

## ABSTRAK

**Hafizatuzzahriah.** 190101040253 *Pengaruh Penerapan Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika di SMPN 1 Rantau Badauh*, Pembimbing Skripsi Dr. Muhammad Sabirin, S.Pd., M.Si., pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2023

**Kata Kunci:** Pengaruh, Pendekatan STEAM, Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

Penelitian ini dilatar belakangi karena belum pernah dilakukannya pengukuran terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Tantangan pembelajaran di abad 21 ini juga sudah semakin besar, oleh karena itu penerapan pembelajaran STEAM dinilai dapat menjadi solusi untuk menghadapi tantangan tersebut. STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang mengkolaborasikan beberapa disiplin ilmu seperti sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STEAM terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur dari perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada kelas dengan pembelajaran konvensional dengan kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis STEAM.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan yaitu *quasi-experimental design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 53 peserta didik kelas VIII A dan VIII B di SMP Negeri 1 Rantau Badauh dan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi, wawancara, dan tes. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rata-rata, standar deviasi, varians, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t yang menggunakan bantuan *software* SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang mana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran STEAM lebih tinggi dari pembelajaran konvensional.