

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TESIS	iv
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Hasil Penelitian	9
E. Kerangka Pemikiran	10
F. Hipotesis	14
BAB II	15
TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI	15
A. Pembelajaran Proyek	15
1. Defenisi dan Karakteristik Pembelajaran Proyek	15
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek	16
3. Karakteristik Pembelajaran Berpusat pada Peserta didik	17
4. Tahapan dalam Pembelajaran Proyek	19
5. Keunggulan dan Tantangan dalam Pembelajaran Berbasis Proyek	21
B. Pendekatan STREAM (<i>Science – Technology – Religion – Engineering - Arts-Mathematics</i>)	23
1. Pengertian dan Konsep Dasar Pendekatan STREAM	23

2.	Unsur-unsur STREAM dalam Pendidikan.....	26
3.	Penerapan STREAM dalam Pembelajaran Berbasis Proyek.....	34
4.	Keunggulan dan Tantangan Pendekatan STREAM.....	36
C.	Pemahaman Konsep Peserta didik	39
1.	Definisi Pemahaman Konsep.....	39
2.	Indikator Pemahaman Konsep.....	40
3.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep	42
4.	Studi Terkait Pemahaman Konsep dalam STREAM.....	45
D.	Berpikir Kreatif Peserta didik	46
1.	Definisi Berpikir Kreatif.....	46
2.	Dimensi dan Indikator Berpikir Kreatif.....	48
3.	Indikator-Indikator Berpikir Kreatif	49
4.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berpikir Kreatif.....	50
E.	Keterhubungan Pembelajaran Proyek-STREAM dengan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif	53
F.	Pembelajaran Materi Ekosistem.....	55
1.	Karakteristik Materi Ekosistem	55
2.	Tinjauan Kurikulum Materi “Pengaruh Interaksi Manusia terhadap Lingkungan”	56
3.	Pengaruh Interaksi Manusia terhadap Lingkungan.....	59
4.	Tantangan dalam Pembelajaran Ekosistem	63
5.	Pendekatan STREAM dalam Pembelajaran Ekosistem.....	64
6.	Studi Terkait STREAM dalam Materi Ekosistem	65
BAB III	67
METODOLOGI PENELITIAN	67
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian	67
1.	Pendekatan	67
2.	Metode Penelitian	67
3.	Desain Penelitian	73
B.	Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	74
1.	Jenis Data.....	74

2.	Sumber Data.....	74
3.	Partisipan Penelitian.....	75
C.	Tekhnik Pengumpulan Data.....	76
1.	Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran	76
2.	Lembar Validasi Kelayakan Bahan ajar	77
3.	Lembar Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran	79
4.	Tes Peningkatan Pemahaman Konsep	82
5.	Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif	83
6.	Angket Respon Peserta Didik pada Model	85
D.	Teknik Analisis Data.....	87
1.	Analisis Kelayakan Modul Ajar.....	87
2.	Analisis Kelayakan Bahan Ajar	88
3.	Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran	88
4.	Analisis Soal Pemahaman Konsep.....	89
5.	Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif	94
6.	Analisis Respon Siswa.....	94
D.	Tempat dan Waktu Penelitian	95
1.	Tempat penelitian.....	95
2.	Waktu Penelitian.....	95
BAB IV	97
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	97
A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	97
1.	Data Hasil Validasi Desain Pembelajaran Proyek -STREAM	97
2.	Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Proyek STREAM.....	107
3.	Data Hasil (<i>Pretest – Posttest</i>).....	113
4.	Hasil Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik	114
5.	Hasil Respon Peserta Didik terhadap Pembelajaran Proyek - STREAM 116	
B.	Pembahasan.....	118
1.	Desain Pembelajaran Proyek STREAM	118
2.	Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Proyek - STREAM.....	123

3. Peningkatan Pemahaman Konsep dengan Pembelajaran Proyek- STREAM	132
4. Peningkatan berpikir kreatif dengan Pembelajaran Proyek STREAM.	137
5. Respon Peserta didik terhadap pembelajaran Proyek – STREAM.....	140
C. Penawaran Gagasan Baru.....	142
BAB V.....	144
PENUTUP.....	144
A. Simpulan	144
B. Implikasi dan Keterbatasan penelitian	145
C. Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA	150
RIWAYAT HIDUP.....	168
DAFTAR LAMPIRAN.....	169

