BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional, Secara khusus menetapkan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah:

> "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 16 tahun 2022 pasal 9 ayat 1 tentang standar proses pendidikan menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang: a. Interaktif; b. Inspiratif; c. Menyenangkan; d. Menantang; e. Memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; f. Memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik. Oleh karena itulah, dibutuhkan adanya upaya untuk mencapai proses pembelajaran yang inovatif dan interaktif serta menciptakan pembelajaran yang dapat menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran merupakan hal yang paling utama dalam dunia pendidikan. Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang dapat diatur, dan penataan lingkungan dalam diri siswa kemudian dapat membantu siswa untuk mendorong siswa dalam proses belajar (Pane & Dasopang, 2017). Siswa memiliki kesempatan untuk mencapai potensi mereka dan belajar lebih banyak tentang mereka melalui proses pendidikan, hal ini dapat menyebabkan perubahan sikap, pengetahuan, dan

keterampilan pada nantinya akan diperlukan dalam kehidupan nyata dan masyarakat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses pembentukan kondisi yang kondusif untuk terjadinya interaksi dan komunikasi antara guru atau pendidik, siswa, dan komponen pembelajaran lainnya (Rusman, 2017).

Proses pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari kurikulum, di mana kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 yang mengintegrasikan pada tema dan pendekatan ilmiah, dengan penilaian otentik. Guru memiliki peran penting dalam kurikulum, dan memberi dampak yang signifikan dalam pembelajaran (Pohan & Dafid, 2021:1191-1197).

> Tujuan dari pengembangan Kurikulum 2013 yaitu membekali manusia Indonesia dengan keterampilan yang diperlukan untuk hidup sebagai warga negara yang produktif, inovatif, kreatif, dan efektif yang dapat berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban global, Karakteristik kurikulum 2013 sangat mengutamakan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Kemendikbud:2014)

Pelaksanaan kurikulum memerlukan seorang guru yang berperan dalam pengimplementasiannya. Guru adalah faktor terpenting dalam pelaksanaan kurikulum, oleh sebab itu guru dituntut agar mempunyai kecakapan untuk menerapkannya, karena tanpa adanya guru kurikulum tidak akan berarti. Sebaliknya, tanpa kurikulum yang menjadi pedoman, pembelajaran tidak akan efektif (Uranus, 2020:313). Menurut kurikulum 2013, guru harus berperan sebagai pemandu yang membantu siswa dalam menemukan sendiri pengetahuannya. Pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar ketika mereka memasuki tahap operasional konkret untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan pendekatan, model, dan strategi pembelajaran yang tepat dan guru harus mampu memadukan karakteristik siswa

dengan fitur pembelajaran. Dengan demikian, akan terjadi peningkatan aktivitas serta nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa (Setyawati, 2019).

Berdasarkan pada uraian di atas, untuk mewujudkan salah satu tujuan pendidikan nasional dan standar proses pendidikan guru harus berinovasi dengan pendekatan, strategi, dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Keaktifan dalam proses belajar merupakan suatu kegiatan yang dapat membantu setiap orang atau individu untuk menjadi lebih baik. Tingkat interaksi yang tinggi antara guru dan siswa atau dengan teman lainnya akan dihasilkan dari keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar, hal ini menciptakan lingkungan belajar yang menguntungkan di kelas di mana, setiap siswa dapat memanfaatkan keterampilan mereka sebaik mungkin (Firosalia & wahyu, 2017).

Meningkatnya keaktifan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, hasil belajar yaitu prestasi yang dibuat oleh siswa setelah menyelesaikan berbagai mata pelajaran akademik (Sinar, 2018:20). Adapun menurut Suprijono bentuk hasil belajar yaitu pola-pola perilaku, internalisasi nilai pemahaman konsep, jenis-jenis sikap, apresiasi dan keterampilan merupakan contoh hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi pertama yang dilakukan di SDN 55/I Sridadi, dilaksanakan pada 5 Oktober 2022, peneliti melakukan pengamatan pada siswa kelas VB dengan jumlah 27 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan dalam proses pembelajaran IPA di tema 2 “Udara Bersih disekitarku” pada pembelajaran 6, peneliti mengamati di mana ada beberapa siswa yang masih pasif ditandai dengan kurangnya respon, kemauan, perhatian, dan kesadaran untuk

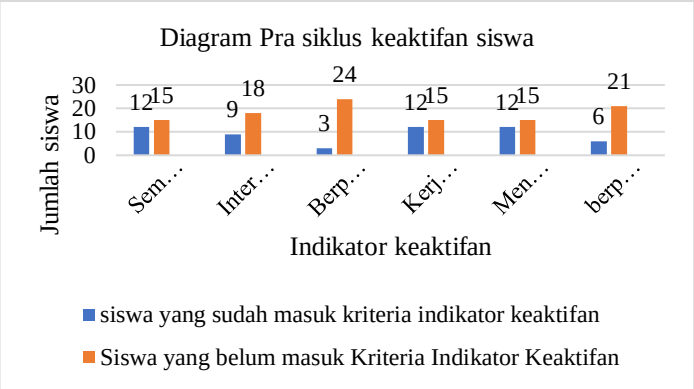
terlibat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, siswa hanya merespons pembelajaran dengan sekedar saja seperti menanggapi pertanyaan dari guru sekedar tanpa adanya penjelasan lebih lanjut, siswa memiliki rasa ingin tahu yang rendah, ditandai dengan enggannya siswa untuk bertanya serta mengungkapkan pendapat, dari hasil wawancara bersama guru kelas VB selama proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah langsung dan pembelajaran kelompok serta belum menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi, salah satu metode yang biasa dipakai oleh guru yaitu pembelajaran berkelompok, dimana setelah guru menjelaskan materi pelajaran, siswa diminta untuk menyelesaikan soal-soal dengan berdiskusi kelompok.

Selain berkelompok, guru menghabiskan lebih banyak waktu untuk menjelaskan materi melalui ceramah dan penugasan, hal ini menyebabkan siswa lebih banyak melakukan aktivitas sendiri daripada memperhatikan penjelasan guru, guru juga tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran karena aktivitas siswa hanya sebatas mencatat dan mendengarkan penjelasan yang di berikan guru saja, berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan model dan metode yang digunakan guru masih kurang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran,

Selain tingkat keaktifan siswa yang masih rendah, permasalahan yang ditemukan adalah hasil belajar siswa yang masih rendah dibawah kriteria ketuntasan, di mana dilihat dari hasil tes formatif siswa pada muatan IPA (terlampir) memperoleh nilai rata-rata kelas 55,93 dan hanya terdapat 6 siswa yang berada dikategori tuntas dan memenuhi KKM yaitu AM, APP, FAR, KP, MA dan SAZ dengan ketuntasan klasikal yaitu 22,22%.

Kemudian berdasarkan hasil pengamatan Prasiklus (Terlampir) pada tanggal 13 Oktober materi IPA tema 3 “Makanan Sehat” pembelajaran 1, peneliti melakukan pengamatan jika dilihat dari indikator keaktifan yaitu 1. Semangat dan antusias siswa dalam pembelajaran; 2. Interaksi siswa dan guru; 3. Berpartisipasi dalam pemecahan masalah; 4. Kerja sama tim; 5. Mengemukakan ide dan pendapat; 6. Berpartisipasi menyimpulkan hasil diskusi.

Bagan 1.1 Diagram keaktifan siswa pada Pra siklus



Berdasarkan hasil observasi Pra-tindakan tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar jumlah siswa belum memenuhi kriteria indikator dari keaktifan sehingga permasalahan mengenai rendahnya keaktifan siswa benar terjadi di kelas VB SDN 55/I Sridadi.

Sejalan dengan hal tersebut terdapat penelitian relevan yang berkaitan dengan urgensi penelitian terhadap rendahnya keaktifan belajar siswa yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rotua Maisara tahun 2022 dengan judul “Implementasi model *problem based learning* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi menulis teks negosiasi kelas X SMAN 4 Kota Jambi” dimana terlihat perubahan dari kondisi awal yang rendah hingga terjadi proses perbaikan ke arah yang lebih baik, ditandai dengan siswa mulai percaya diri untuk bertanya, berpendapat, dan aktif berdiskusi dalam kelompoknya, selain itu juga berhasil

meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar dari kondisi awal rata-rata dengan jumlah siswa 35 orang yaitu sebesar 63,15 atau hanya 6 siswa yang memenuhi capaian pembelajaran dan 29 siswa belum memenuhi capaian pembelajaran, kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 sebesar 73,05 atau sebanyak 24 siswa memenuhi capaian pembelajaran, dan 11 siswa belum memenuhi capaian pembelajaran, pada siklus 2 hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 76,52 dengan jumlah siswa yang memenuhi capaian pembelajaran yaitu 32 siswa. Hal ini menunjukkan ada berbagai cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, dalam upaya mendongkrak aktivitas dan hasil belajar siswa, peneliti akan menerapkan pendekatan pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics)* dengan model *PBL (Problem based learning)*, melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai *STEAM* memberi siswa kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang humaniora dan sains sambil terus membangun kemampuan abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemikiran kritis, tujuannya yaitu adalah untuk menumbuhkan kreativitas yang muncul dari penggabungan pikiran seorang ilmuwan atau teknologi dengan pikiran seorang seniman atau desainer. Sedangkan model pembelajaran *PBL* adalah aktivitas pembelajaran yang di mulai dari permasalahan nyata (*autentik)* yang dapat melatih siswa untuk berpikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, dan memupuk keterampilan siswa dalam memecahkan suatu masalah (Nofziarni,dkk: 2019).

Alasan peneliti menggunakan Pendekatan *STEAM* yaitu dengan menghubungkan lima bidang (sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika), *STEAM* dapat memotivasi guru untuk mengadopsi pembelajaran berbasis masalah dan proyek, dengan membangun suasanya belajar yang menyenangkan dan menantang dimana semua siswa akan terlibat dan berkontribusi secara penuh. Pembelajaran *STEAM* dapat memfasilitasi terciptanya proses pembelajaran aktif, dimana siswa berkontribusi secara aktif pada proses pelaksanaan pembelajaran (Efwinda,dkk 2021:448). Berbeda dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, guru memakai kerangka *STEAM* untuk menggabungkan beberapa disiplin ilmu, meningkatkan sinergi dinamis antara permodelan, konten matematika, dan pengetahuan, sedangkah model *PBL* mampu mendorong siswa dalam berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh serta solusi yang sudah dipilih. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian lebih lanjut dengan judul **"Integrasi Pendekatan *STEAM* dengan Model *PBL* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang peneliti paparkan diatas, maka peneliti menyimpulkan rumusan masalah yaitu: Bagaimana meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan pengintegrasian pendekatan *STEAM* dengan model *PBL* pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu: untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui pengintegrasian pendekatan *STEAM* dengan model *PBL* pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan informasi, wawasan dan masukan mengenai meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics)* dengan model *PBL (Problem based learning)* di Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu, pertama bagi guru diharapkan bisa menjadi acuan dan menambah wawasan, pengetahuan dalam menerapkan penginterpendekatan pembelajaran *STEAM* dengan model *PBL* guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Kedua yaitu bagi siswa, di mana dapat meningkatkan semangat, aktif dalam pembelajaran, selain itu juga dapat menambah wawasan serta meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sedangkan bagi sekolah, diharapkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *STEAM* dan model *PBL* dapat meningkatkan kualitas pendidikan hingga terciptanya siswa yang bermutu dan guru yang profesional.

1.5 Definisi Operasional

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak mengalami penyimpangan dari tujuan dikarenakan oleh salah dalam penafsiran yang digunakan pada penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi operasional yaitu:

1.5.1 Keaktifan siswa

Keaktifan siswa yang dimaksud pada penelitian yaitu kesungguhan, antusias, dan usaha yang dilakukan siswa dalam menggali bermacam sumber informasi serta pengetahuan untuk dipelajari dan didiskusikan pada pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman yang mampu meningkatkan pemahaman mereka.

1.5.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu keterampilan yang dikuasai siswa sesudah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif atau pengetahuan dengan adanya suatu evaluasi setelah pelaksanaan proses pembelajaran.

1.5.3 Pendekatan *STEAM*

Pendekatan pembelajaran *STEAM* adalah pendekatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi terlaksananya proses pembelajaran aktif, upaya mengajarkan anak untuk mendorong rasa ingin tahu siswa, dapat mengembangkan pengetahuan di sekitarnya dengan mengeksplorasi, mengamati, menemukan, dan menelaah bagaimana sesuatu dapat terjadi dengan pola pembelajaran yang mengombinasikan *Science, Technology, Eingeneering, Art and Mathematic*.

1.5.4 Model *PBL (Problem based learning)*

Model *PBL (Problem based learning)* merupakan model yang menekankan pada proses penyelesaian terhadap suatu permasalahan yang ada pada kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, pendekatan *STEAM* digunakan sebagai landasan dalam menentukan model pembelajaran, model yang digunakan adalah model *PBL* yang sejalan denga