

**IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ELABORASI  
ANAK DALAM STEAM *PROJECT BASED LEARNING***

(Penelitian *Mixed Methods* Pada Kemampuan Berpikir Elaborasi Anak Usia 5-6 Tahun  
di Blok Kedung Jambe RT/RW 23/08 Kab. Cirebon Tahun 2020)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta



Oleh:

Herlina Muharommah

NIM. 1600052

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2020**

# Identifikasi Level Kemampuan Berpikir Elaborasi Anak Dalam STEAM Project Based Learning

Oleh

Herlina Muharommah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

© Herlina Muharommah 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**HERLINA MUHAROMMAH**

**IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ELABORASI ANAK  
DALAM STEAM *PROJECT BASED LEARNING***

(Penelitian *Mixed Methods* Pada Kemampuan Berpikir Elaborasi Anak Usia 5-6 Tahun  
di Blok Kedung Jambe RT/RW 23/08 Kab. Cirebon)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1 Skripsi



**Dr. Suci Utami Putri, M.Pd**

**NIP.19830216 200801 2 004**

Pembimbing 2 Skripsi



**Drs. H. Nahrowi Adjie, M.Pd**

**NIP.19588060 419820 3 1005**

Mengetahui,

Ketua Program Studi PG PAUD



**Dr. Suci Utami Putri, M.Pd**

**NIP.19830216 200801 2 004**

**IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ELABORASI ANAK  
DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING**

(Penelitian *Mixed Methods* Pada Kemampuan Berpikir Elaborasi Anak Usia 5-6  
Tahun di Blok Kedung Jambe RT/RW 23/08 Kab. Cirebon)

Oleh  
Herlina Muharommah  
1600052

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir elaborasi menggunakan model pembelajaran *STEAM Project Based Learning*, tujuan dari penelitian ini agar menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif, menarik dan berpengaruh positif terhadap perkembangan anak usia ini dengan menggunakan metode campuran (*mixed methods*) yang biasa disebut metode kombinasi kualitatif dan kuantitatif dengan desain penelitian *concurrent embedded*. Dilakukan dengan memberikan 3 kali treatment selama 7 kali pertemuan yang melibatkan 5 anak-anak yang berumur 5-6 tahun sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir elaborasi anak-anak dalam *STEAM Project Based Learning* yang ditandai dengan meningkatnya kriteria perkembangan anak-anak, *STEAM Project Based Learning* ke 1 anak-anak 100% berada pada kriteria mulai berkembang (MB), kemudian ke 2 meningkat menjadi 60% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), lalu ke 3 mengalami kenaikan yang signifikan yaitu 60% masuk kriteria berkembang sangat baik (BSB).

**Kata kunci :** *STEAM Project Based Learning* , kemampuan berpikir elaborasi

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.1 Pengertian STEAM ( <i>Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics</i> ).....	6
2.2 Model Pembelajaran Berbasis Proyek ( <i>Project-Based Learning</i> ).....	7
2.2.1 Pembelajaran Berbasis Proyek ( <i>Project Based Learning</i> ).....	8
2.2.2 Karakteristik Pembelajaran proyek ( <i>Project Based Learning</i> ) .....	10
2.2.3 Pelaksanaan Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	12
2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	12
2.3 STEAM <i>Project Based Learning</i> .....	14
2.4 Langkah-langkah STEAM <i>project based Learning</i> .....	16
2.5 Konsep Berpikir Kreatif .....	18
2.5.1 Pengertian Berpikir Kreatif.....	18
2.5.2 Ciri-Ciri Berpikir Kreatif .....	19
2.5.3 Indikator Kemampuan berpikir Kreatif.....	20
2.6 Kemampuan Berpikir Elaborasi .....	21
2.7 Kajian Penelitian Sebelumnya Yang Relevan.....	22

BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Desain Penelitian.....	26
3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian .....	27
3.3 Pengumpulan Data.....	27
3.4 Analisis Data .....	30
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Proses Dan Identifikasi Level Perkembangan Kemampuan Berpikir Elaborasi Siswa Pada Rangkaian Pembelajaran STEAM Pra-Eksperimen...	34
4.2 Proses Dan Identifikasi Level Perkembangan Kemampuan Berpikir Elaborasi Siswa Pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning 1</i> .....	43
4.3 Proses Dan Identifikasi Level Perkembangan Kemampuan Berpikir Elaborasi Siswa Pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning 2</i> .....	59
4.4 Proses Dan Identifikasi Level Perkembangan Kemampuan Berpikir Elaborasi Siswa Pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning 3</i> .....	76
4.5 Peningkatan Level Kemampuan Berpikir Elaborasi Siswa Selama Rangkaian Pembelajaran STEAM .....	92
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	121
5.1 Kesimpulan.....	121
5.2 Rekomendasi .....	122
5.3 Implikasi .....	123
DAFTAR PUSTAKA .....	125
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	212

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta : Prenadamedia Group .
- Amtiningsih, S., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Penerapan Guided Inquiry dipadu Brainstorming pada Materi Pencemaran Air*. Prosiding Seminar Biologi, 13 (1): 868-872.
- Al-Khalili, A. (2005). *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al Kautsar.
- Daryanto. (2017). *Prmbelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media .
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendi-Dikan (Ktsp)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Histas. (2015). *Pengertian Kreativitas Definisi Menurut Para Ahli Ciri, Tahap, Konsep, Dan Asumsi Tentang Kreatiitiitas*. Diambil Kembali Dari Kebugaranjasmani.Blogspot.
- Imaduddin, M. (2017 ). *Mendesain Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Yang Konstuktif Melalui Steam Project Based Learning Yang Bernuansa Islami* . *Ancoms* , 4-6.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah* . Jakarta : Grasindo
- Putri, S. U. (2018). *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini* . Bandung : Royyan Press.
- Sari, A. Y., & Astuti , R. D. (2017). *Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini* . 1-2.
- Sudarman, M (2016). *Mengembangkan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Thomas (2000). *A Review Of Research On Project Based Learning*. California: The Autodesk Foundation
- Kemdikbud. (2014) *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Priansa, D. J. (2017), *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Tritiyatma, Y. R. (2017). *Kemampuan berpikir Abad 21 Dan Steam*
- Sugiyono. (2017) *metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung, Alfabeta
- Hadinugrahaningsih, t. Dkk (2017). *kemampuan berpikir abad 21 dan STEAM (sains, technology, engineering, art and matematic) project dalam pembelajarn kimia*. jakarta : sipeg .
- Herlina Muharommah, 2020  
**IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ELABORASI ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING**  
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Annisa, r. dkk (2018 ). *peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model project based learning berbasis STEAM pada materi asam dan basa di SMAN 11 KOTA JAMBI . indonesian society of integrated chemistry , 11-19 .*

Hamidah, A. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Terhadap Kemampuan berpikir Creative Problem Solving Dan Metacognitive Skill Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika , 47-49.*

Sultoni, A. Dkk (2016). *Upaya Peningkatan Berpikir Kreatif Dengan Problem Based Learning Berpendekatan Scientific Pada Materi Trigonometri . 29-30.*

Filsaime,D.K. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Hidayani, r., & dkk. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta: gayamedia.

Dariyo, A. (2007). *Psikologi Perkembangan.* Bandung: Refika Aditama.

Surya, M. (2015). *Strategi Kognitif Dalam Proses Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Penghantar Aspeknya.* Jakarta: Kencana.



