

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS
HOTS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PROBLEM SOLVING ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA ROUDLOTUL HUDA
BALETURI PRAMBON**

SKRIPSI

**OLEH
WIWIN HIDAYATI
NPM. 201000018**



**UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI LIRBOYO KEDIRI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JULI 2024**

Halaman Judul

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS HOTS
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *PROBLEM
SOLVING* ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA ROUDLOTUL HUDA
BALETURI PRAMBON**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Tribakti (UIT) Lirboyo Kediri

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

WIWIN HIDAYATI

NIM: 201000018

**UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI LIRBOYO KEDIRI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JULI 2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS HOTS
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *PROBLEM
SOLVING* ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA ROUDLOTUL HUDA
BALETURI PRAMBON**

WIWIN HIDAYATI

NIM: 20100018

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kediri, Juni 2024
Pembimbing

Wuni Arum Sekar Sari, M.Pd

NIDN. 2114059306

PENGESAHAN SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS HOTS
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *PROBLEM*
SOLVING ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA ROUDLOTUL HUDA
BALETURI PRAMBON**

Wiwin Hidayati
NIM: 201000018

Telah di munaqosahkan di depan Sidang Munaqosah
Universitas Islam Tribakti (UIT) Kediri
Pada Tanggal, 7 Agustus 2024

Ketua

Sekretaris

Wuni Arum Sekar Sari,M.Pd.)

Dianis Izzatul Yuanita,M.Pd.I.

Tim Penguji,

1.Penguji Pertama

Dr.H Hamam,M.Pd.

(.....)

2.Penguji I

Wuni Arum Sekar Sari,M.Pd.

(.....)

3.Penguji II

Dianis Izzatul Yuanita,M.Pd.I.

(.....)

Kediri, 7 Agustus 2024
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

M.Arif Khoiruddin,S.Sos.I.,M.Pd.I

MOTTO

Carilah Ilmu, Pelajari Dan Bagikan



PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur dari lubuk hati yang paling dalam. Karya yang sederhana ini kupersembahkan kepada :

1. Almarhumah Ibundaku tercinta dan tersayang ibu siti Munawaroh serta ayahandaku tercinta dan tersayang bapak Supeno yang telah mendidiku, membesarkanku, selalu memberi dukungan, semangat, dorongan moril, serta mengiringiku dengan do'amu. sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. terima kasih atas segala kasih sayang dan doa yang selalu tercurah untukku, penyemangat dan penguat langkahku. Semoga kelak anakmu ini selalu menjadi anak yang berbakti kepada kedua orang tua yang terbaik dalam hidupku. Tak akan pernah cukup ku membalas kasih sayang dan cinta Ibu dan Ayah.
2. Mertuaku tercinta Ibu sholikhah, terima kasih atas semua doa dan dukungannya yang selalu tercurah untukku.
3. Suamiku tercinta dan tersayang Muhammad Syukron Ma'mun, terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa serta motivasi yang kau berikan untukku. Dan anak-anakku tercinta dan tersayang Rechan, Rosyid, Arju, yang selalu menghiburku saat aku lelah, dan candatawamu menjadi penyemangat untukku.
4. Almamaterku tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Steam Berbasis Hots Untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Roudlotul Huda Baleturi”

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam terselesaikannya penelitian ini, terutama kepada

1. Bpk KH. Reza Ahmad Zahid, Lc.,MA selaku Rektor UIT Lirboyo Kediri.
2. Bpk. M. Arif Khoiruddin, S.Sos.I.,M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIT Lirboyo Kediri.
3. Ibu Novida Aprilina Nisa Fitri, S.Pd., M.Pd, selaku Kaprodi PIAUD UIT Lirboyo Kediri.
4. Ibu Wuni Arum Sekarsari, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabarnya telah membimbing kami..
5. Ibu Wiwin Eka Marbuana,S.Pd. selaku Kepala RA Roudlotul Huda Baleturi, sekaligus sebagai Guru Pamong.
6. Seluruh dewan guru RA Roudlotul Huda Baleturi yang membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan Skripsi.
7. Seluruh siswa-siswi RA Roudlotul Huda Baleturi
8. Seluruh mahasiswa PIAUD Halaqoh Semester VIII.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbang sebagian kecil bidang keilmuan, khususnya dalam meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini. Tentunya dalam penulisan ini masih banyak kekurangan, oleh karenanya kritik dan saran sangat kami harapkan guna perbaikan tugas berikutnya

Kediri, 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	.viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
F. Penelitian Terdahulu	7
G. Sistematika Penulisan	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan <i>Problem solving</i>	12
1. Pengertian Kemampuan <i>Problem solving</i>	12

2. Indikator Kemampuan <i>Problem solving</i>	13
3. Manfaat Kemampuan <i>Problem solving</i>	13
4. Tahap kemampuan <i>pronblem solving</i>	14
B. Pembelajaran STEAM berbasis HOTS.....	14
1. Pengertian STEAM	14
2. Pengertian HOTS	19
3. Stimulasi pembelajaran problem solving	20
4. Media yang digunakan untuk problem solving	21
5. Penerapan Pembelajaran STEAM Bebas HOTS	23
C. Hubungan Pembelajaran STEAM Berbasis HOTS Dengan Kemampuan <i>Problem Solving</i> Anak Usia 5-6 Tahun	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	26
B. Setting Penelitian	28
1. Tempat Penelitian	28
2. Keadaan Peserta Didik.....	29
3. Keadaan Pendidik	30
4. Waktu Penelitian.....	31
C. Prosedur Penelitian.....	32
1. Rencana Siklus 1	32
2. Rencana Siklus 2.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35

E. Teknik Analisis Data.....	40
------------------------------	----

BAB IV PAPARAN HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Hasil tindakan.....	42
1. Paparan Pra Siklus	42
2. Paparan Siklus 1.....	44
3. Paparan Siklus 2.....	50
B. Pembahasan.....	55

BAB V KESIMPULAN, SARAN

A. Kesimpulan.....	57
B. Sarana	58

DAFTAR PUSTAKA	60
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	61
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel3.1	Siswa RA Roudlotul Huda Usia 5-6 Tahun	29
Tabel 3.2	Kondisi Pendidik dan Staf RA Roudlotul Huda	31
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Problem Solving	37
Tabel 3.4	Lembar Observasi kemampuan <i>Problem solving</i> Anak	38
Tabel 3.5	Interprestasi Perkembangan Kemampuan Problem Solving Anak	40
Tabel 4.1	Hasil Prasiklus	42
Tabel 4.2	Rangkuman Hasil Prasiklus	44
Tabel 4.3	Hasil Siklus 1	47
Tabel 4.4	Rangkuman Hasil Siklus 1	48
Tabel 4.5	Hasil Siklus 2	52
Tabel 4.6	Rangkuman Hasil Siklus 2	53
Tabel 4.7	Rangkuman Anak yang Mengalami Perkembangan	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain PTK Model Kemmis dan Mc.Taggart



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Permohonan Penelitian Skripsi	61
Lampiran 2	Instrumen Penelitian 1	62
Lampiran 3	Instrumen Penelitian 1	63
Lampiran 4	Instrumen Penelitian 2	64
Lampiran 5	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Problem Solving	66
Lampiran 6	Lembar Instrumen Observasi	67
Lampiran 7	Lembar Observasi	68
Lampiran 8	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	70
Lampiran 9	Dokumentasi	84
Lampiran 10	Surat Keterangan Penelitian	85
Lampiran 11	Penyataan Keaslian Tulisan	86
Lampiran 12	Kartu Bimbingan	87

ABSTRAK

HIDAYATI, WIWIN. 2024: *Efektivitas Pembelajaran STEAM berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Roudlotul Huda Baleturi Prambon* , Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Tarbiyah, UIT Lirboyo Kediri, Dosen Pembimbing Wuni Arum Sekar Sari, M.Pd.

Kata Kunci: STEAM berbasis HOTS, Problem Solving

Peningkatan kemampuan *problem solving* kelompok B melalui pembelajaran STEAM berbasis HOTS Di RA Roudlotul Huda Baleturi. Skripsi program studi S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri. *Problem solving* merupakan suatu kemampuan untuk memecahkan masalah. *Problem solving* pada anak usia dini adalah ketika anak menemukan suatu masalah lalu timbul pemecahan masalah berupa pemikiran atau perbuatan. Namun pada realitanya, pada realitanya *problem solving* baru mulai berkembang di RA Roudlotul Huda Baleturi. Sehingga di perlukan penelitian lebih lanjut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 di RA Roudlotul Huda Baleturi dapat meningkat melalui pembelajaran STEAM berbasis HOTS. Subyek dari penelitian ini adalah Anak usia 5-6 tahun RA Roudlotul Huda Baleturi yang berjumlah 12 anak. 9 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.

Metode yang di gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, obsevasi, Refleksi. Alat pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang di gunakan adalah deskriptif yang di padu padankan dengan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Huda pada prasiklus rata-rata 39,5% dengan kategori anak masih mulai berkembang(MB). Pada pelaksanaan siklus 1 keberhasilanya mencapai 57,8% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada pelaksanaan siklus 2 keberhasilanya menyacapai 80,2 % dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM berbasis HOTS dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Huda Baleturi. Disarankan kepada guru untuk memberikan pembelajaran dengan menggunakan media dan strategi pembelajaran yang lebih menarik, agar pembelajaran bisa berjalan lebih optimal.

