

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK
MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK
USIA DINI**

(Penelitian *Mix methods* pada Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh
ROCHMATUSSA'ADIAH
1606369

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

Rochmatussa'adiah, 2020

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK
USIA DINI**

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

STEAM Project Based Learning **untuk Mengembangkan Sikap** **Tanggung Jawab Anak Usia Dini**

Oleh
Rochmatussa'adiah

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Rochmatussa'adiah 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

ROCHMATUSSA'ADIAH

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK
MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK
USIA DINI**
(Penelitian *Mix methods* pada Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Drs. H. Nahrowi Adjie, M.Pd
NIP. 19580604 1982031 005

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.

NIP. 19830216 200801 2 004
STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN
SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI
(Penelitian *Mix methods* pada Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun)

Rochmatussa'adiah

1606369

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi atas kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru ataupun orang tua untuk mengembangkan karakter anak usia dini, terutama pada sikap tanggung jawab. Hal tersebut bertujuan agar anak dapat melaksanakan kewajibannya dan menyelesaikan tugas baik dalam proses pembelajaran ataupun di lingkungan sekitar yang harus dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Dari permasalahan tersebut salah satu upaya efektif untuk mengembangkan sikap tanggung jawab pada anak dengan menerapkan model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* yang bertujuan 1) memaparkan proses penerapan *STEAM Project Based Learning* untuk mengembangkan sikap tanggung jawab anak usia dini dan 2) menjelaskan hasil perkembangan sikap tanggung jawab anak sebelum dan ketika penerapan *STEAM PjBL*. Metode yang digunakan adalah *mixed methods* dengan desain penelitian *concurrent embedded*. Hasil dari penelitian yang diperoleh, sikap tanggung jawab anak mengalami peningkatan pada setiap proyeknya, model pembelajaran *STEAM PjBL* secara efektif dapat digunakan dalam mengembangkan sikap tanggung jawab anak usia dini.

Kata kunci : Anak Usia Dini, *STEAM Project Based Learning*, Sikap Tanggung Jawab

**STEAM PROJECT BASED LEARNING TO DEVELOP AN ATTITUDE OF
RESPONSIBILITY FOR EARLY CHILDHOOD**

(Mixed method Research on the Responsibility Attitude of Children Aged 5-6
Years)

Rochmatussa'adiah

1606369

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of stimulus provided by teachers or parents to develop early childhood character, especially in the attitude of responsibility. It is intended that children can carry out their obligations and complete tasks both in the learning process or in the environment that must be done for themselves, society, the environment, the country and God Almighty. From these problems, one of the effective efforts to develop a responsible attitude towards children is by applying the STEAM Project Based Learning learning model which aims to 1) describe the process of implementing STEAM Project Based Learning to develop an attitude of responsibility for early childhood and 2) explain the results of the development of responsible attitudes. children before and during the implementation of STEAM PjBL. The method used is mixed methods with concurrent embedded research design. The results of the research obtained show that children's responsibility attitudes have increased in each project. The PjBL STEAM learning model can effectively be used in developing an attitude of responsibility for early childhood.

Keywords: Early Childhood, STEAM Project Based Learning, Attitude of Responsibility

Rochmatussa'adiah, 2020

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK
USIA DINI**

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMAKASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	4
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art, & Math</i>)	Error! Bookmark not defined.
2.2 Model Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning</i>)...	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek	Error! Bookmark not defined.
2.3 STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics</i>) - PjBL (<i>Project Based Learning</i>).....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Sikap Tanggung Jawab AUD	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Subjek dan Lokasi 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 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Aktivitas Belajar Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Hasil Lembar Observasi Perkembangan Sikap Tanggung Jawab Anak	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Proses dan Identifikasi Sikap Tanggung Jawab Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> sesi 1	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Proses Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi 1	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Identifikasi Level Perkembangan Sikap Tanggung Jawab Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi 1	Error! Bookmark not defined.
4.2 Proses dan Identifikasi Sikap Tanggung Jawab Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> sesi 2	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Proses Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi 2	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Identifikasi Level Perkembangan Sikap Tanggung Jawab Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi 2	Error! Bookmark not defined.
4.3 Proses dan Identifikasi Sikap Tanggung Jawab Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> sesi 3	Error! Bookmark not defined.
4.3.1 Proses Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi 3	Error! Bookmark not defined.
4.3.2 Identifikasi Level Perkembangan Sikap Tanggung Jawab Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi 3	Error! Bookmark not defined.
4.4 Peningkatan Level Sikap Tanggung Jawab Anak selama Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4.1 Identifikasi Level Perkembangan Sikap Tanggung Jawab pada Pra-Eksperimen	Error! Bookmark not defined.

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

4.4.2	Identifikasi Level Perkembangan Sikap Tanggung Jawab pada STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi 1	Error! Bookmark not defined.
4.4.3	Identifikasi Level Perkembangan Sikap Tanggung Jawab pada STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi 2	Error! Bookmark not defined.
4.4.4	Identifikasi Level Perkembangan Sikap Tanggung Jawab pada STEAM <i>Project Based Learning</i> Sesi 3	Error! Bookmark not defined.
4.5	Peningkatan Level Perkembangan Sikap Tanggung Jawab Anak pada setiap Indikator Sikap Tanggung Jawab pada Pembelajaran STEAM PjBL	Error! Bookmark not defined.
4.5.1	Peningkatan Sikap Tanggung Jawab pada Indikator Merapihkan Perlatan Atau Mainan yang telah Digunakan	Error! Bookmark not defined.
4.5.2	Peningkatan Sikap Tanggung Jawab pada Indikator Menjaga Barang Miliknya Sendiri, Orang Lain, dan Umum. ...	Error! Bookmark not defined.
4.5.3	Peningkatan Sikap Tanggung Jawab pada Indikator Senang Menjalankan Tugas yang diberikan Guru	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		9
LAMPIRAN-LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, J. (2015). Project Based Learning.
- Ardila, dkk. (2016). Pendidikan Karakter Tanggung Jawab dan Pembelajarannya. 81.
- Arikunto, S. (2000). Instrumen Penelitian. 134.
- Arisanti, dkk. (2016). Analisis Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD melalui Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 86.
- Arliani, E. (2012). Mengembangkan Sikap Saling Menghargai melalui Pembelajaran Matematika: Upaya Memperbaiki Karakter Bangsa. *PROSIDING ISBN : 978-979-16353-8-7*, 997.
- Astuti, S. (2018). Implementasi Pembelajaran Project Based.
- Daryanto, & K. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dwi Retnowati, M. A. (2010). Peningkatan Sikap Saling Menghargai pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Aisyiyah Melawi. 6.
- Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Gunarti, W. d. (2012). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Hurlock, E. B. (2018). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Iftayani, W. H. (2016). Model Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Program Islamic Habituation.
- Jannah, M. (2019). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Sikap Tanggung Jawab Anak.
- Kamrani, d. (2018). Membina Karakter Tanggung Jawab dan Komunikatif Siswa melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together.
- Kemendikbud. (2014). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini No 146.
- Narwanti, S. (2011). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia.
- Ni Kt. Sri Utami, S. A. (2015). Penguatan Verbal dan Nonverbal Guru Bahasa Indonesia dalam Melaksanakan Pembelajaran Teks Cerpen Di Kelas Vii G Smp Negeri 1 Banjar. *e-Journal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha Volume : Vol: 3 No: 1*.
- Nugraheni, A. D. (2019). Penguatan Pendidikan bagi Generasi Alfa melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts pada PAUD.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*.
- Permanasari, A. (2016). STEM Education: Inovasi dalam Pembelajaran SAINS. 29.
- Priansa, A. S. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Keatif, dan Inovatif*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Purwanto. (2008). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putranto, C. (2013). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Stres Kerja : Studi Indigenous pada Guru Bersuku Jawa. *Journal of Social and Industrial Psychology*.
- Putri, S. U. (2018). *Pembelajaran SAINS untuk Anak Usia Dini*. Subang: Royyan Press.

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

- Sudjiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiani, W. (2014). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kelautan dan Kemaritiman pada Anak Usia Dini Di Paud Non Formal.
- Syamsuddin, E. (2012). *Pedoman Pendidikan Karakterter pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan PAUD.
- Tinenti, Y. R. (2011). Pengembangan Perangkat Model Pengajaran Langsung dan Pendekatan Keterampilan Proses yang Terintegrasi dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Artikel Seminar Nasional Universitas Patimura Ambon*.
- Tinenti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Zahidi Sedyadiasto, S. (2012). Pemberian Penguatan untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Seni Budaya Siswa Kelas Viid D Smp Islam Sudirman Ambarawa. *Jurnal Seni Musik*, 25.