

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi

Lampiran 2 Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 5 Skenario Pembelajaran

Lampiran 6 Instrumen Observasi Kemampuan Berpikir Orisinal Anak

Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Orisinal

Lampiran 8 Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Orisinal Dari Setiap Aspek

Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi



**SURAT KEPUTUSAN
DIREKTUR UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
Nomor :190 /UN40.C4.5/KM/2020**

**TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM S-1 PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI**

- Memperhatikan** : 1. Permohonan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini tentang Penyelenggaraan bimbingan penulisan Skripsi S-1 PGPAUD
2. Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2015.
- Menimbang** : a. Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Prodi PGPAUD. UPI Kampus Purwakarta membuat Skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Prodi PGPAUD UPI Kampus Purwakarta untuk menjadi pembimbing
b. Bahwa untuk kepentingan tersebut perlu mengangkat dosen sebagai pembimbing skripsi
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496) sebagaimana telah diubah Kedua kalinya dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 45, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5670);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5509);
6. Ketetapan Majelis Wali Amanat Nomor 021/TAP/MWA UPI/2010 tentang Penetapan Rencana Strategis (RENSTRA) Universitas Pendidikan Indonesia 2011-2015);
7. Peraturan Majelis Wali Amanat Nomor 03/PER/MWA UPI/2015 tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah No.15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Majelis Wali Amanat Nomor 06/PER/MWA UPI/2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Majelis Wali Amanat

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nomor 03/PER/MWA UPI/2015 tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah No.15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia;

8. Ketetapan Majelis Wali Amanat Nomor 003/MWA UPI/2014 tentang Pengesahan Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan (RKAT) Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2015;
9. Keputusan Majelis Wali Amanat Nomor 10/KEP/MWA UPI/2015 tentang Pemberhentian Rektor Universitas Pendidikan Indonesia 2010-2015 dan Pengangkatan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia 2015-2020;
10. Peraturan Rektor Nomor 0001/UN40/HK/2015 tentang Pedoman Implementasi Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan (RKAT) Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2015;
11. Peraturan Rektor Nomor 6489/UN40/HK/2015 tentang Pedoman Struktur Organisasi dan Tata Cara Kerja Universitas Pendidikan Indonesia;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :**
- Pertama :** Mengangkat Dosen sebagai pembimbing penulisan skripsi dengan tugas membimbing Mahasiswa yang namanya tercantum dalam lampiran Surat keputusan ini.
- Kedua :** Pembimbing bertugas melaksanakan bimbingan dalam penyusunan skripsi mulai dari awal sampai ujian sidang skripsi
- Ketiga :** Dosen yang ditunjuk sebagai Pembimbing adalah dosen yang namanya tercantum dalam lampiran Surat keputusan ini.
- Keempat :** Keputusan ini berlaku sesuai dengan tanggal ditetapkan, sampai dengan berakhirnya semester genap tahun akademik 2018/2019, jika dalam surat keputusan ini terdapat kekeliruan, Maka akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Purwokarta
Pada tanggal : 12 Februari 2020
Direktur

Prof. Turmudi, M.Ed., M.Sc., Ph.D
NIP.19610112 198703 1 003

Tembusan :

1. Ketua Program Studi S1 PGPAUD UPI Kampus Purwokarta
2. Kasi Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Purwokarta
3. Kasi SDM dan Keuangan UPI Kampus Purwokarta
4. Kasi AFTIK UPI Kampus Purwokarta
5. Arsip

NO	NIM	NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING	JUDUL SKRIPSI	PRODI
58	1607995	Chandra Morial	1. Dr. Ida Muqodas, M.Pd. 2. Hayami Wulandari, M.Pd.	Efektivitas Penggunaan Expressive Art Therapy untuk Mengurangi Speech Delay Pada Anak Usia Dini	PGPAUD
59	1608038	Silmi Riyadul Jannah	1. Dr. Finita Dewi, S.S., M.A. 2. Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.	Analisis 10 Aplikasi Android Augmented Reality untuk Anak Usia Dini	PGPAUD
60	1608118	Irvan Rohmansyah	1. Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. 2. Jofor Renta Maranatha, M.Pd.	Perbedaan pola asuh keluarga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4 dan 5 tahun	PGPAUD
61	1608133	Rina Mustika	1. Dr. Idat Muqodas, M.Pd. 2. Jofor Renta Maranatha, M.Pd.	Analisis Peran Ibu Tunggal Dalam Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini	PGPAUD
62	1608140	Riska Rifani	1. Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. 2. Drs. Nahrowi Adjie, S.Pd., M.Pd.	STEAM Project Based Learning untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Orisinal Pada Anak Usia Dini	PGPAUD

Mengetahui

Direktur
UPJ Kampus Purwakarta


KIP.19830216.200801.2.003

Purwakarta 12 Februari 2020
Kaprosdi PGPAUD
UPI Kampus Purwakarta


Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.
NIP.19830216.200801.2.004

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran 2 Kartu Bimbingan skripsi

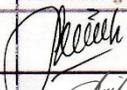
UPIPWK-UH-CM- AK-17-Rev



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
 Jalan Veteran No.08 Purwakarta

KARTU BIMBINGAN

Nama : <u>Riska Rifani</u> NIM. : <u>1608190</u> Program : <u>S-1 PGPAUD</u>	Dosen Pembimbing I : <u>Dr. Suci Utami Putri, M.pd</u> Dosen Pembimbing II : <u>Drs. Nahrowi Adjie, M.pd</u>
JUDUL SKRIPSI <u>Identifikasi Level Kemampuan Berpikir Original Anak</u> <u>Dalam STEAM Project Based Learning</u>	

No	Tanggal Bimbingan	Hal yang dikonsultasikan	Saran Perbaikan / Penyempurnaan / Tindak lanjut	Paraf Pembimbing I
1	20 Februari 2020	RPPH & skenario pembelajaran		
2	26 Juni 2020	BAB IV	Beri numberings baru pada Temuan Penelitian, sisipkan bagian catatan kuning (rekapitulasi)	
3	15 Juli 2020	BAB IV & BAB V	Tabel rekapitulasi kembali pada bagian awal grafik masukan ke peningkatan	
4	21 Juli 2020	BAB I, II, III, IV	ACC	
5	24 Juli 2020	skripsi lengkap	Abstrak spasi, I, ucapan terimakasih	
6	6 Agustus 2020	skripsi lengkap	ucapan terimakasih	
7	8 Agustus 2020	skripsi lengkap	Cek typo	
8	19 Agustus 2020	Skripsi lengkap	ACC + Ttd lembar pengesahan	
9				
10				
11				
12				

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

JUDUL SKRIPSI

Identifikasi Level Kemampuan Berpikir Orisinal Anak
Dalam STEAM project Based Learning

No	Tanggal Bimbingan	Hal yang dikonsultasikan	Saran Perbaikan / Penyempurnaan / Tidak lanjut	Paraf Pembimbing II
1	17 Maret 2020	BAB I, BAB II, BAB III	Perbaikan Sistematis	
2	18 Juli 2020	BAB I, BAB II, BAB III	Perbaikan sistematis	
3	30 Juli 2020	BAB I, BAB II, BAB III	ACC	
4	1 Agustus 2020	BAB IV, BAB V	Perbaikan	
5	4 Agustus 2020	Abstrak, lampiran	Perbaikan	
6	5 Agustus 2020	BAB IV, BAB V, Abstrak	ACC	
7	19-8-20		Simpul	
8				
9				
10				
11				
12				



Purwakarta,

Ketua Prodi SI PGPAUD

Dr. Suci Utami Putri, M.Pd
NIP. 19830215 200801 2 004

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
Jl.Veteran No.08 Purwakarta 41115, Telepon dan fax:0264 200395
Homepage :<http://kd-purwakarta.upi.edu> Email : kampus_Purwakarta@upi.edu

Nomor : 429/UN.40.C4. /KM/2020
Lamp : -
Perihal : Permohonan Melakukan Penelitian

Kepada Yth, : Orang Tua/Wali Dari
Di
.....

Direktur UPI Kampus Purwakarta menerangkan bahwa :

Nama : **Riska Rifani**
NIM. : 1608140
Alamat : Tasik

Bermaksud melakukan penelitian selama 1 bulan mulai dari Bulan Maret S/d April 2020

Dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul :

“Identifikasi Level Kemampuan Berpikir Orisinal Anak dalam STEAM Project Based Learning.”

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atas bantuan dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Purwakarta, 01-04-2020

Direktur
Kampus UPI di Purwakarta



Prof. Turmudi, M.Ed.M.Sc, Ph.D.
NIP. 19610112 198703 1 003



Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu	: II/IV/XI
Hari/Tanggal	: Senin, 20 April 2020
Kelompok	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Binatang
Sub Tema/ Cakupan Tema	: Binatang di Air/ Ikan (Tempat ikan)
Model	: <i>STEAM Project Based Learning</i>

KD yang dicapai:

1.1, 2.3, 3.2-4.2, 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.15- 4.15

A. Muatan Materi:

- Mengenal ciptaan Tuhan berupa Tempat ikan
- Bersikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- Berperilaku baik terhadap teman
- Berpikir kreatif dalam memecahkan masalah
- Mengenal tentang Air (Tempat ikan)
- Membuat rumah yang kuat terhadap Tempat ikan
- Mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat bersama kelompoknya

B. Tujuan Pembelajaran:

- Anak mengetahui adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya berupa Tempat ikan
- Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan) dengan baik
- Anak mampu membangun hubungan dengan baik terhadap teman
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang diberikan oleh guru dengan tepat
- Anak mampu mengetahui akibat dari Tempat ikan terhadap rumah yang tidak kokoh/kuat
- Anak mampu membuat hasil karya berupa rumah yang kuat terhadap Tempat ikan dengan bahan yang sudah disiapkan oleh guru dengan baik.
- Anak mampu mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat dengan baik.

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Langkah-Langkah Kegiatan/KBM

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Masuk ke kelas, kemudian gerak dan lagu • BerDo'a dan salam • Absensi • Asmaul Husna, hafalan surat-surat pendek • Melakukan apersepsi: <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan tentang tanggal dan hari - Bertanya tentang pembelajaran kemarin 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tema pembelajaran hari ini • Bercakap-cakap mengenai tema hari ini • Menonton video sungai dan lautan • Guru dan anak bercakap-cakap mengenai video yang telah di lihat • Guru menanyakan kepada anak hewan yang bisa hidup di air • membedah ikan • Melengkapi kalimat sederhana pada LK • Mengenal konsep bilangan 	<i>Reflection</i>
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Do'a sebelum dan sesudah makan • Makan bersama • Bermain diluar dengan APE luar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya kembali kegiatan yang sudah dilakukan • Guru bertanya perasaan anak hari ini 	

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi kegiatan besok • BerDo'a dan salam • Pulang 	

D. Media/Sumber Belajar:

Video tentang ikan dan penangkapan ikan di laut, laptop, infocus, alat tulis, aluminium foil, plastik, kardus, botol minum plastik, Sterofoam, lego, stik eskrim, sedotan, selotip, gunting, penggaris, hvs, kerayon, karton, cat, origami, lem, crap, gelas plastik, ikan dan air

E. Metode Pembelajaran:

Tanya jawab, bercerita, demonstrasi

F. Teknik Penilaian:

Catatan anekdot

Tasikmalaya, 20 April 2020

Mengetahui,

Guru kelas



Riska Rifani

1608140

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu : II/IV/XI
 Hari/Tanggal : Selasa, 21 April 2020
 Kelompok : B (5-6 Tahun)
 Tema : Binatang
 Sub Tema/ Cakupan Tema : Binatang di Air/ ikan (Tempat ikan)
 Model : *STEAM Project Based Learning*

KD yang dicapai:

1.1, 2.3, 3.2-4.2, 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.15- 4.15

A. Muatan Materi:

- Mengenal ciptaan Tuhan berupa Tempat ikan
- Bersikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- Berperilaku baik terhadap teman
- Berpikir kreatif dalam memecahkan masalah
- Mengenal tentang Air (Tempat ikan)
- Membuat rumah yang kuat terhadap Tempat ikan
- Mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat bersama kelompoknya

B. Tujuan Pembelajaran:

- Anak mengetahui adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya berupa Tempat ikan
- Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan) dengan baik
- Anak mampu membangun hubungan dengan baik terhadap teman
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang diberikan oleh guru dengan tepat
- Anak mampu mengetahui akibat dari Tempat ikan terhadap rumah yang tidak kokoh/kuat
- Anak mampu membuat hasil karya berupa rumah yang kuat terhadap Tempat ikan dengan bahan yang sudah disiapkan oleh guru dengan baik
- Anak mampu mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat dengan baik

C. Langkah-Langkah Kegiatan/KBM:

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan

Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Masuk ke kelas, kemudian gerak dan lagu • BerDo'a dan salam • Absensi • Asmaul Husna, hafalan surat-surat pendek • Melakukan apersepsi: <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan tentang tanggal dan hari - Bertanya tentang pembelajaran kemarin 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap mengenai pembelajaran kemarin • Guru memperlihatkan gambar tempat-tempat ikan agar ikan bisa tetap hidup • Guru bercerita tentang mang Eko yang membeli ikan di pasar Traju • Guru lalu memunculkan masalah dalam bentuk pertanyaan: Mang Eko memiliki 6 ekor ikan yang dibeli di Pasar tetapi ia bingung harus menyimpan ikan-ikan itu dimana karena ia tidak memiliki wadah untuk ikan-ikan itu agar tetap hidup • Guru menunjukan 6 ekor ikan • Anak dibagi menjadi dua kelompok • Anak diminta untuk menggambar sketsa wadah ikan bersama dengan anggota kelompoknya • Anak menceritakan tentang sketsa tempat ikan • Anak merencanakan bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat wadah ikan tersebut • Anak memilih bahan yang akan digunakan dalam pembuatan <i>project</i> Anak menceritakan tentang sketsa rumah yang layak • Anak merencanakan bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat rumah tersebut 	<i>Reflection Discovery</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memilih bahan yang akan digunakan dalam pembuatan <i>project</i> • Guru memonitoring penyelesaian <i>project</i> pembuatan wadah ikan 	
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Do'a sebelum dan sesudah makan • Makan bersama • Bermain diluar dengan APE luar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi kegiatan besok • BerDo'a dan salam • Pulang 	

D. Media/Sumber Belajar:

Video tentang Tempat ikan, laptop, infocus, alat tulis, alumunium foil, pelastik, kardus, botol minum pelastik, Sterofoam, lego, stik eskrim, sedotan, selotip, gunting, penggaris, hvs, kerayon, karton, cat, origami, lem, crap, gelas pelastik, ikan dan air

E. Metode Pembelajaran:

Tanya jawab, bercerita, demonstrasi

F. Teknik Penilaian:

Catatan anekdot

Tasikmalaya, 21 April 2020

Mengetahui,

Guru Kelas



Riska Rifani
NIM. 1608140

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu	: II/IV/XI
Hari/Tanggal	: Rabu, 22 April 2020
Kelompok	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Binatang
Sub Tema/ Cakupan Tema	: Binatang di Air/ Ikan (Tempat ikan)
Model	: <i>STEAM Project Based Learning</i>

KD yang dicapai:

1.1, 2.3, 3.2-4.2, 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.15- 4.15

A. Muatan Materi:

- Mengetahui ciptaan Tuhan berupa Tempat ikan
- Bersikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- Berperilaku baik terhadap teman
- Berpikir kreatif dalam memecahkan masalah
- Mengetahui tentang Air (Tempat ikan)
- Membuat rumah yang kuat terhadap Tempat ikan
- Mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat bersama kelompoknya

B. Tujuan Pembelajaran:

- Anak mengetahui adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya berupa Tempat ikan
- Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan) dengan baik
- Anak mampu membangun hubungan dengan baik terhadap teman
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang diberikan oleh guru dengan tepat
- Anak mampu mengetahui akibat dari Tempat ikan terhadap rumah yang tidak kokoh/kuat
- Anak mampu membuat hasil karya berupa rumah yang kuat terhadap Tempat ikan dengan bahan yang sudah disiapkan oleh guru dengan baik
- Anak mampu mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat dengan ba

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Langkah-Langkah Kegiatan/KBM:

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Masuk ke kelas, kemudian gerak dan lagu • BerDo'a dan salam • Absensi • Asmaul Husna, hafalan surat-surat pendek • Melakukan apersepsi: <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan tentang tanggal dan hari - Bertanya tentang pembelajaran kemarin 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap mengenai pembelajaran kemarin • Anak membuat <i>project</i> wadah ikan dengan bahan yang dipilih bersama dengan kelompoknya • Guru memonitoring penyelesaian <i>project</i> pembuatan wadah ikan • Guru dan anak melakukan uji coba <i>project</i> • Guru meminta anak untuk menunjukkan hasil <i>project</i> dan menjelaskan <i>project</i> wadah ikan yang telah dibuatnya • Anak dan guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan • Anak menceritakan tentang suka duka selama pembuatan <i>project</i> • 	<i>Applicatin Communication</i>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi kegiatan besok 	

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> • BerDo'a dan salam • Pulang 	

D. Media/Sumber Belajar:

Video tentang Tempat ikan, laptop, infocus, alat tulis, alumunium foil, plastik, kardus, botol minum plastik, Sterofoam, lego, stik eskrim, sedotan, selotip, gunting, penggaris, hvs, kerayon, karton, cat, origami, lem, crap, gelas plastik, ikan dan air

E. Metode Pembelajaran:

Tanya jawab, bercerita, demonstrasi

F. Teknik Penilaian:

Catatan anekdot

Tasikmalaya, 22 April 2020

Mengetahui,

Guru Kelas



Riska Rifani
NIM. 1608140

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu	: II/IV/XII
Hari/Tanggal	: Senin, 27 April 2020
Kelompok	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Alam Semesta
Sub Tema/ Cakupan Tema	: Gejala Alam/Hujan
Model	: <i>STEAM Project Based Learning</i>

KD yang dicapai:

1.1, 2.3, 3.2-4.2, 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.15- 4.15

G. Muatan Materi:

- Mengenal ciptaan Tuhan berupa hujan
- Bersikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- Berperilaku baik terhadap teman
- Berpikir kreatif dalam memecahkan masalah
- Mengenal tentang gejala alam (hujan)
- Membuat rumah yang kuat terhadap hujan
- Mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat bersama kelompoknya

H. Tujuan Pembelajaran:

- Anak mengetahui adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya berupa hujan
- Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan) dengan baik
- Anak mampu membangun hubungan dengan baik terhadap teman
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang diberikan oleh guru dengan tepat
- Anak mampu mengetahui akibat dari hujan terhadap rumah yang tidak kokoh/kuat
- Anak mampu membuat hasil karya berupa rumah yang kuat terhadap hujan dengan bahan yang sudah disiapkan oleh guru dengan baik
- Anak mampu mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat dengan baik

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

I. Langkah-Langkah Kegiatan/KBM:

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Masuk ke kelas, kemudian gerak dan lagu • BerDo'a dan salam • Absensi • Asmaul Husna, hafalan surat-surat pendek • Melakukan apersepsi: <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan tentang tanggal dan hari - Bertanya tentang pembelajaran kemarin 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tema pembelajaran hari ini • Guru menanyakan pengalaman anak tentang hujan • Guru menayangkan video proses terjadinya hujan • Guru dan anak bercakap-cakap mengenai video yang telah di lihat • Melengkapi kalimat sederhana pada LK • Mengenal konsep bilangan 	<i>Reflection</i>
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Do'a sebelum dan sesudah makan • Makan bersama • Bermain diluar dengan APE luar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya kembali kegiatan yang sudah dilakukan • Guru bertanya perasaan anak hari ini 	

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi kegiatan besok • BerDo'a dan salam • Pulang 	

J. Media/Sumber Belajar:

Video tentang hujan, laptop, infocus, alat tulis, alumunium foil, plastik, kardus, botol minum plastik, Sterofoam, lego, stik eskrim, sedotan, selotip, gunting, penggaris, hvs, kerayon, karton, cat, origami, lem, crap, gelas plastik, ikan dan air

K. Metode Pembelajaran:

Tanya jawab, bercerita, demonstrasi

L. Teknik Penilaian:

Catatan anekdot

Tasikmalaya, 27 April 2020

Mengetahui,

Guru Kelas



Riska Rifani
NIM. 1608140

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu	: II/IV/XII
Hari/Tanggal	: Selasa, 28 April 2020
Kelompok	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Alam Semesta
Sub Tema/ Cakupan Tema	: Gejala Alam/Hujan
Model	: <i>STEAM Project Based Learning</i>

KD yang dicapai:

1.1, 2.3, 3.2-4.2, 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.15- 4.15

A. Muatan Materi:

- Mengenal ciptaan Tuhan berupa hujan
- Bersikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- Berperilaku baik terhadap teman
- Berpikir kreatif dalam memecahkan masalah
- Mengenal tentang gejala alam (hujan)
- Membuat rumah yang kuat terhadap hujan
- Mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat bersama kelompoknya

B. Tujuan Pembelajaran:

- Anak mengetahui adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya berupa hujan
- Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan) dengan baik
- Anak mampu membangun hubungan dengan baik terhadap teman
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang diberikan oleh guru dengan tepat
- Anak mampu mengetahui akibat dari hujan terhadap rumah yang tidak kokoh/kuat
- Anak mampu membuat hasil karya berupa rumah yang kuat terhadap hujan dengan bahan yang sudah disiapkan oleh guru dengan baik

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Anak mampu mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat dengan baik

C. Langkah-Langkah Kegiatan/KBM:

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> - Berbaris - Masuk ke kelas, kemudian gerak dan lagu - BerDo'a dan salam - Absensi - Asmaul Husna, hafalan surat-surat pendek - Melakukan apersepsi: - Menanyakan tentang tanggal dan hari - Bertanya tentang pembelajaran kemarin - Bercakap-cakap mengenai pembelajaran kemarin - Guru mengajak anak untuk mengamati rumah layak huni yang berada di samping sekolah - Guru melakukan tanya jawab mengenai rumah yang layak untuk dihuni, seperti: - Setelah tadi melihat rumah bibi, apa saja bagian-bagian rumah? - Apakah rumah bibi bisa untuk di gunakan? - Apakah genting rumah bibi tertutup dengan baik sehingga jika hujan air tidak akan masuk? 	

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah jendela dan pintunya tertutup dengan baik sehingga jika hujan air tidak akan masuk? - Setelah mengajukan beberapa pertanyaan, guru bercerita mengenai hujan lebat yang terjadi di suatu desa sehingga menyebabkan salah satu rumah warga yang bernama pak Maman, isteri dan 2 orang anaknya mengalami bocor, sehingga pak Maman, isteri dan ke dua anaknya tidak bisa tinggal lagi di rumah itu karena rumah itu sudah sangat tua dan tidak bisa ditinggali lagi, Pak Maman, isteri dan ke dan kedua anaknya tidak tahu harus tinggal di mana. Bisakah kalian membantu pak Maman, isteri dan dua orang anaknya membuat rumah untuk pak Maman, isteri dan anak-anaknya agar bisa memiliki rumah kembali? - Menyampaikan aturan bermain - Merencanakan kegiatan bermain - Anak dibagi menjadi tiga kelompok - Anak diminta untuk menggambar sketsa rumah bersama dengan anggota kelompoknya - Anak menceritakan tentang sketsa rumah yang layak - Anak merencanakan bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat rumah tersebut - Anak memilih bahan yang akan digunakan dalam pembuatan <i>project</i> 	

Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Do'a sebelum dan sesudah makan • Makan bersama • Bermain diluar dengan APE luar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya kembali kegiatan yang sudah dilakukan • Guru bertanya perasaan anak hari ini • Informasi kegiatan besok • BerDo'a dan salam • Pulang 	

D. Media/Sumber Belajar:

E. Video tentang hujan, laptop, infocus, alat tulis, alumunium foil, plastik, kardus, botol minum plastik, Sterofoam, lego, stik eskrim, sedotan, selotip, gunting, penggaris, hvs, kerayon, karton, cat, origami, lem, crap, gelas plastik, ikan dan air

F. Metode Pembelajaran:

Tanya jawab, bercerita, demonstrasi

G. Teknik Penilaian:

Catatan anekdot

Tasikmalaya, 28 April 2020

Mengetahui,

Guru Kelas



Riska Rifani
NIM. 1608140

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu	: II/IV/XII
Hari/Tanggal	: Rabu, 29 April 2020
Kelompok	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Alam Semesta
Sub Tema/ Cakupan Tema	: Gejala Alam/Hujan
Model	: <i>STEAM Project Based Learning</i>

KD yang dicapai:

1.1, 2.3, 3.2-4.2, 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.15- 4.15

A. Muatan Materi:

- Menenal ciptaan Tuhan berupa hujan
- Bersikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- Berperilaku baik terhadap teman
- Berpikir kreatif dalam memecahkan masalah
- Menenal tentang gejala alam (hujan)
- Membuat rumah yang kuat terhadap hujan
- Mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat bersama kelompoknya

B. Tujuan Pembelajaran:

- Anak menenal adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya berupa hujan
- Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan) dengan baik
- Anak mampu membangun hubungan dengan baik terhadap teman
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang diberikan oleh guru dengan tepat
- Anak mampu menenal akibat dari hujan terhadap rumah yang tidak kokoh/kuat
- Anak mampu membuat hasil karya berupa rumah yang kuat terhadap hujan dengan bahan yang sudah disiapkan oleh guru dengan baik
- Anak mampu mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat dengan baik

C. Langkah-Langkah Kegiatan/KBM:

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Masuk ke kelas, kemudian gerak dan lagu • BerDo'a dan salam • Absensi • Asmaul Husna, hafalan surat-surat pendek • Melakukan apersepsi: <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan tentang tanggal dan hari - Bertanya tentang pembelajaran kemarin 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap mengenai pembelajaran kemarin • Anak membuat <i>project</i> rumah dengan bahan yang dipilih bersama dengan kelompoknya • Guru memonitoring penyelesaian <i>project</i> pembuatan wadah ikan • Guru bersama anak memeriksa apakah rumah bisa masuk 4 orang dan tidak bocor (kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan menjelaskan <i>project</i>) • Guru meminta anak untuk menunjukkan hasil <i>project</i> dan menjelaskan <i>project</i> rumah yang telah dibuatnya • Anak dan guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan • Anak menceritakan tentang suka duka selama pembuatan <i>project</i> 	<i>Application Communication</i>
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Do'a sebelum dan sesudah makan • Makan bersama • Bermain diluar dengan APE luar 	

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya kembali kegiatan yang sudah dilakukan • Guru bertanya perasaan anak hari ini • Informasi kegiatan besok • BerDo'a dan salam • Pulang 	
---------	---	--

D. Media/Sumber Belajar:

Video tentang hujan, laptop, infocus, alat tulis, alumunium foil, plastik, kardus, botol minum plastik, Sterofoam, lego, stik eskrim, sedotan, selotip, gunting, penggaris, hvs, kerayon, karton, cat, origami, lem, crap, gelas plastik, ikan dan air

E. Metode Pembelajaran:

Tanya jawab, bercerita, demonstrasi

F. Teknik Penilaian:

Catatan anekdot

Tasikmalaya, 29 April 2020

Mengetahui

Guru Kelas



Riska Rifani
NIM. 1608140

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu	: II/V/XIII
Hari/Tanggal	: Senin, 4 Mei 2020
Kelompok	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Negaraku
Sub Tema/ Cakupan Tema	: Permainan tradisional/Wayang
Model	: <i>STEAM Project Based Learning</i>

KD yang dicapai:

1.1, 2.3, 3.2-4.2, 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.15- 4.15

M. Muatan Materi:

- Mengenal ciptaan Tuhan berupa hujan
- Bersikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- Berperilaku baik terhadap teman
- Berpikir kreatif dalam memecahkan masalah
- Mengenal tentang Negaraku (permainan tradisional wayang)
- Membuat wayang
- Mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat bersama kelompoknya

N. Tujuan Pembelajaran:

- Anak mengetahui adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya berupa mensyukuri hidup di negara yang merdeka
- Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan) dengan baik
- Anak mampu membangun hubungan dengan baik terhadap teman
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang diberikan oleh guru dengan tepat
- Anak mampu mengetahui akibat dari hujan terhadap wayang yang tidak kokoh
- Anak mampu membuat hasil karya berupa wayang dengan bahan yang sudah disiapkan oleh guru dengan baik

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Anak mampu mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat dengan baik

O. Langkah-Langkah Kegiatan/KBM:

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Masuk ke kelas, kemudian gerak dan lagu • BerDo'a dan salam • Absensi • Asmaul Husna, hafalan surat-surat pendek • Melakukan apersepsi: <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan tentang tanggal dan hari - Bertanya tentang pembelajaran kemarin 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tema pembelajaran hari ini • Guru menanyakan pengalaman anak tentang bermain permainan tradisional • Guru menayangkan video macam-macam permainan tradisional • Guru dan anak bercakap-cakap mengenai video yang telah di lihat • Guru menjelaskan sejarah wayang secara sederhana • Guru menjelaskan cara pembuatan dan bahan-bahan untuk membuat wayang • Guru memunculkan masalah dengan sebuah cerita. "Pak Bambang adalah seorang dalang ia mempunyai banyak wayang yang biasa ia mainkan disetiap acara baik itu diacara sunatan, atau pada resepsi pernikahan, tetapi pada suatu hari rumah pak Bambang terjadi banjir sehingga wayang-wayang milik pak bambang rusak karena terendam air banjir. Pak Bambang pun menjadi sedih 	<i>Reflection Research Discovery</i>

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
	<p>karena ia tidak dapat menghibur orang-orang dengan wayangnya. Kemudian guru memberikan pertanyaan bagaimana jika kita membantu pak Bambang untuk membuat wayangnya kembali?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah memberikan permasalahan guru meminta anak untuk membuat sketsa wayang yang akan mereka buat secara berkelompok • Setelah membuat sketsa kemudian guru meminta anak untuk mengambil bahan yang akan digunakan untuk membuat wayang 	
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Do'a sebelum dan sesudah makan • Makan bersama • Bermain diluar dengan APE luar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya kembali kegiatan yang sudah dilakukan • Guru bertanya perasaan anak hari ini • Informasi kegiatan besok • BerDo'a dan salam • Pulang 	

P. Media/Sumber Belajar:

Video tentang hujan, laptop, infocus, alat tulis, alumunium foil, plastik, kardus, botol minum plastik, Sterofoam, lego, stik eskrim, sedotan, selotip, gunting, penggaris, hvs, kerayon, karton, cat, origami, lem, crap, gelas plastik, ikan dan air

Q. Metode Pembelajaran:

Tanya jawab, bercerita, demonstrasi

R. Teknik Penilaian:

Catatan anekdot

Tasikmalaya, 4 Mei 2020

Mengetahui,

Guru Kelas



Riska Rifani

NIM. 1608140

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu	: II/V/XIII
Hari/Tanggal	: Selasa, 5 Mei 2020
Kelompok	: B (5-6 Tahun)
Tema	: Negaraku
Sub Tema/ Cakupan Tema	: Permainan tradisional/Wayang
Model	: <i>STEAM Project Based Learning</i>

KD yang dicapai:

1.1, 2.3, 3.2-4.2, 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.15- 4.15

A. Muatan Materi:

- Mengenal ciptaan Tuhan berupa hujan
- Bersikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- Berperilaku baik terhadap teman
- Berpikir kreatif dalam memecahkan masalah
- Mengenal tentang Negaraku (permainan tradisional wayang)
- Membuat wayang
- Mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat bersama kelompoknya

B. Tujuan Pembelajaran:

- Anak mengetahui adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya berupa mensyukuri hidup di negara yang merdeka
- Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan) dengan baik
- Anak mampu membangun hubungan dengan baik terhadap teman
- Anak mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang diberikan oleh guru dengan tepat
- Anak mampu mengetahui akibat dari hujan terhadap wayang yang tidak kokoh
- Anak mampu membuat hasil karya berupa wayang dengan bahan yang sudah disiapkan oleh guru dengan baik
- Anak mampu mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat dengan baik

C. Langkah-Langkah Kegiatan/KBM:

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tahap Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Masuk ke kelas, kemudian gerak dan lagu • BerDo'a dan salam • Absensi • Asmaul Husna, hafalan surat-surat pendek • Melakukan apersepsi: <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan tentang tanggal dan hari - Bertanya tentang pembelajaran kemarin 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulas pembelajaran hari kemarin • Membuat <i>project</i> • Guru dan anak menguji coba <i>project</i> • Setiap kelompok mempersentasikan <i>projectnya</i> di depan kelas 	<i>Aplication Communication</i>
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Do'a sebelum dan sesudah makan • Makan bersama • Bermain diluar dengan APE luar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya kembali kegiatan yang sudah dilakukan • Guru bertanya perasaan anak hari ini • Informasi kegiatan besok • BerDo'a dan salam • Pulang 	

D. Media/Sumber Belajar:

Video tentang hujan, laptop, infocus, alat tulis, alumunium foil, pelastik, kardus, botol minum pelastik, Sterofoam, lego, stik eskrim, sedotan, selotip, gunting, penggaris, hvs, kerayon, karton, cat, origami, lem, crap, gelas pelastik, ikan dan air

E. Metode Pembelajaran:

Tanya jawab, bercerita, demonstrasi

F. Teknik Penilaian:

Catatan anekdot

Tasikmalaya, 4 Mei 2020

Mengetahui,

Guru Kelas



Riska Rifani

NIM. 1608140

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Skenario Pembelajaran STEAM *Project Based Learning* I

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Semester/Bulan/Minggu : 2/3/11
 Tema/Sub tema/Sub-sub tema : Binatang/Binatang yang hidup di Air/Wadah ikan

Indikator Orisinal	Kata Kerja Operasional	Tahapan STEAM PjBL	Kegiatan Operasional
		<i>Reflection</i>	<p>Anak mengamati bagaimana proses penangkapan ikan oleh nelayan sampai pada proses penjualan ke pasar melalui video</p> <p>Anak bertanya jawab dengan guru tentang isi video, pertanyaan yang diajukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hewan apa saja yang ada pada video? 2. Dimanakah hewan tersebut tinggal? 3. Apa yang di bawa nelayan dari laut? 4. Nelayan itu membawa ikan ke mana ya? 5. Ikan itu di wadahkan di mana?
		<i>Research</i>	<p>Setelah melakukan tanya jawab anak diajak untuk mengamati berbagai macam wadah penyimpanan ikan agar tetap bisa hidup</p> <p>Anak bertanya jawab dengan guru tentang isi video:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian melihat ikan pada tanyangan video tadi? 2. Ikan bisa tinggal di mana saja ya? <p>Setelah mengajukan beberapa pertanyaan, guru bercerita tentang pak parno yang membeli ikan hasil tangkapan nelayan di pasar dan menunjukan 8 ekor ikan yang sudah di beli Pak Parno. Guru lalu memunculkan masalah dalam bentuk pertanyaan: Pak Parno</p>

Indikator Orisinal	Kata Kerja Operasional	Tahapan STEAM PjBL	Kegiatan Operasional
			memiliki 8 ekor ikan yang dibeli di Pasar tetapi ia bingung harus menyimpan ikan-ikan itu dimana karena ia tidak memiliki wadah untuk ikan-ikan itu agar tetap hidup. Bisakah kalian membantu Pak Parno untuk membuat wadah ikan-ikan itu?
Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik	Anak dapat membuat desain atau <i>project</i> yang berbeda dari contoh aslinya	<i>Discovery</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dibagi menjadi tiga kelompok • Anak diminta untuk menggambar sketsa wadah ikan bersama dengan anggota kelompoknya • Anak menceritakan tentang sketsa tempat ikan
Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	anak dapat memilih bahan pembuatan <i>project</i> yang berbeda dari yang lainnya		<ul style="list-style-type: none"> • Anak merencanakan bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat wadah ikan tersebut • Anak memilih bahan yang akan digunakan dalam pembuatan <i>project</i>
Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur	Anak dapat mengkombinasikan berbagai bahan untuk membuat bagian-bagian <i>project</i>	<i>Application</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak membuat <i>project</i> wadah ikan dengan bahan yang dipilih bersama dengan kelompoknya • Guru memonitoring penyelesaian <i>project</i> pembuatan wadah ikan • Guru bersama anak memeriksa apakah wadah ikan dapat menampung air dengan baik dan apakah ke 8 ekor ikan dapat masuk ke dalam wadah (kegiatan ini dilakukan setelah

Indikator Orisinal	Kata Kerja Operasional	Tahapan STEAM PjBL	Kegiatan Operasional
			kegiatan menunjukan dan menjelaskan hasil <i>project</i> anak)
		<i>Communication</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta anak untuk menunjukan hasil <i>project</i> dan menjelaskan <i>project</i> wadah ikan yang telah dibuatnya • Anak dan guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan • Anak menceritakan tentang suka duka selama pembuatan <i>project</i>

Skenario Pembelajaran STEAM *Project Based Learning* II

Kelompok/Usia :B/5-6 Tahun
 Semester/Bulan/Minggu :2/3/11
 Tema/Sub tema/Sub-sub tema :Gejala Alam/Hujan/Rumah

Indikator Orisinal	Kata Kerja Operasional	Tahapan STEAM PjBL	Kegiatan Operasional
		<i>Reflection</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati video terjadinya hujan • Setelah anak mengamati video, guru dan anak bercakap-cakap mengenai video yang telah ditampilkan
		<i>Research</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk mengamati rumah layak huni yang berada di belakang sekolah • Guru melakukan tanya jawab mengenai rumah yang layak untuk dihuni: <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah tadi melihat rumah bibi, apa saja bagian-bagian rumah? 2. Apakah rumah bibi bisa untuk digunakan? 3. Apakah genting rumah bibi tertutup dengan baik sehingga jika hujan air tidak akan masuk? 4. Apakah jendela dan pintunya tertutup dengan baik sehingga jika hujan air tidak akan masuk? • Setelah mengajukan beberapa pertanyaan, guru bercerita mengenai hujan lebat yang terjadi di suatu desa sehingga menyebabkan salah satu rumah warga yang bernama Bu Yatmi yang tinggal bersama 3 orang anaknya mengalami bocor,

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indikator Orisinal	Kata Kerja Operasional	Tahapan STEAM PjBL	Kegiatan Operasional
			<p>sehingga bu Yatmi dan ketiga anaknya tidak bisa tinggal lagi di rumah itu karena rumah itu sudah sangat tua dan tidak bisa ditinggali lagi, Bu Yatmi dan ketiga anaknya tidak tahu harus tinggal di mana. Bisakah kalian membantu Bu yatmi dan ke tiga orang anaknya membuat rumah untuk Bu Yatmi dan anak-anaknya agar bisa memiliki rumah kembali?</p>
<p>Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik</p>	<p>Anak dapat membuat desain atau <i>project</i> yang berbeda dari contoh aslinya</p>	<p><i>Discovery</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dibagi menjadi tiga kelompok • Anak diminta untuk menggambar sketsa rumah bersama dengan anggota kelompoknya • Anak menceritakan tentang sketsa rumah yang layak
<p>Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri</p>	<p>anak dapat memilih bahan pembuatan <i>project</i> yang berbeda dari yang lainnya</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Anak merencanakan bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat rumah tersebut • Anak memilih bahan yang akan digunakan dalam pembuatan <i>project</i>
<p>Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur</p>	<p>Anak dapat mengkombinasikan berbagai bahan untuk membuat bagian-bagian <i>project</i></p>	<p><i>Application</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak membuat <i>project</i> rumah dengan bahan yang dipilih bersama dengan kelompoknya • Guru memonitoring penyelesaian <i>project</i> pembuatan wadah ikan • Guru bersama anak memeriksa apakah rumah bisa masuk 4 orang dan tidak bocor (kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan menjelaskan <i>project</i>)

Indikator Orisinal	Kata Kerja Operasional	Tahapan STEAM PjBL	Kegiatan Operasional
		<i>Communication</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta anak untuk menunjukkan hasil <i>project</i> dan menjelaskan <i>project</i> rumah yang telah dibuatnya • Anak dan guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan • Anak menceritakan tentang suka duka selama pembuatan <i>project</i>

Skenario Pembelajaran STEAM *Project Based Learning* III

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Semester/Bulan/Minggu : 2/3/11
 Tema/Sub tema/Sub-sub tema : Tanah Air/Seni Budaya/Permainan Tradisional

Indikator Orisinal	Kata Kerja Operasional	Tahapan STEAM PjBL	Kegiatan Operasional
		<i>Reflection</i>	Anak mengamati berbagai permainan tradisional melalui video, dengan permainan wayang di akhir
		<i>Research</i>	<p>Anak bertanya jawab dengan guru tentang isi video, pertanyaan yang diajukan:</p> <p>6. permainan apa saja yang ada pada video?</p> <p>7. Apakah kalian pernah memainkannya?</p> <p>8. Permainan apa saja yang pernah kalian mainkan?</p> <p>Setelah melakukan tanya jawab anak diajak untuk menyimak cerita dari guru tentang “Pak Didi dan wayangnya” di suatu desa ada seorang pengrajin wayang yang sudah tua, ia hidup sendirian. Pada suatu malam di sana terjadi hujan yang sangat lebat, sehingga terjadi banjir di desa itu dan rumah pak didi terendam banjir yang menyebabkan wayang-wayang pak Didi ikut terendam dan rusak sehingga pak Didi tidak bisa bermain wayang. Apakah kalian mau membantu pak Didi membuat wayang agar pak Didi bisa bermain wayang kembali?</p>
Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik	Anak dapat membuat desain atau <i>project</i> yang berbeda dari contoh aslinya	<i>Discovery</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dibagi menjadi tiga kelompok • Anak diminta untuk menggambar sketsa wayang bersama dengan anggota kelompoknya • Anak menceritakan tentang sketsa wayang yang telah dibuat

Indikator Orisinal	Kata Kerja Operasional	Tahapan STEAM PjBL	Kegiatan Operasional
Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	anak dapat memilih bahan pembuatan <i>project</i> yang berbeda dari yang lainnya		<ul style="list-style-type: none"> • Anak merencanakan bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat wayang tersebut • Anak memilih bahan yang akan digunakan dalam pembuatan <i>project</i>
Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari Bagian-bagian atau unsur-unsur	Anak dapat mengkombinasikan berbagai bahan untuk membuat bagian-bagian <i>project</i>	<i>Application</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak membuat <i>project</i> wayang dengan bahan yang dipilih bersama dengan kelompoknya • Guru memonitoring penyelesaian <i>project</i> pembuatan wayang • Guru bersama anak memeriksa apakah wayang dapat tetap kokoh jika dimainkan (kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan menunjukkan dan menjelaskan hasil <i>project</i> anak)
		<i>Communication</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta anak untuk menunjukkan hasil <i>project</i> dan menjelaskan <i>project</i> wayang yang telah dibuatnya • Anak dan guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan • Anak menceritakan tentang suka duka selama pembuatan <i>project</i>

Lampiran 6 Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Orisinal

1) Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Orisinal STEAM I

Indikator penilaian : Berpikir Orisinal
 Hari/Tanggal : Senin-Rabu/ 21-23 April 2020
 Tema/Sub tema : Alam Semesta/Air

No	Nama	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
		1	2	3	4
1	AL	1	2	1	3
	Ket:	Membuat gambar sama persis dengan aslinya, yaitu gambar sungai dan di dalamnya terdapat batu dan ikan.	AL membuat sungai dengan menambahkan bagian yang berbeda	Memilih beberapa bahan yang berbeda dari teman lainnya, yaitu kardus berbentuk lingkaran dan gelas plastik	Al menggunakan kardus berbentuk lingkaran, kardus berbentuk persegi panjang, plastik dan sterofom
2	UT	3	2	1	3
	Ket:	membuat gambar yang berebeda dari contoh aslinya, ia membuat istana ikan	Mengkombinasikan kolam ikan dan istana ikan	Sterofom berbentuk segi tiga dan sterofom berbentuk persegi	UT menggunakan sterofom berbentuk segi tiga, sterofom berbentuk persegi, kardus berbentuk segi tiga
3	RA	1	1	1	3
	Ket:	RA membuat gambar aquarium berebentuk kotak yang sama persis dengan bentuk aslinya	RA menambahkan beberapa detai pada bagian aquarium yaitu membuat rumah didekat aquarium	Gelas plastik bekas dan kertas lipat	gelas plastik bekas, kertas lipat, sterofom
4	SW	3	2	1	3

Lampiran 6 Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Orisinal

No	Nama	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
		1	2	3	4
	Ket:	Membuat gambar aquarium berbentuk rumah dengan beberapa detail yaitu jendela dan pintu berbentuk lingkaran	Membuat rumah berbentuk aquarium dengan menambahkan beberapa detail rumah tersebut yaitu dengan menambahkan jendela berbentuk lingkaran dan pintu	Kardus berbentuk persegi	kardus berbentuk persegi, sterofoam berbentuk segi tiga dan persegi panjang
5	GA	2	2	2	3
	Ket:	Membuat gambar istana ikan	GA membuat istana ikan dengan menambahkan detail yaitu alat penyaring udara dan tempat bernain dan kamar mandi	botol minuman fermentasi, kardus berbentuk persegi panjang dan stik eskrim	kardus berbentuk persegi panjang, kertas lipat, sterofoam, botol minuman permentasi
6	UF	1	2	1	3
	Ket:	Membuat gambar aquarium yang sama dengan gambar yang diperlihatkan guru tahap sebelumnya	Membuat aquarium dengan menambahkan bagian laian yaitu lampu	Kardus berbentuk segi tiga	Kardus berbentuk segi tiga dan kertas kreft

2) Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Orisinal STEAM II

Indikator penilaian : Berpikir Orisinal

Hari/Tanggal : Senin-Rabu/ 27-29 April 2020

Tema/Sub tema : Alam Semesta/ Gejala Alam/Hujan

No	Nama	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
		1	2		
1	AL	3	3	2	4
	Ket:	Membuat gambar rumah dengan menambahkan beberapa bagian lain untuk mempercantik rumah yaitu, kolam ikan, jalan, mobil, lampu, pot bunga. Al juga mengkombinasikan gambar rumah dengan tenda	AL membuat rumah yang dikombinasikan dengan tenda, ia beralasan agar rumahnya dapat dibawa kemanapun ia akan pergi jika harus keluar kota.	Kardus berbentuk persegi panjang dan kardus berbentuk segi tiga	Kardus berbentuk persegi panjang, kardus berbentuk segi tiga, kardus persegi dan sterofoam
2	UT	3	3	3	4
	Ket:	membuat gambar rumah berbentuk roket	membuat rumah berbentuk tenda dengan mengkombinasikannya dengan rumah berbentuk roket	Sterofoam berbentuk segi tiga pelepah pisang	sterofoam berbentuk segi tiga, persegi panjang, kardus berbentuk segi tiga, pelepah pisang
3	RA	2	2	1	1

	Ket:	membuat gambar rumah pada umumnya dengan menambahkan bagian lain yaitu jalan, bunga, gunung, awan, matahari dan lampu	membuat rumah dengan tiang yang berada ditengah rumah yang dapat digunakan sebagai perosotan	kardus berbentuk persegi dan sterofoam berbentuk L	kardus berbentuk persegi, sterofoam berbentuk L, kertas kreft dan plastik
4	SW	3	3	2	4
	Ket:	Mengkombinasikan rumah dengan tenda dan menambahkan bagian lain di sekitar rumah yaitu mobil dan bunga	membuat rumah berbentuk tenda dengan menambahkan bagian lain, yaitu tempat tidur, tempat bermain, aquarium, mobil jalan dan bunga	gelas plastik bekas, kardus berbentuk persegi panjang	gelas plastik bekas, kardus berbentuk persegi panjang dan sterofoam
5	GA	4	4	3	3
	Ket:	membuat gambar rumah roket dengan menambahkan bagian yaitu tangga	Membuat rumah berbentuk roket	sterofoam berbentuk persegi panjang, kardus berbentuk segi tiga	kardus berbentuk persegi panjang, sterofoam berbentuk persegi panjang, plastik dan pelepah pisang
6	UF	2	2	1	3
	Ket:	Membuat gambar rumah yang sama dengan aslinya dengan menambahkan beberapa bagian yaitu bunga, tangga, jalan dan lampu	Membuat rumah dengan bentuk yang berbeda dengan menambahkan tiang di tengah rumah sebagian arena untuk bermain	kertas kreft dan kardus berbentuk lingkaran	sterofoam, kardus, plastik, kertas kreft dan kertas origami

3) Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Orisinal STEAM III

Indikator penilaian : Berpikir Orisinal

Hari/Tanggal :

Tema/Sub tema :

No	Nama	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
		1	2	3	4
1	AL	4	4	4	4
	Ket:	membuat gambar wayang karakter kartun favoritnya yaitu upin, ipin, meimei dan rumah upin-ipin	membuat wayang spongebob, rumah spongebob dan awan	Lem, karton hitam dan karton putih	kardus, lidi, bambu, spidol kuning, dan hijau
2	UT	4	4	3	4
	Ket:	membuat gambar wayang karakter kartun favorit dan membuat gambar wayang ikan, kolam, dan ular	membuat wayang spongebob, dan kolam ikan berwarna merah	kertas minyak berwarna merah berbentuk persegi panjang, dan spidol warna merah	kertas minyak berwarna merah berbentuk persegi panjang, spidol warna merah, kardus, bambu dan double tip

	RA	3	3	2	4
	Ket:	Menggambar karakter wayang kartun mei-mei dan layar wayang	Membuat wayang karakter mei-mei	kain perca polkadot warna biru dan spidol warna coklat	kain perca polkadot warna biru, kardus persegi, bambu dan spidol warna coklat
4	SW	3	3	2	4
	Ket:	Membuat gambar wayang karakter kartun favorit yaitu Susanty	Membuat wayang Susanty	kain perca ungu, kardus berbentuk persegi	kain perca ungu, kardus, bambu, spidol coklat dan double tip
5	GA	4	4	3	4
	Ket:	Membuat gambar wayang superman membuat layar wayang berbentuk TV, ia juga menambahkan rumah spongebob berbentuk lampu dan membuat gambar kincir angin	membuat wayang supermen, membuat wayang layar berbentuk TV	kain perca motif bunga, kertas minyak biru	kardus, kain perca, lidi dan bambu
6	UF	3	3	3	4
	Ket:	membuat gambar wayang upin ipin dan rumah berbentuk segi tiga	membuat wayang kembaran Susanty	kain perca polkadot warna merah dan spidol warna hijau	kardus berbentuk persegi panjang, kain perca, bambu dan spidol

***Catatan Kata Kerja Operasional (KKO):**

1. Anak dapat membuat desain atau gambar yang berbeda dari contoh aslinya
2. Anak dapat membuat *project* yang berbeda dari contoh aslinya
3. Anak dapat memilih bahan pembuatan *project* yang berbeda dari yang lainnya
4. Anak dapat mengkombinasikan berbagai bahan untuk membuat bagian-bagian *project*

Tabel kriteria penilaian berpikir orisinal

KKO	Kriteria Penilaian			
	Belum berkembang (BB =1)	Mulai berkembang (MB =2)	Berkembang sesuai harapan (BSH =3)	Berkembang Sangat Baik (BSB =4)
1	Membuat desain atau gambar <i>project</i> seperti bentuk aslinya	Membuat desain atau gambar <i>project</i> seperti bentuk aslinya dengan menambahkan bagian-bagian tertentu	Mengkombinasikan desain atau gambar asli dengan imajinasinya	Membuat desain atau gambar yang berbeda dari contoh aslinya
2	Membuat <i>project</i> yang sama persis dengan contoh aslinya	Membuat <i>project</i> yang sama dengan contoh aslinya dengan menambahkan bagian tertentu yang berbeda	Mengkombinasikan bentuk asli dan hasil pemikirannya	Membuat <i>project</i> yang berbeda dari contoh aslinya
3	Memilih bahan yang biasa digunakan dan sama persis dengan anak lainnya	Memilih bahan yang biasa digunakan (sama dengan teman lainnya) dan menambahkan kurang dari 2 bahan lainnya	Memilih bahan yang biasa digunakan (sama dengan anak lainnya) dan menambahkan 2 bahan lainnya	Memilih bahan yang biasa digunakan (sama dengan anak lainnya) dan menambahkan lebih dari 2 bahan lainnya
4	Hanya menggunakan 1 bahan	Menggunakan 2 bahan yang berbeda	Menggunakan 3 bahan yang berbeda	Menggunakan lebih dari 3 bahan yang berbeda

Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Orisinal

Rekapitulasi perkembangan kemampuan berpikir orisinal anak pada STEAM *Project Based Learning I*

No	Nama	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur	Jumlah	Kriteria
		1*	2*				
1	AL	1	2	2	3	8	MB
2	UT	3	3	2	3	11	BSH
3	RA	1	2	1	3	7	MB
4	SW	3	2	2	3	10	BSH
5	GA	3	2	2	4	11	BSH
6	UF	1	2	1	2	6	MB
Total		12	13	10	18		
Rata-rata		2	2,1	1,6	3		
Kriteria		MB	BSH	BB	BSH		

Rekapitulasi perkembangan kemampuan berpikir orisinal anak pada STEAM *Project Based Learning II*

No	Nama	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur	Jumlah	Kriteria
		1*	2*				
1	AL	3	3	2	4	12	BSH
2	UT	3	3	3	4	13	BSB
3	RA	2	2	1	3	8	MB
4	SW	3	3	2	4	12	BSH
5	GA	4	4	3	3	14	BSB
6	UF	2	2	1	3	8	MB
Total		17	14	10	21		
Rata-rata		2,8	2,5	1,67	3,5		
Kriteria		BSH	BSH	MB	BSB		

Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Orisinal

Rekapitulasi perkembangan kemampuan berpikir orisinal anak pada STEAM *Project Based Learning* III

No	Nama	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur	Jumlah	Kriteria
		1*	2*				
1	AL	4	4	4	4	16	BSB
2	UT	4	4	4	4	16	BSB
3	RA	3	3	2	4	12	BSH
4	SW	3	3	2	4	12	BSH
5	GA	4	4	4	4	16	BSB
6	UF	3	3	2	4	12	BSH
Total		21	21	18	24		
Rata-rata		3,5	3,5	3	4		
Kriteria		BSB	BSB	BSH	BSB		

Keterangan:

- 1 Anak dapat membuat desain atau gambar yang berbeda dari contoh aslinya
- 2 Anak dapat membuat *project* yang berbeda dari contoh aslinya
- 3 Anak dapat memilih bahan pembuatan *project* yang berbeda dari teman lainnya
- 4 Anak dapat mengkombinasikan berbagai bahan untuk membuat bagian-bagian *project*.

Kriteria diperoleh dari perhitungan jumlah skor dengan menggunakan skala likert,



Keterangan:

- 1) BSB = Berkembang Sangat Baik
- 2) BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- 3) MB = Milai Berkembang
- 4) BB = Belum Berkembang

Lampiran 8 Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Orisinal Dari Setiap Aspek

Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Berpikir orisinal Anak dari Setiap Indikator

1) Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Berpikir orisinal Anak dari Setiap Indikator pada STEAM *Project Based Learning* I

No	Nama	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik		Jumlah	Rata-rata	Ket	Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Jumlah	Rata-rata	Ket	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur	Jumlah	Rata-rata	Ket
		1*	2*											
1	AL	1	2	3	1,5	BB	1	1	1	MB	3	3	3	BSB
2	UT	3	3	6	2	MB	1	1	1	MB	3	3	3	BSH
3	RA	1	1	2	1	BB	1	1	1	BB	3	3	3	BSH
4	SW	1	2	3	1,5	BSH	1	1	1	BB	3	3	3	BSH
5	GA	2	2	4	2	MB	2	2	2	MB	3	3	3	BSH
6	UF	1	1	2	1	BB	1	1	1	BB	2	2	2	MB

Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Berpikir orisinal Anak dari Setiap Indikator pada STEAM *Project Based Learning* II

No	Nama	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik		Jumlah	Rata-rata	Ket	Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Jumlah	Rata-rata	Ket	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur	Jumlah	Rata-rata	Ket
		1*	2*				3*				4*			
1	AL	3	3	6	3	BSH	2	2	2	MB	4	4	4	BSB
2	UT	3	3	6	3	BSH	3	3	3	BSH	4	4	4	BSB
3	RA	2	2	4	2	MB	2	1	2	MB	3	3	3	BSH
4	SW	3	3	6	3	BSH	2	2	2	MB	4	4	4	BSB
5	GA	4	4	8	4	BSB	3	3	3	BSH	3	3	3	BSH
6	UF	2	2	4	2	MB	1	1	1	BB	3	3	3	BSH

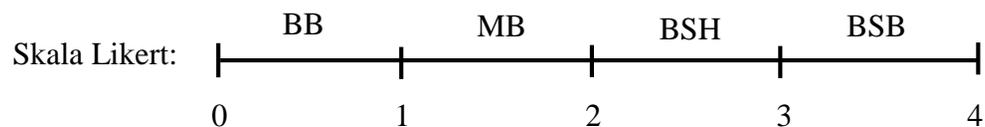
Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Berpikir orisinal Anak dari Setiap Indikator pada STEAM *Project Based Learning* III

No	Nama	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik		Jumlah	Rata-rata	Ket	Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Jumlah	Rata-rata	Ket	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur	Jumlah	Rata-rata	Ket
		1*	2*				3*				4*			
1	AL	4	4	8	4	BSB	4	4		BSB	4	4	4	BSB
2	UT	4	4	8	4	BSB	4	4		BSB	4	4	4	BSB
3	RA	3	3	6	3	BSH	3	2		MB	4	4	4	BSB
4	SW	3	3	6	3	BSH	3	2		MB	4	4	4	BSB
5	GA	4	4	8	4	BSB	4	3		BSH	4	4	4	BSB
6	UF	3	3	6	3	BSH	2	3		BSH	4	4	4	BSB

Keterangan:

- 1 Anak dapat membuat desain atau gambar yang berbeda dari contoh aslinya
- 2 Anak dapat membuat *project* yang berbeda dari contoh aslinya
- 3 Anak dapat memilih bahan pembuatan *project* yang berbeda dari teman lainnya
- 4 Anak dapat mengkombinasikan berbagai bahan untuk membuat bagian-bagian *project*

Kriteria diperoleh dari perhitungan jumlah skor dengan menggunakan skala likert,



Keterangan:

- 1) BSB = Berkembang Sangat Baik
- 2) BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- 3) MB = Milai Berkembang
- 4) BB = Belum Berkembang

1) Dokumentasi Kegiatan Rangkaian STEAM PjBL I



Kegiatan membuat gambar tempat ikan



Kegiatan membuat tempat ikan

2) Dokumentasi Kegiatan Rangkaian Pembelajaran STEAM PjBL II



Kegiatan membuat gambar rumah

Kegiatan memilih bahan
untuk membuat *project*

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3) Dokumentasi Kegiatan Rangkaian Pembelajaran STEAM PjBL III



Kegiatan membuat *project*



Kegiatan membuat gambar *project*

