

# **Pengembangan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Based Learning untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Peserta Didik SMP**

**Oleh: Insih Wilujeng<sup>1</sup>, Susilowati<sup>2</sup>, Purwanti Widhy<sup>3</sup>, Rizky Arumningtyas<sup>4</sup>**

## **ABSTRAK**

Tantangan dalam dunia pendidikan semakin besar dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia unggul. Hal ini sejalan dengan tantangan revolusi industri 4.0 yaitu perlunya perubahan cara belajar, pola pikir dan cara bertindak siswa dalam mengembangkan inovasi di berbagai bidang. Pendidikan pada abad 21 perlu berorientasi pada penguasaan keterampilan abad 21 yang mengembangkan keterampilan yang menunjang persaingan di dunia global dan digital yang berkembang saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran IPA berbasis STEAM yang dikembangkan untuk keterampilan berpikir siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang mengacu pada model 4D (Define, Design, Development dan Dissemination). Perangkat pembelajaran yang dikembangkan mendapat kategori sangat baik pada RPP dan LKS.

Kata Kunci: *STEAM, keterampilan berpikir*