

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

(Penelitian *Mixed Methods* yang dilakukan di RT X Kabupaten Tasikmalaya Tahun
Ajaran 2019/2020)

SKRIPSI



Oleh

RISKA RIFANI

1608140

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS PURWAKARTA

2020

Riska Rifani, 2020

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

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

Identifikasi Level Kemampuan Berpikir Orisinal Anak Dalam STEAM *Project Based Learning*

Oleh
Riska Rifani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Riska Rifani 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.

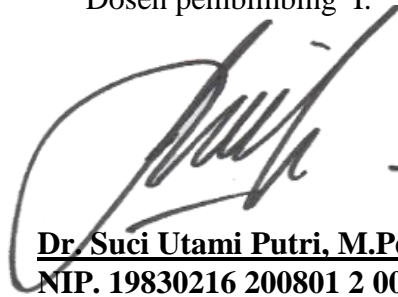
Riska Rifani, 2020
IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

RISKA RIFANI


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

Dosen pembimbing I:



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.
NIP. 19830216 200801 2 004

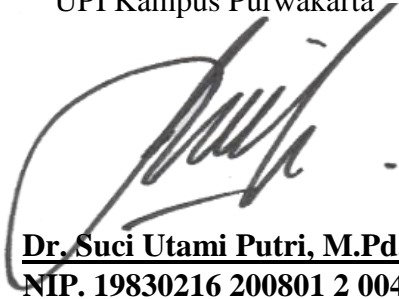
Pembimbing II



Drs. H. Nahrowi Adjie, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19580604 198203 1 005

Ketua Program Studi 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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Identifikasi Level Kemampuan Berpikir Orisinal Anak Dalam STEAM *Project Based Learning*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Agustus 2020



Riska Rifani

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

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

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

(Penelitian *Mixed Methods* yang dilakukan di RT X Kabupaten Tasikmalaya Tahun
Ajaran 2019/2020)

Riska Rifani
1608140

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan berbagai kemampuan yang harus dimiliki anak pada abad 21 salah satunya kreativitas. Berbicara mengenai kreativitas, maka kreativitas berkaitan dengan berpikir kreatif jika dilihat dari ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif salah satunya adalah kemampuan berpikir orisinal. Selain itu kreativitas terdapat dalam KD-2 (Kompetensi Dasar-2) yang harus dikembangkan pada anak. Dari permasalahan tersebut, salah satu model yang dinilai efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir orisinal, yaitu *STEAM Project Based Learning*. Model pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok dengan mengintegrasikan STEAM (*Science, Technology, Engeneering, Art and Math*), hasil akhirnya akan menghasilkan suatu produk. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level kemampuan “berpikir orisinal” siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM PjBL I, II dan III serta mendeskripsikan dan mengidentifikasi level kemampuan “berpikir orisinal” siswa selama rangkaian pembelajaran STEAM PjBL. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mixed Methods* model *concurrent embedded*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil observasi dan dokumentasi, analisis data kuantitatif menggunakan *skala likert* yang kemudian data dikonverensi menjadi bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir orisinal anak pada setiap rangkaian pembelajaran STEAM *Project Based Learning*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka *STEAM Project Based Learning* diidentifikasi dapat meningkatkan level kemampuan berpikir orisinal anak.

Kata Kunci: kamampuan Berpikir Orisinal, Model Pembelajaran STEAM *Project Based Learning*.

Riska Rifani, 2020

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

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

IDENTIFY THE CHILDREN'S ORIGINAL LEVEL OF THINKING ABILITY IN STEAM *PROJECT* BASED LEARNING

(Mixed Method Research in RT. X, Tasikmalaya Regency Academic Year
2019/2020)

Riska Rifani
1608140

ABSTRACT

This Research is motivated by the demands of various abilities that children must have in the 21st century, one of which is creativity. Talking about creativity, creativity is related to creative thinking when viewed from the characteristics related to the ability to think creatively or cognitively, one of which is the ability to think original. In addition, creativity is contained in KD-2 (Basic Competence-2) which must be developed in children. From these problems, one model that is considered effective for developing original thinking skills, namely STEAM Project Based Learning. This learning model is carried out in groups by integrating STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Math), the end result will produce a product. The purpose of this study was to describe and identify the level of students' "original thinking" ability in the STEAM PjBL I, II and III learning series and to describe and identify the level of students' "original thinking" ability during the STEAM PjBL learning series. The method used in this Research is the Mixed Methods model of concurrent embedded. The data analysis technique used in this Research is qualitative and quantitative data analysis. Qualitative data analysis by analyzing data from the results of observation and documentation, quantitative data analysis using a Likert scale which then converts the data into a percentage. The results of this study indicate an increase in children's original thinking skills in each series of STEAM Project Based Learning learning. So it can be concluded that based on the results of this study, STEAM Project Based Learning was identified to increase the level of children's original thinking skills.

Keywords: *Original Thinking ability, STEAM Project Based Learning Model.*

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

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

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penulisan	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penulisan	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, and Mathematic</i>).....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 STEM Menjadi STEAM.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Pandangan Para Ahli Mengenai STEAM .	Error! Bookmark not defined.
2.2 Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian <i>Project Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Tahapan atau langkah-langkah dalam <i>Project Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Karakteristik <i>Project Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Project Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED
LEARNING

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

2.3	Integrasi STEAM <i>Project Based Learning</i> ...	Error! Bookmark not defined.
2.4	Kemampuan Berpikir Orisinal	Error! Bookmark not defined.
2.4.1	Berpikir kreatif pada Anak.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.2	Proses Kemampuan Berpikir Orisinal dari kreatif berpikir kognitif .	Error! Bookmark not defined.
2.4.3	Pengertian Kemampuan Berpikir orisinal.	Error! Bookmark not defined.
2.4.4	Perilaku Siswa dalam Kemampuan Berpikir Orisinal	Error! Bookmark not defined.
2.5	Penerapan STEAM <i>Project Based Learning</i> untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Orisinal	Error! Bookmark not defined.
2.6	Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
3.1	Metode dan Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3	Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Lembar Observasi	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
3.4	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Analisis Model Dari Miles Dan Huberman	Error! Bookmark not defined.
3.4.2	Aktivitas belajar anak	Error! Bookmark not defined.
3.4.3	Hasil observasi kemampuan berpikir orisinal anak	Error! Bookmark not defined.
3.5	Isu Etik.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
4.1	Proses Dan Identifikasi Level Perkembangan Kemampuan “Berpikir Orisinal” Siswa Pada Rangkaian STEAM <i>Project Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Proses pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> sesi I.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Identifikasi Level Kemampuan “Berpikir Orisinal” Siswa Pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi I	Error! Bookmark not defined.

4.2	Proses Dan Identifikasi Level Perkembangan Kemampuan “Berpikir Orisinal” Siswa Pada Rangkaian STEAM <i>Project Based Learning</i> II	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Proses Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi II	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Identifikasi Level Kemampuan “Berpikir Orisinal” Siswa Pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi II	Error! Bookmark not defined.
4.3	Proses Dan Identifikasi Level Perkembangan Kemampuan “Berpikir Orisinal” Siswa Pada Rangkaian STEAM <i>Project Based Learning</i> III	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Proses pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> sesi III	Error! Bookmark not defined.
4.3.2	Identifikasi Level Kemampuan “Berpikir Orisinal” Pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi III	Error! Bookmark not defined.
4.4	Peningkatan Level Kemampuan “Berpikir Orisinal” Siswa Selama Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4.1	Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> I	Error! Bookmark not defined.
4.4.2	Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi II	Error! Bookmark not defined.
4.4.3	Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi III	Error! Bookmark not defined.
BAB V		Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		8
DAFTAR LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Konstektual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Alfirdadn. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts Pada AUD. *Proseding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019* (pp. 512-518). Semarang: Universitas Muhammadiyah Diponogoro.
- Agustina, D. (2020). Pembelajaran STEAM Pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral Untuk Mnegembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria*, 323-328.
- Aris Yulianto, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan* , 1.
- Arisanti, W. O. (2016). Analisis Penguasaan Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Melalui *Project Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 82-94.
- B. Hurlock. E. (1978). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati, J. (2014). Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Edward,S & Hammer, M. 2007. Problem-Based Learning ini early Childhood and Pimary Pre-service Teacher Education: Identifying the Issues an Examining the Benefits. *Australian Journal; of Teacher Education*, 32(2), 21-36
- Gazali, E. (2018). Pesantren di antara Generasi Alfa Dan Tantangan dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah kajian Islam*, 94-109.
- Helista, C. Nunik (2019). "SEAM", PGPAUD *Universitas Negeri Semarang*, 19 Juni 2016 [Online]. Tersedia: <http://pgpaud.unnes.ac.id/seminar-nasional-tiga-pakar-bedahsteam-untuk-anak-usia-dini/> [Diakses:19Februari 2020]
- Jati, Wasisto Raharjo (2015) "Bonus Demografi sebagai mesin pertumbuhan ekonomi: Jendela peluang atau jendela bencana di Indonesia?". Dalam jurnal populasi Vol. 23, No. 1.
- Jauhariyyah, F. R. (2017). Science, Technology, Engineering and Mathematics *Project Based Learning* pada Pembelajaran Sains. *Proseding Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM.Malang*.

Riska Rifani, 2020

IDENTIFIKASI LEVEL KEMAMPUAN BERPIKIR ORISINAL ANAK DALAM STEAM PROJECT BASED LEARNING

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

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015).
- Khariyah, N. (2019). *Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematics*. Medan: Guepedia.
- Laboy-Rush, D. (2010). *Integrated STEM Education Through Project-Based Learning*.
- Mulyasa, H. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, S. U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Nugraheni, A. D. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Lose Parts pada PAUD . *Proseding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, 512-517.
- Nurfadillah, R.R. (2020). Implementasi Metode STEAM Berbasis Media Film dalam Meningkatkan Aspek Kognitif pada PAUD, 266-274.
- Nurjanah, N.E. (2020). Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia dini. *Jurnal/AUDI*
- Permanasari, A. (2106). STEAM Education: Inovasi dalam Pembelajaran Sains . *Seminar Nasional Pendidikan Sains* .
- Putri, S. U. (2018). *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Royyan Press.
- Syamsiatin, E. (2020). Multi Prespectives on Play Based Curriculum Quality Standars in The Center Learning Model . *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15-31.
- Sani, R.A. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Swanzen, R. (2018). Facing The Generation Chasm Of Generations Y And Z. *International Journal of Child, Youth and Family Studies*, 125-150.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (MIx Methods)* . Bandung: Alfabeta.
- Tritiyatma, Y. r. (2017). *Kemampuan abad 21 dan STEAM*.
- Widiyatmoko, A. (2012). Pembelajaran Berbasis *Project* Untuk mengembangkan Alat Peraga IPA Dengan Memanfaatkan Bahan Bekas Pakai. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 51-56.