

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN  
SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Mixed Methods* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Wanayasa  
Kabupaten Purwakarta)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
pendidikan pada program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**Oleh:**

**ANA ROSIANA**

**1604950**

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS PURWAKARTA**

**2020**

Ana Rosiana, 2020

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA  
DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

**STEAM *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENGEMBANGKAN  
SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI**

Oleh  
Ana Rosiana

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

© Ana Rosiana 2020  
Universitas Pendidikan Indonesia  
September 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.

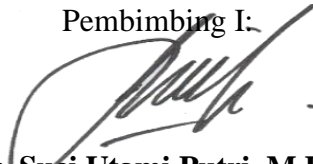
**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANA ROSIANA**

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN  
SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI**  
(Penelitian *Mixed Methods* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Wanayasa  
Kabupaten Purwakarta)

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing I:



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

Pembimbing II:



**Drs. Nahrowi Adjie, S.Pd., 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 PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Mixed Methods* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Wanayasa Kabupaten Purwakarta)

**Ana Rosiana**  
**1604950**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini di latar belakang oleh ditemukannya permasalahan yang berhubungan dengan belum berkembangnya sikap percaya diri anak karena stimulus yang kurang optimal. Selain itu di masa pandemi Covid-19 ini perlunya inovasi pembelajaran yang dilakukan guru, sehingga pembelajaran di rumah bisa menyenangkan dan tetap bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya sikap percaya diri. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan inovasi dalam mengembangkan sikap percaya diri anak adalah model *STEAM Project Based Learning*, karena model pembelajaran ini dapat membuat anak terlibat aktif dan menyentuh tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan mengidentifikasi level perkembangan sikap percaya diri anak selama pembelajaran *STEAM Project Based Learning*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mix Method* desain *Concurrent Embedded* dengan 4 partisipan yang merupakan anak suai 5-6 tahun di desa Wanayasa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menyatakan bahwa proses penerapan model *STEAM Project Based Learning* untuk mengembangkan sikap percaya diri anak menggunakan lima langkah, yaitu *Reflection, Research, Discovery, application, dan Communication*. Sikap percaya diri anak setelah diterapkannya model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* menunjukkan adanya peningkatan, pada tahap I 100% anak (MB) lalu pada tahap II meningkat menjadi 75% anak (BSH) dan pada tahap III 25% anak (BSB). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, model *STEAM Project Based Learning* dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun dan dapat meningkatkan perkembangan sikap percaya diri anak.

**Kata Kunci:** *STEAM Project Based Learning*, Percaya Diri

Ana Rosiana, 2020

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**STEAM PROJECT BASED LEARNING TO DEVELOP SELF-  
CONFIDENCE IN EARLY CHILDHOOD**  
(Mixed Methods Research on 5-6 Years Old Children in Wanayasa Village,  
Purwakarta Regency)

**Ana Rosiana**  
**1604950**

**ABSTRACT**

*This Research is in the background by the Discovery of problems related to the development of the child's self-confidence because of the less optimal stimulus. In addition, in the time of the Covid-19 pandemic It is necessary to innovate the learning that teachers do, so the learning at home can be enjoyable and can still develop various aspects of child development, especially the attitude of self-confidence. One of the learning models that can be used as innovation in developing child's self-confidence is the STEAM Project Based Learning model, because this learning model can make children actively involved and touch three domains that are attitudes, knowledge, and skills. This Research aims to describe the process and identify the level of child's self-confidence progression during the STEAM Project Based Learning. The Research method used in this study is the Mix Method of Concurrent Embedded design with 4 participants which is a 5-6 year old child in the village of Wanayasa. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Based on the results of the study stated that the process of application STEAM Project Based Learning model to develop the child's self-confidence using five steps, namely Reflection, Research, Discovery, application, and Communication. The child's self-confidence after the learning model of STEAM Project Based Learning showed an increase, at the stage I 100% of the child (MB) and then at stage II increased to 75% of children (BSH) and at stage III 25% of children (BSB). Based on the results of the Research, STEAM model Project Based Learning can be used in early childhood learning especially children aged 5-6 years and can improve the development of children's self-confidence.*

**Keywords:** *STEAM Project Based Learning, Self-confidence*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH .....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	5
1.5 Sistematika Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
2.1 Pembelajaran Berbasis STEAM.....	7
2.1.1 Pembelajaran Berbasis STEAM ( <i>Sains, Technology, Engineering, Arts and Mathematics</i> ) .....	7
2.1.2 Aspek Penerapan STEM/ STEAM untuk Anak Usia Dini .....	8
2.2 Pembelajaran Berbasis Proyek ( <i>Project based learning</i> ).....	9
2.2.1 Teori-teori yang mendasari Pembelajaran Berbasis Proyek ( <i>Project-based learning</i> ).....	9
2.2.2 Pembelajaran Berbasis Proyek ( <i>Project-based learning</i> ) .....	10
2.2.3 Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek.....	11
2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan pembelajaran berbasis proyek ( <i>Project Based Learning</i> ) .....	12
2.3 STEAM-PjBL ( <i>Sains, Technology, Engineering, Arts and Mathematics-Project Based Learning</i> ) .....	12
2.4 Konsep Menumbuhkan Sikap Percaya Diri Anak Usia Dini .....	14
2.4.1 Pengertian Percaya Diri.....	14
2.4.2 Ciri-ciri Percaya Diri.....	14
2.4.3 Penyebab rendahnya kepercayaan diri .....	16
2.4.4 Cara meningkatkan percaya diri anak .....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	19

Ana Rosiana, 2020

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI**

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

3.1	Jenis dan Desain Penelitian .....	19
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian .....	21
3.2.1	Partisipan Penelitian.....	21
3.2.2	Tempat Penelitian.....	21
3.3	Pengumpulan Data .....	21
3.3.1	Pedoman Wawancara.....	21
3.3.2	Lembar Observasi .....	22
3.3.3	Dokumentasi .....	24
3.4	Analisis Data .....	24
3.4.1	Analisis model dari Miles dan Huberman.....	24
3.4.2	Analisis Lembar Observasi .....	25
3.5	Isu Etik .....	26
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1	Identifikasi Sikap Percaya Diri Anak Berdasarkan Hasil Wawancara Kepada Orang tua.....	27
4.2	Proses dan Identifikasi Level Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> I.....	30
4.2.1	Proses Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> I .....	30
4.2.2	Identifikasi Level Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> I.....	39
4.3	Proses dan Identifikasi Level Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> II .....	40
4.3.1	Proses Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> II.....	40
4.3.2	Identifikasi Level Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> II.....	50
4.4	Proses dan Identifikasi Level Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> II .....	51
4.4.1	Proses Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> III.....	51
4.4.2	Identifikasi Level Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak pada Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> III .....	60
4.5	Peningkatan Level Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak Usia Dini Selama Rangkaian Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i> .....	61
4.5.1	Peningkatan Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak pada Pertemuan Pra-eksperimen STEAM <i>Project Based Learning</i> .....	61
4.5.2	Peningkatan Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak pada Pertemuan STEAM <i>Project Based Learning</i> I.....	64

4.5.3 Peningkatan Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak pada Pertemuan STEAM <i>Project Based Learning</i> II .....	67
4.5.4 Peningkatan Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak pada Pertemuan STEAM <i>Project Based Learning</i> III .....	70
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Implikasi.....	89
5.3 Rekomendasi .....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	91
Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....	94
Lampiran 2 Kartu Bimbingan Skripsi .....	97
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian .....	101
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	102
Lampiran 5 Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Anak.....	123
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak Usia Dini .....	148
Lampiran 7 Rekapitulasi Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak Pada Pada Setiap Indikator .....	150
Lampiran 8 Dokumentasi .....	157
Lampiran 9 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Purwakarta .....	160



## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Rumansyah, & Arizona, K. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Ditengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 65. doi:10.29303/jipp.v5i1.111
- Afriana , J., Permanasari, A., & Fitriani, A. (2016). Penerapan Project Based Learning Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Ditinjau dari Gender. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2.
- Anggraeni, M. A. (2017). Penerapan Bermain Untuk Membangun Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood and Inclusive Education*, 5.
- Arifin, A. A., & La Jaga, R. (2019). Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Melalui Metode Pembiasaan di Tman Kanak-kanak Islam Terpadu Insan Kamil Kelompok B1 usia 5-6 tahun. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 95.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Deni, A. U., & Ifdil. (2016). Konsep Kepercayaan Diri Remaja Putri. *Jurnal Education, Volume 2 Nomor 2*, 47.
- Fatimah, E. (2010). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 59.
- Hadinugrahaningsih, T. (2017). *Keterampilan Abad 21 Dan Steam (Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics) Project Dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta.
- Hati, F. S., & Lestari, P. (2016). Pengaruh Pemberian Stimulasi pada Perkembangan Anak Usia 12-36 Bulan di Kecamatan Sedayu, Bantul. *Jurnal Ners dan Kebidanan Indonesia*, 45.
- Hatimah, I., Susilana, R., & Aedi, N. (2007). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: UPI PRESS.
- Imaduddin, M. (2017). Mendesain Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Yang Konstruktif Melalui Steam Project-Based Learning Yang Bernuansa Islami. *1st Annual Conference for Muslim Scholars Kopertais Wilayah IV Surabaya* (hal. 954). Surabaya: PROCEEDINGS ANCOMS.
- Jauhariyyah, F. R., Suwono, H., & Ibrohim. (2017). STEAM Project Based Learning pada Pembelajaran Sains. *Prosseding Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 435.

Ana Rosiana, 2020

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI**

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

- Kemdikbud, p. w. (2020, Mei 5). *Metode Pembelajaran dimasa Pandemi Covid-19 Harus Sesuai dengan Kondisi Daerah*. Dipetik Juni 16, 2020, dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/metode-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19-harus-sesuai-dengan-kondisi-daerah>
- Kintani, Y., Ali, M., & Endang, B. (2013). Sikap Percaya Diri dalam Pembelajaran pada Anak Usia 5-6 Tahun. 2.
- Laboy Rush, D. (2010). *Integrated STEM education through project-based learning*. Dipetik Januari 2, 2020, dari [www.learning.com/stem/whitepaper/integrated-STEM-throughProject-based-Learning](http://www.learning.com/stem/whitepaper/integrated-STEM-throughProject-based-Learning)
- Latifah, Ismaniar, & Sunarti, V. (2016). Gambaran Penanaman Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Oleh Guru. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 2.
- Magta, M., Ujianti, P. R., & Permatasari, E. D. (2019). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 213.
- Novitasari, K. (2018). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Menanamkan Karakter Tnaggung Jawab pada Anak Kelompok B di Tk Nasima kota Semarang. 1.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi Steam Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 44.
- Prof Zainuddin Usulkan Model Pembelajaran yang Cocok di Tengah Pandemi Covid-19*. (2020, Mei 23). Dipetik Juni 16, 2020, dari [jpnn.com: https://www.google.com/amp/s/m.jpnn.com/amp/news/prof-zainuddin-usulkan-model-pembelajaran-yang-cocok-di-tengah-pandemi-covid-19](https://www.google.com/amp/s/m.jpnn.com/amp/news/prof-zainuddin-usulkan-model-pembelajaran-yang-cocok-di-tengah-pandemi-covid-19)
- Purwanto, N. (2008). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, S. U. (2018). *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Royyan Press.
- Rahayu, A. Y. (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: Indeks.
- Rekysika, N. S. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok di Kelompok A . 3.
- Rochimi, I. F., & Suisanto. (2018). Upaya Guru Menanamkan Nilai-nilai Kedisiplinan pada Anak Usia Dini . *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 236.
- Sari, A. Y., & Astuti, R. D. (2015). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. 2-4.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media .
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bnadung: Alfabeta.

Ana Rosiana, 2020

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Sukirman. (2017). *Membantu Anak Percaya Diri*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suryadi. (2019). Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah . *Pernik Jurnal PAUD*, 3.
- Taqiuddin, A. A. (2019). STEAM Project Based Learning untuk Mengembangkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Usia Dini. *Skripsi*, 1.
- Tinenti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pbp) Dan Penerapannya Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyuningsih , S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Rasmani, U. E., & Nurjanah, N. E. (2020). Efek Meode STEAM pada Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi*, 1.
- Warsono , & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif (Teori dan Asesmen)*. Bandung: Rosda.
- Wibowo, T. (t.thn.). *7 Cara Meningkatkan Rasa Percaya Diri*. Pendidikan Karakter.com.