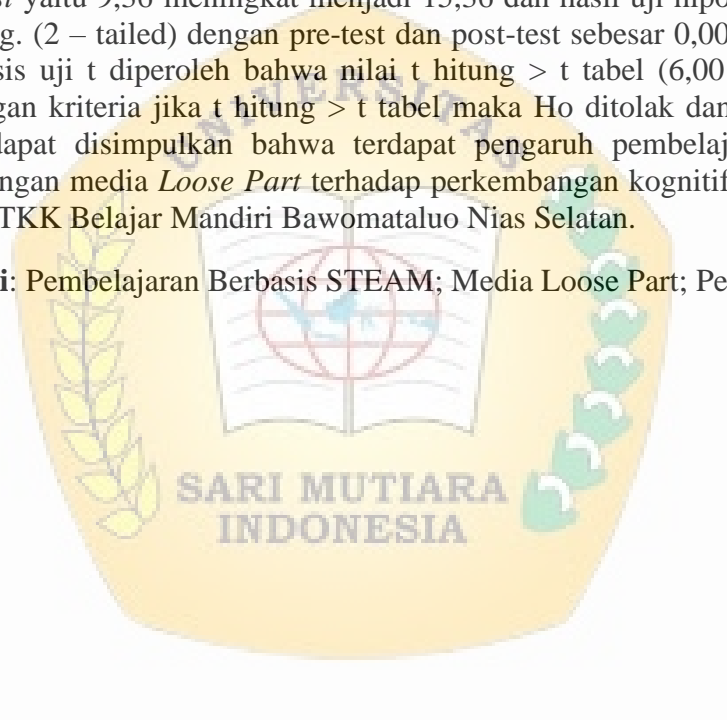


## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Part* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5 - 6 Tahun di TKK Belajar Mandiri Bawomataluo Nias Selatan. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen (*True Experimental Design*) dengan pendekatan *Pre Test – Post Test Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yang berjumlah 22 orang anak yang dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan SPSS 29 yaitu uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis dengan menggunakan uji *t*. Berdasarkan hasil analisis data penelitian ditemukan bahwa nilai rata rata *pre test* dan *post test* yaitu 9,36 meningkat menjadi 15,36 dan hasil uji hipotesis sample *t test* yaitu sig. (2 – tailed) dengan pre-test dan post-test sebesar  $0,001 < \text{dari } 0,05$ . Hasil analisis uji *t* diperoleh bahwa nilai *t* hitung  $> t$  tabel ( $6,001 > 1,79588$ ). Sesuai dengan kriteria jika *t* hitung  $> t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Part* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5 - 6 Tahun di TKK Belajar Mandiri Bawomataluo Nias Selatan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berbasis STEAM; Media Loose Part; Perkembangan Kognitif



## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of STEAM based learning with Loose Part media on children cognitive development aged 5 - 6 years at Belajar Mandiri Bawomataluo Kindergarten, South of Nias. This study is experimental research (True Experimental Design) with Pre Test – Post Test Control Group Design. The sampling technique used is total sampling. The sample in this study were all the population totally 22 children with two groups, namely the experimental class and the control class. The data was analyzed by using SPSS 29 with normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the t-test. Based on the results of the study, it was known that the average value of pre-test and post-test was 9.36 increased to 15.36 and the t-test result found that the Sig. (2-tailed) value for pre-test and post-test was  $0.001 < 0.05$ . The results of the t-test analysis showed that the value of t count  $>$  t table ( $6.001 > 1.79588$ ) then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that STEAM based learning with Loose Part media affect the students cognitive development of children aged 5 - 6 years at Belajar Mandiri Bawomataluo Kindergarten, South of Nias.*

**Key Words:** *STEAM based learning; Loose Part media; Cognitive Development*

