

**PENERAPAN PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS STEAM  
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATICS)  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS  
RENDAH DI SDN JATIAN 03**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh  
J E M B E R

**Hikmawati**  
**NIM: T20194061**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2023**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS STEAM  
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATICS)  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS  
RENDAH DI SDN JATIAN 03**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

**Hikmawati**  
**NIM: T20194061**

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

**Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd. I.**  
**NIP. 198708252015031006**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS STEAM  
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATICS)  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS  
RENDAH DI SDN JATIAN 03**

**SKRIPSI**


Telah diuji dan diterima  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Hari ; Jum'at  
Tanggal: 23 Juni 2023

Tim Penguji,



Ketua

Sekretaris

  
Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I  
NIP. 197905312006041016

  
Erfan Efendi., M.Pd.I  
NUP. 20160365

Anggota;

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd. 
2. Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd. I. 

Menyetujui;  
Dekan fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I  
NIP. 196405111999032001

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan didalam majelis-majelis, maka lapangkanlah. Niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan” (QS. Al-Mujadalah : 11).<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>1</sup> Al-Quran, Al-Mujadalah ayat 11, Al-Quran dan Terjemahnya (Bandung: Departemen Agama RI, 2010), 630.

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih serta Maha Penyayang. Sholawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, peneliti berharap skripsi ini akan diridai oleh-Nya dan sebagai persembahan peneliti persembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak Slamet dan Ibunda tercinta, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala kasih sayang, doa, dan dukungan yang tak terhingga serta selalu memberikan dukungan terbaik dari segala situasi dan merupakan orang yang memotivasi dan menginspirasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakek dan Nenek yang telah mengasuh peneliti menggantikan Ibu dalam membesarkan dan mendidik peneliti dan menjadi orang yang memotivator peneliti dalam perkuliahan.
3. Terimakasih yang tak terhingga kepada pengasuh Pondok Pesantren Shofa Marwa Jember Prof. Dr. KH. Abdul Halim Soebahar, M.A. beserta Nyai Dr. Hj. Hamdanah Utsman, M. Hum. karena telah mendukung peneliti sampai di titik ini, baik berupa saran dan izin sepenuhnya kepada peneliti untuk terus menuntut ilmu.
4. Teman-teman kamar lantai 2 Pondok Pesantren Shofa Marwa yang sudah rela menemani hari-hari penulis dengan maklum yang sangat baik.
5. Teman-teman kelas D2 PGMI yang berjuang bersama dan saling mendukung dalam penelitian.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena senantiasa melimpahkan Rahmat, Taufik, Hidayah, dan Inayah-Nya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan lancar. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan pada keagungan Nabi Muhammad SAW karena telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju masa gemilang, tepatnya *Ad-dinul islam*.

Penulisan skripsi ini jauh dari sempurna karena keterbatasan peneliti sebagaimana makhluk yang diciptakan oleh Dzat Yang Maha Sempurna yakni Allah SWT. Semua kekurangan di dalam skripsi yang semuanya disebabkan kurangnya pengalaman peneliti.

Peneliti mengucapkan terimakasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Babun Suharto, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dalam segi perkuliahan.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukniah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memimpin pelaksanaan program fakultas sehingga terselenggara dengan baik.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Koordinator program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan tugas skripsi ini dengan lancar.

4. Bapak Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd.I. Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk terus membimbing dan mengarahkan peneliti dengan sabar yang tiada hentinya.
5. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmunya dengan ikhlas.

Tidak ada ucapan lain yang pantas selain doa, permohonan maaf, dan terima kasih. Semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang mendukung demi perbaikan skripsi ini, sehingga pada akhirnya dapat bermanfaat bagi peneliti pada umumnya dan pembaca pada khususnya.

Jember, 09 Juni 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R Peneliti

## ABSTRAK

**Hikmawati, 2023:** Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Rendah di SDN Jatian 03.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Tematik, STEAM, Keaktifan Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pembelajaran tematik berbasis STEAM dalam meningkatkan keaktifan belajar Siswa Kelas III di SDN Jatian 03. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. PTK ini mengacu pada pada model PTK Stephen Kemmis dan MC Taggart serta dalam pelaksanaannya terdapat 4 (empat) tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/ pengamatan serta refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Maret 2023 di SDN Jatian 03 dengan subyek penelitian peserta didik kelas rendah dan kelas yang dipilih adalah kelas III. Penelitian ini diawali dengan pra penelitian serta dilanjutkan dengan 2 (dua) kali siklus yang mana setiap siklusnya terdiri dari 1 kali pertemuan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) di SDN Jatian 03? 2) Bagaimana Keaktifan Belajar Siswa melalui pembelajaran tematik berbasis STEAM di SDN Jatian 03?.

Penelitian ini memiliki kebaruan dikarenakan belum ada penelitian serupadengan penelitian ini. Penelitian sebelumnya menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *project based learning* dan belum ada penelitian serupa yang meneliti pada peserta didik kelas III.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap siklusnya. Hal ini bisa dilihat dari hasil peserta didik yang aktif pada siklus I belum ada peserta didik yang mencapai kategori sangat aktif dan terdapat 10 (sepuluh) peserta didik yang aktif dengan prosentase (58,8%) dan rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar (59,6%). Sedangkan pada siklus II diperoleh data bahwa terdapat 13 (tigabelas) peserta didik sangat aktif dengan prosentase (82,4%) 3 (tiga) peserta didik aktif dengan prosentase (11,8%) dan rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 84,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III di SDN Jatian 03 karena rata-rata prosentase siswa aktif telah mencapai hasil intervensi yang diharapkan yaitu sama dengan atau lebih dari 75%.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Permasalahan .....	7
C. Cara Pemecahan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
F. Hipotesis Tindakan.....	9
G. Sistematika Penelisan .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Terdahulu .....	11
B. Kajian Teori .....	17

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	36
B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian .....	37
C. Proseduru Penelitian .....	37
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data .....	43
F. Teknik Analisis Data .....	45
G. Keabsahan Data .....	47
H. Indikator Kinerja .....	47
I. Tim Peneliti .....	48
J. Jadwal Penelitian .....	48

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Obyek Penelitian .....	49
B. Hasil Penelitian .....	54
C. Pembahasan .....	88

### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	92
B. Saran.....	93

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
-----------------------------	-----------

## LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian
3. Surat Permohonan Izin Penelitian
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian
5. Silabus
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
7. Instrumen Wawancara
8. Lembar Observasi Aktivitas Guru
9. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa
10. Dokumentasi
11. Biodata Peneliti



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal
2.1 Persamaan dan Perbedaan .....	14
2.2 Indikator Keaktifan Belajar .....	33
3.1 Skoring Skala Guttman .....	46
3.2 Intervensi Keaktifan Peserta Didik .....	46
3.3 Jadwal Penelitian.....	48
4.1 Keadaan personil Guru SDN Jatian 03 .....	50
4.2 Analisis Lembar Aktivitas Guru .....	61
4.3 Analisis Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	64
4.4 Analisis Keaktifan Belajar Peserta Didik.....	66
4.6 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru .....	78
4.7 Analisis Lembar Aktivitas Peserta Didik.....	81
4.8 Analisis Keaktifan Belajar Peserta Didik.....	83
3.1 Model PTK Desain Kemmis dan Mc. Taggart .....	36

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik lumrah digunakan dalam penelitian. Sebagai pembelajaran yang menggabungkan atau menyatukan beberapa muatan pembelajaran menjadi satu tema. Beberapa muatan yang diintegrasikan diantaranya adalah Bahasa Indonesia (BI), Matematika (MTK), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN), Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang tujuannya adalah untuk menambahkan pengalaman kepada peserta didik dengan konsep yang bermakna. Sebagaimana pembelajaran hendaknya menjadi lebih bermakna apabila peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran.<sup>1</sup>

Proses pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai pendekatan, strategi, model serta berbagai macam metode. Dalam proses pembelajaran pendekatan pembelajaran saling berkaitan dengan model pembelajaran serta berkesinambungan guna mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran. Pendekatan pembelajaran mampu digunakan pada proses pembelajaran seperti halnya pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*).<sup>2</sup> STEAM merupakan pendekatan pembelajaran dengan

---

<sup>1</sup> Maulana Arofat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/ MI* (Jakarta: Kencana, 2020), 7. *baca juga* Fahmi Hujjatul Islami, *Kajian Literasi Model Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning)* (Tasikmalaya: Universitas Siliwangi, 2015), 2. *bandingkan dengan* Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019), 4.

<sup>2</sup> Selanjutnya (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) akan peneliti sebut sebagai STEAM.

memadukan berbagai disiplin ilmu yakni sains (*science*) teknologi (*technology*) proyek (*engineering*) seni (*art*) dan matematika (*mathematic*). Pendekatan pembelajaran yang diharapkan dapat mengkonstruksi pembelajaran dengan membekali peserta didik ketika menghadapi abad 21.<sup>3</sup> STEAM merupakan pendekatan pembelajaran dengan tujuan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan zaman.

Dalam penerapan pembelajaran tematik disekolah, pembelajaran dinilai berhasil dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Dalam pembelajaran, guru sering menemui masalah atau kendala yang dapat ditemukan baik dari segi faktor internal maupun eksternal dalam pembelajaran. Berbagai cara telah dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dengan berbagai pendekatan serta model pembelajaran yang ada saat ini, seperti pembelajaran melalui model pembelajaran seperti halnya *two stay two stray*, kerja kelompok dan lain sebagainya.<sup>4</sup>

Kualitas pendidikan dititik beratkan pada dua segi yaitu kualitas komponen dan kualitas pengelolannya. Keaktifan belajar juga disebutkan dalam Al-Quran surah Thaha ayat 114 sebagai berikut:

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ  
 وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

<sup>3</sup> Sri wahyuningsih, *Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*, (Vol. 4, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020), 295.

<sup>4</sup> Muhammad Musfi El Iqbal, *Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika* (Vol. 4, Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2020), 30. baca juga Siti Saadah, *Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PKN melalui Penerapan Metode Kerja Kelompok di Kelas V SDN Pasangan 03* (Jakarta: UIN Syarif hidayatullah, 2015), 6.

Artinya: Maka Maha Tinggi Allah Raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan".<sup>5</sup>

Pada ayat ini telah dijelaskan Nabi Muhammad SAW diutus oleh Allah untuk selalu berdo'a kepada-Nya, agar diberi tambahan ilmu. Ayat diatas menjelaskan bahwa manusia disuruh untuk selalu belajar dan menambah ilmunya dan jalan menambah ilmu salah satunya dengan aktif mengikuti pembelajaran.

Keaktifan belajar menurut Melvin Silberman seorang guru besar psikologi pendidikan Universitas Temple Amerika Serikat menyatakan bahwa "Apa yang saya dengar, saya lupa. Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat. Yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau saya diskusikan saya mulai memahami. Yang saya dengar, lihat, bahas dan terapkan saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Yang saya ajarkan kepada orang lain saya kuasai".<sup>6</sup> Alfred Adler dalam Warsono menyatakan bahwa pembelajaran aktif adalah ketika peserta didik menjadi aktor utama proses pembelajaran, bukan guru.<sup>7</sup> Pembelajaran aktif bukan hanya guru yang mendominasi pembelajaran, tetapi pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik melalui proses pembelajaran. Dimiyati mengatakan bahwa belajar aktif ialah sebuah langkah dalam proses belajar menyenangkan.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Al-Quran, Thaha ayat 114, Al-Quran dan Terjemahnya (Bandung: Departemen Agama RI, 2010), 320.

<sup>6</sup> Melvin Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), 23.

<sup>7</sup> Warsono Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 4.

<sup>8</sup> Dimiyati Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 51.

Kofac menyatakan bahwa STEAM memadukan kreativitas, inovasi, dan kemampuan untuk memecahkan masalah nyata. Selain itu, pendekatan STEAM dianggap cocok untuk memperluas tindakan peserta didik dalam pengalaman yang berkembang karena mendorong peserta didik untuk menumbuhkan minat, membuka pengalaman, dan mengajukan pertanyaan sehingga peserta didik dapat menyimpan informasi dengan menyelidiki, memperhatikan, menemukan, dan belajar melalui hal-hal disekitar mereka.<sup>9</sup>

STEAM dalam dunia pendidikan sudah umum diterapkan, seperti yang dilaporkan Sri Wahyuningsih dalam penelitiannya bahwa STEAM mampu memperbaiki serta meningkatkan kreativitas peserta didik dan dapat ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik dalam menghadapi isu-isu terkait lingkungan.<sup>10</sup> Serupa dengan penelitian Andi Agustinah dan Sri Mulyana dari penelitiannya mengabarkan bahwa STEAM memberikan adanya ketertarikan belajar peserta didik serta dapat merangsang peserta didik dalam segi kognitif, kreativitas, psikomotorik maupun bahasa. Ziadatul Maghfiroh dari penelitiannya melaporkan penerapan pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.<sup>11</sup> Sedangkan Tri Ratnaningsih dalam penelitiannya juga mengabarkan bahwa STEAM dapat memperbaiki

---

<sup>9</sup> Kofac dalam Siti Wahyuningsih dan Andriani Rahma Pudyaniqtyas, dkk, “*Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*”(Vol.4 Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020), 306.

<sup>10</sup> Siti Wahyuningsih, *Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol. 4, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020), 295.

<sup>11</sup> Ziadatul Maghfiroh, *Penerapan Pembelajaran STEAM pada Anak Usia Dini pada Masa Covid- 19* (surabaya: UIN Sunan Ampel, 2021), VII.



serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>12</sup> Tresa Ardila Putri dalam penelitiannya juga mengabarkan bahwa STEAM yang diintegrasikan dengan *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar serta hasil belajar peserta didik.<sup>13</sup>

Secara keseluruhan penelitian di atas menyatakan bahwa pembelajaran STEAM mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mampu mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik, bahasa dan kreatifitas serta meningkatkan motivasi belajar, namun masih jarang penelitian sejenis yang menggunakan STEAM untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan pembelajaran berbasis proyek pada kelas rendah untuk mengatasi permasalahan keaktifan belajar peserta didik yang masih kerap terjadi dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Tingkatan kelas di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD) dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua dan tiga. Sedangkan, kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima dan enam.<sup>14</sup> Perlu diketahui dalam penelitian ini subyek yang dipilih adalah kelas rendah yakni hanya fokus pada kelas III di SDN Jatin 03.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN Jatin 03 pada tanggal 4 September 2022 dengan guru wali kelas III peneliti memperoleh informasi bahwa mayoritas peserta didik kelas III yang

---

<sup>12</sup> Tri Ratnaningsih, *Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Peserta didik dengan Pendekatan STEAM menggunakan 4dframe Toolkit* (Vol.8, Jurnal Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2022), 158.

<sup>13</sup> Tresa Ardila Putri, *Integrasi Pendekatan STEAM dengan Model PBL untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik* (Jambi: Universitas Jambi, 2023), 1.

<sup>14</sup> Sekar Purbarini Kuwuryan, *Karakteristik Peserta didik SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya* (Yogyakarta: UNY, 2020),1.

terdiri dari 17 (tujuh belas) peserta didik mengikuti pembelajaran sekedar mendengarkan saja. Selama masa pembelajaran, peserta didik diberikan kesempatan bertanya serta memberikan pendapat peserta didik cenderung pasif sehingga menimbulkan situasi dimana peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup> Berdasarkan paparan tersebut Ibu Tita selaku guru wali kelas III juga mengatakan bahwa guru masih belum menemukan solusi untuk menentukan pendekatan serta model yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran yang bervariasi serta tidak monoton berpusat pada guru.<sup>16</sup> Oleh karenanya, penelitian ini akan memaparkan tentang penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sebagai bentuk respon pasifnya peserta didik dalam pembelajaran serta merespon pembelajaran yang dominan berpusat pada guru dan STEAM diharapkan dapat memberikan sumbangsiah atau kontribusi yang bertujuan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada proses pembelajaran.

Penelitian ini berusaha sekaligus berupaya menjawab masalah pembelajaran yakni meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui penelitian yang berjudul penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas rendah di SDN Jatian 03.

## **B. Permasalahan**

---

<sup>15</sup> Observasi Kelas III SDN Jatian 03 (Dusun Plalangan, Desa Jatian, Kecamatan Pakusari) pada tanggal 04 September 2022.

<sup>16</sup> Ifitahatus Syarifatul H, Wawancara Wali Kelas III SDN Jatian 03 diwawancarai oleh Penulis, Jember, 04 September 2022.

Fokus dari penelitian ini adalah menerapkan pembelajaran tematik basis STEAM untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, sehingga dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM pada siswa kelas rendah di SDN Jatian 03?
2. Bagaimana keaktifan belajar peserta didik melalui pembelajaran tematik berbasis STEAM pada siswa kelas rendah di SDN Jatian 03?

### **C. Cara Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah dalam PTK ini melalui penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM yang diupayakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III SDN Jatian 03. Adapun indikator keberhasilan atau intervensi dari penelitian ini adalah meningkatnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berlandaskan latar belakang serta permasalahan dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Menjelaskan penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM pada siswa kelas rendah di SDN Jatian 03?
2. Menganalisis peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui pembelajaran tematik berbasis STEAM pada siswa kelas rendah di SDN Jatian 03?

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, penelitian ini mampu memberikan informasi tentang penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM yang diupayakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik terutama pada peserta didik kelas III.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis PTK dari penelitian ini memberikan manfaat antara lain:

#### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai sumbangsih kepada Kepala Sekolah/ Kepala Madrasah guna meningkatkan pengetahuan serta keterampilan guru kelas khususnya guru SD/MI dengan pendekatan pembelajaran tematik berbasis STEAM yang diupayakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini mampu memberikan referensi terhadap guru untuk memperbaiki pembelajaran dan membantu guru mempersiapkan pembelajaran serta mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran.

#### c. Bagi peserta didik

Penelitian ini memberikan gambaran kepada peserta didik tentang pembelajaran tematik yang berbasis STEAM dengan harapan

peserta didik yang memiliki keaktifan yang baik dalam pembelajaran dapat mempertahankan keaktifannya serta peserta didik yang masih memiliki keaktifan yang sedang dan rendah diharapkan terus meningkatkan keaktifannya dan tetap semangat, dan terus berusaha pantang menyerah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengetahuan, pemahaman serta pengalaman mengenai pembelajaran tematik berbasis STEAM dan penerapannya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Berlandaskan latar belakang serta pemecahan masalah dalam penelitian diatas maka hipotesis tindakan yang digunakan peneliti adalah pembelajaran tematik berbasis STEAM mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas rendah di SDN Jatian 03.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Penelitian ini alurnya dimulai dengan BAB I sampai BAB V adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

BAB I pendahuluan dalam penelitian ini berisi tentang latar belakang masalah, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan serta sistematika penulisan.

BAB II kajian pustaka dalam penelitian ini berisi tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang peneliti teliti serta kajian teori tentang penelitian yang peneliti teliti.

BAB III metode penelitian dalam penelitian ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan peneliti, lokasi, waktu dan subyek penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan siklus penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data, indikator kinerja, tim peneliti serta jadwal penelitian.

BAB IV hasil dan pembahasan dalam penelitian ini berisi tentang gambaran obyek penelitian, hasil penelitian serta pembahasan.

BAB V penutup dalam penelitian ini berisi tentang kesimpulan penelitian serta saran-saran dari peneliti kepada semua pihak.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengidentifikasi penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti teliti. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti teliti antara lain sebagai berikut:

1. Tresya Adila Putri dalam penelitian skripsinya yang berjudul integrasi pendekatan STEAM dengan model PBL untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sridadi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran STEAM dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di tema 6. Berdasarkan hasil penelitiannya pembelajaran STEAM dengan model PBL dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik yang dilihat dari peningkatan keaktifan sudah mencapai 70% dan hasil belajar sudah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75%.
2. Beatrica Rahmawati Aulia dalam penelitian skripsinya berjudul penerapan pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis di SD *My Little Island* Malang. Masalah awal untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam penelitiannya yaitu peserta didik kurang memiliki kemampuan berpikir kritis ketika pembelajaran. Oleh karenanya,

penelitian yang diteliti bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi di SD *My Little Island* Malang. Hasil penelitiannya bahwa pendekatan pembelajaran berbasis STEAM di SD *My Little Island* yang diimplementasikan kedalam mata pelajaran dengan menggunakan kurikulum *Cambridge* yaitu Sains, bahasa inggris dan matematika dapat membantu pembelajaran menjadi optimal dan dapat membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

3. Putu Novi Wipera dan Andriyani dalam artikel jurnal yang ditulisnya dengan judul peningkatan kemampuan berfikir kritis dan keaktifan belajar materi statistika melalui model *problem based learning* berpendekatan STEAM. Dalam penelitiannya ditemukan data pada siklus I sebesar 70,85% dan siklus II sebesar 91,10%. Hasil penelitian ini penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpendekatan STEAM dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan keaktifan belajar peserta didik.
4. Nilatus Sa'adah dalam skripsinya yang berjudul penerapan metode pembelajaran STEAM untuk meningkatkan konsentrasi anak hiperaktif melalui permainan *magic ball* di TK Talenta Semarang. Dalam penelitiannya ditemukan sebuah permasalahan bahwa rendahnya konsentrasi anak hiperaktif, sehingga penelitiannya diarahkan pada penerapan metode penerapan STEAM di TK Talenta Semarang dan bagaimana cara memperbaiki kemampuan belajar melalui permainan



*magic ball* di TK Lentera Semarang. Hasil penelitiannya adalah implementasi metode pembelajaran STEAM di TK Talenta Semarang menjadi lebih baik melalui tahap penerapan yang sesuai dengan penerapan metode STEAM pada anak usia prasekolah. Permainan *magic ball* melalui metode pembelajaran STEAM yang diupayakan mampu meningkatkan konsentrasi anak hiperaktif, dibuktikan dengan anak mampu konsentrasi selama kurang lebih 1 jam untuk mengikuti permainan.

5. Irna Astiza dalam skripsinya yang berjudul analisis penerapan pembelajaran tematik dengan STEAM kelas III SD Muhammadiyah Assalam Malang. Dalam penelitiannya diangkat permasalahan yaitu bagaimana penerapan pembelajaran tematik STEAM pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Assalam Malang. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa proses implementasi pembelajaran tematik STEAM dapat diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran peserta didik kelas III.

Namun demikian, masih ada beberapa kendala atau faktor yang menghambat dalam penerapannya seperti keterbatasan materi pembelajaran serta mengharuskan guru untuk meningkatkan keterampilannya secara berkelanjutan dan terstruktur.

Adapun penjelasan serta novelty dari penelitian yang peneliti teliti dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan perbedaan**

No	Identitas	Judul	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan penelitian
1.	Tresya Adila Putri	Integrasi pendekatan STEAM dengan model PBL untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sridadi.	Sama-sama meneliti pendekatan STEAM. Sama-sama untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.	Penelitian terdahulu subyeknya kelas V sedangkan peneliti subyeknya kelas rendah yakni kelas III. Penelitian terdahulu menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> sedangkan peneliti menggunakan model <i>Project Based Learning</i> .	Kebaruan penelitian yang peneliti lakukan dari penelitian-penelitian sebelumnya adalah peneliti menerapkan pembelajaran tematik berbasis STEAM untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas rendah yang subyeknya kelas III dan menggunakan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .
2	Beatrica Aulia Rahmawati	Implementasi pembelajaran berbasis STEAM dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di SD <i>My Little Island</i> di Malang	Sama-sama meneliti tentang pembelajaran berbasis STEAM. Penelitiannya sama-sama tingkat SD.	Penelitian terdahulu bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan berfikir kritis peserta didik sedangkan penelitian yang peneliti lakukan bertujuan	

				untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3	Putu Novi Wipra dan Andriyani	Peningkatan kemampuan nerfikir kritis dan keaktifan belajar materi statistika melalui model <i>Problem based learning</i> berpendekatan STEAM.	Sama-sama meneliti tentang STEAM. Sama-sama meneliti keaktifan belajar peserta didik.	Penelitian terdahulu menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> sedangkan peneliti menggunakan model <i>Project Based Learning</i> . Penelitian terdahulu subyeknya peserta didik SMP kelas VIII sedangkan peneliti subyeknya kelas rendah yakni kelas III.
4	Nilatusa'adah	Penerapan pembelajaran STEAM untuk meningkatkan konsentrasi anak hiperaktif melalui permainan <i>magic puffer ball</i> di TK	Sama-sama meneliti tentang penerapan pembelajaran STEAM pada tingkat SD.	Penelitian terdahulu bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi anak yang sangat aktif sedangkan penelitian yang peneliti lakukan

		Talenta Semarang		bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian terdahulu menggunakan permainan <i>Magic puffer ball</i> sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .	
5	Irna Astiza	Analisis penerapan pembelajaran tematik bermuatan STEAM kelas III SD Muhammadiyah 3 Assalam kota Malang.	sama-sama meneliti tentang penerapan pembelajaran tematik dengan STEAM dan sama-sama diterapkan pada kelas III SD.	Penelitian terdahulu hanya berfokus pada penerapan STEAM sedangkan yang peneliti teliti adalah penerapan STEAM sekaligus untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.	

B.

## C. Kajian Teori

### 1. Pembelajaran Tematik Berbasis STEAM

#### a. Pembelajaran Tematik

Dalam artian Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tematik diartikan dengan “berkaitan bersama suatu topik” sedangkan tema diartikan sebagai dasar cerita atau gagasan utama.<sup>17</sup> Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan suatu konsep atau materi menjadi tema. Pembelajaran tematik juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan beberapa muatan ke dalam satu tema yang ditentukan.<sup>18</sup>

Pembelajaran tematik juga didefinisikan oleh beberapa ahli dalam teorinya sebagaimana disebutkan bahwa pembelajaran tematik yakni sebuah pembelajaran dengan upaya mengintegrasikan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan nilai melalui suatu tema.<sup>19</sup> Sebagaimana dalam teorinya Mamat, juga mengabarkan bahwa “Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan melibatkan lebih satu mata pelajaran serta diikat dalam tema” teori tersebut juga senada dengan teori yang kabarkan oleh Majid bahwa “Pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan menggabungkan suatu konsep melalui berbagai muatan pembelajaran dalam satu tema dengan tujuan peserta didik belajar menjadi lebih baik”.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi keempat* (Jakarta: Gramedia Pustaka utama, 2008),1429.

<sup>18</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019),1.

<sup>19</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2009),87.

<sup>20</sup> Andi Prastowo. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019),1.

Pembelajaran tematik disebut sebagai salah satu jenis pembelajaran terpadu sebagai bagian dari sistem pembelajaran. Ini memacu peserta didik untuk aktif sendiri atau dalam kelompok, menganalisis serta menemukan konsep pendidikan dan prinsip ilmiah secara keseluruhan, dunia nyata, dan bermakna.<sup>21</sup>

Berdasarkan teori-teori yang disebutkan dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan pengetahuan, konsep, keterampilan serta nilai melalui beberapa muatan pembelajaran ke dalam sebuah tema yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik diminta untuk berperan langsung ketika pembelajaran bukan hanya menjadi objek semata.

**b. Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*)**

STEAM adalah cara mengajar dengan memberikan peserta didik untuk belajar tentang sains dan inovasi dengan mengajari mereka keterampilan seperti komunikasi, penalaran, kepemimpinan, bekerja sama, menghasilkan ide-ide baru, dan menjadi tangguh.

Menurut Yakman dalam Ziadatul Maghfiroh, STEAM adalah pembelajaran dengan cara peserta didik didorong untuk mengalami keterlibatan secara langsung karena STEAM adalah cara yang tepat untuk belajar. Peserta didik didorong untuk belajar mencapai semua

---

<sup>21</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 76.

keterampilan dengan cara mereka sendiri melalui metode pembelajaran STEAM.<sup>22</sup>

STEAM pada awalnya bernama Pendidikan STEM merupakan inovasi pembelajaran baru untuk menghadapi revolusi industri 4.0. STEM, yang diprakarsai oleh Georgette Yahman di Amerika Serikat tahun 2002 yakni pendekatan yang mengintegrasikan empat bidang pembelajaran berbasis masalah.<sup>23</sup> STEM adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan kegiatan seperti perbandingan, pengelompokan, pengurutan, dan pemodelan untuk mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah peserta didik. Menurut Syamsiatain, dunia pendidikan, industri, dan pemerintahan di negara maju memulai pengembangan STEM mensyaratkan lulusannya memiliki keterampilan sains, teknologi, teknik, dan matematika untuk mengembangkan pemikiran ilmiah.<sup>24</sup>

Seperti ungkapan Kofac yang menyatakan bahwa STEAM memadukan kreativitas, inovasi, dan kemampuan untuk memecahkan masalah nyata. Selain itu, pendekatan STEAM dianggap cocok untuk memperluas tindakan peserta didik dalam pengalaman yang berkembang karena mendorong peserta didik untuk menumbuhkan minat, membuka pengalaman, dan mengajukan pertanyaan sehingga peserta didik dapat

---

<sup>22</sup> Ziadatul Magfiroh, *Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kb Al-amar Ngoro Jombang dalam Masa Pandemi Covid-19*. (Malang: UIN Malang, 2021), 10.

<sup>23</sup> Ibid Hal.11

<sup>24</sup> Nailus Sa'adah, *Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif melalui Permainan Magic Puffer Ball* (Semarang: Uin Semarang, 2020), 10.

menyimpan informasi dengan menyelidiki, memperhatikan, menemukan, dan belajar melalui hal-hal disekitar mereka.<sup>25</sup>

Menurut Siantayani dalam Nailus Sa'adah STEAM bisa dilihat sebagai upaya guru dalam mengajarkan pelajaran terhadap peserta didik. selanjutnya, ketika peserta didik terlibat dengan permainan, instruktur menggunakan kerangka perhitungan STEAM untuk membantu bagaimana program berubah menjadi wawasan sehari-hari anak-anak serta meningkatkan keingintahuan peserta didik dalam pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk mempelajarinya sehingga peserta didik mendapatkan jawaban dari rasa ingin tahunya dan secara tidak sengaja mereka akan berperan secara aktif dalam pembelajaran.<sup>26</sup>

Dari berbagai teori diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik berbasis STEAM adalah pendekatan pembelajaran dengan memadukan antara sains, teknologi, proyek, seni dan matematika serta kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam dunia nyata. Pembelajaran tematik berbasis STEAM mengedepankan peserta didik ketika mempelajari dan memecahkan masalah dengan caranya masing-masing serta menumbuhkan keaktifan peserta didik melalui bertanya serta menjawab pertanyaan dan menumbuhkan rasa keingintahuan pada peserta didik. STEAM terdiri dari beberapa indikator pembelajaran antara lain:

---

<sup>25</sup> Siti Wahyuningsih dan Andriani Rahma Pudyaniqtyas, dkk, "*Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol:4 Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020), 306.

<sup>26</sup> Ibid. hal 11



### 1) *Science*

Pada tahun 1991, Fowler dan Fowfer berpendapat bahwa *science* secara umum adalah penerapan metode ilmiah untuk mempelajari berbagai fenomena alam. Pengetahuan sistematis yang didasarkan pada fenomena alam, pengamatan, dan induksi adalah ilmu pengetahuan.<sup>27</sup>

Sains adalah kumpulan konsep, prosedur, dan moral yang dapat digunakan di dalam kelas untuk menerapkan IPA. Belajar tentang sains atau produk adalah salah satu cara bagi peserta didik untuk belajar kembali, tetapi mereka juga bisa belajar tentang sains. Berdasarkan latihan mendalam seperti memperhatikan keanehan benda tertentu atau memulai percobaan (eksperimen) untuk menemukan jawaban atau klarifikasi yang relevan. Secara keseluruhan, sains dapat dibagi menjadi tiga kategori sebagai

berikut:

- a) Sains kehidupan, berkaitan dengan kehidupan seperti manusia, makhluk, serta tanaman, lingkungan alam, spesies, dan kebutuhan mereka. Adapun indikator sains kehidupan dalam mendemonstrasikan cinta dan rasa hormat terhadap organisme lain (hewan dan tumbuhan), mengelompokkan antara hewan hidup serta tidak hidup, dan mengembangkan pemahaman

---

<sup>27</sup> Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini* (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2019), 1.

tentang berbagai hewan dan tumbuhan sebagai sebuah keterampilan.

b) Ilmu pengetahuan aktual menggabungkan sifat-sifat sebenarnya dari berbagai bahan, perubahan materi, dan kekuatan yang mengikuti objek (seperti gravitasi dan bidang tarik-menarik) sepenuhnya tercakup dalam ilmu fisika. Pada umumnya peserta didik Madrasah Ibtidaiyah (MI) lebih banyak mengenalkan konsep tentang gerak, seperti menarik, mendorong, meniup, tenggelam, mengambang, dan sebagainya, sebagaimana ciri benda sebagaimana warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan suhu. Indikator fisika meliputi peserta didik melakukan ujian fisik, memilih objek berdasarkan sifat mereka dan memimpin mengeksplorasi jalan yang berbeda mengenai sifat sebenarnya dan memahami bagaimana kekuatan bekerja pada mereka.

c) Sains ilmu bumi dan antariksa, studi tentang komposisi bumi dan evolusinya dari waktu ke waktu. Pengamatan objek angkasa sebagaimana matahari, bulan, dan bintang juga merupakan bagian dari studi luar angkasa yang berhubungan dengan siang dan malam, gelap dan terang.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Yuliati Siantajani, *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020),41-42.

## 2) *Technology*

Tidak dapat dipungkiri bahwa Industri 4.0 memiliki dampak yang signifikan tidak hanya pada pendidikan dan pembelajaran tetapi juga pada kemajuan teknologi di seluruh dunia.

Telah dibuktikan bahwa revolusi teknologi dalam pendidikan memiliki sejumlah keunggulan, termasuk kemampuan peserta didik dan guru untuk meringkas pekerjaan mereka dengan cepat dan efisien. Hanya sedikit orang yang menyadari bahwa teknologi juga dapat digunakan untuk belajar hari ini, selain kegiatan tatap muka di kelas.<sup>29</sup>

Teknologi banyak memberikan kemudahan dalam berbagai bidang baik dalam pendidikan seperti mempermudah media pembelajaran, dan metode akan tetapi, semua hal tersebut bagi peserta didik tingkat Sekolah Dasar (SD) atau madrasah Ibtidaiyah

(MI) masih memerlukan pendampingan dikarenakan selain dampak positif dari teknologi tidak dapat dihindari bahwa teknologi dapat memberikan dampak yang negatif terhadap peserta didik melalui segi perilaku, sikap, sopan santun dan lain sebagainya. Sehingga dengan hal tersebut guru dalam pembelajaran juga harus memantau bagaimana peserta didik menggunakan alat teknologi yang sedang digunakan dengan jenis teknologi yang digunakan serta harus

---

<sup>29</sup> Nilatus Sa'adah, *Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif melalui Permainan Magic Puffer Ball* (Semarang: Uin Semarang, 2020), 17.

memperhatikan teknologi apa yang seharusnya diterapkan dan yang paling sedikit dampak negatifnya.

### 3) *Engineering*

*Engineering* atau proyek cara untuk mengimplementasikan ilmu sains dan teknologi dalam hal nyata. Praktek langsung diperlukan untuk mempelajari dan menguji pengetahuan pendidik dalam kehidupan nyata. Penting untuk diingat bahwa keterampilan peserta didik adalah hal yang paling penting, dan guru membantu peserta didik dalam belajar sebagaimana peserta didik di sisi lain adalah aktor di lapangan yang siap menghadapi setiap tantangan yang mungkin muncul.

Seiring harapan belajar peserta di kelas terwujud secara efektif dalam kehidupan nyata, dan pemberian pengetahuan konseptual yang dikonseptualisasikan dalam pengetahuan peserta

didik menjadi satu kesatuan yang kokoh dan dapat mendukung keterampilannya.<sup>30</sup>

Proyek yang dimaksud adalah sebuah pengamplikasian ilmu sains dan teknologi yang diterapkan dalam kehidupan nyata dengan membuat sebuah proyek yang berkaitan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi dalam sebuah pembelajaran.

---

<sup>30</sup> Abdul Muis Joenaidy, *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. (Yogyakarta: Laksana, 2019),144.

#### 4) *Art*

*Art* atau seni dalam pembelajaran STEAM adalah model atau pengembangan tentang kreativitas peserta didik melalui hal-hal yang dapat menciptakan suasana yang unik dan alami serta menghidupkan ruang kelas. Tujuan penerapannya adalah menjadikan lingkungan pembelajaran yang tidak membosankan, menggairahkan, dan bermakna daripada suram, sehingga peserta didik senang bukan bosan. pekerjaan yang ke dalam pembelajaran dimana guru bukan hanya dapat mendidik serta memberikan informasi akan tetapi mampu mengidentifikasi kekuatan, asumsi, dan strategi pembelajaran mereka sendiri.<sup>31</sup>

Selanjutnya, pembelajaran menjadi lebih beragam, kritis, dan hadir dalam suasana alternatif dengan seni yang bisa diartikan sebagai penciptaan minat dan inisiatif peserta didik yang digambarkan dalam sebuah karya yang mampu dinikmati dengan penglihatan, sentuhan, dan indra lainnya.

#### 5) *Mathematics*

Pendekatan pembelajaran STEAM pada periode 4.0 dianggap sebagai bekal untuk memberikan jawaban atas permasalahan pembelajaran yang muncul selama dengan asumsi bahwa peserta didik dibatasi dengan beberapa perangkat pembelajaran dan tidak memahami kemampuan dan kegunaannya,

---

<sup>31</sup> Yuliati Siantajani, *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020),150.

kini peserta didik dapat dilatih melalui metode pembelajaran STEAM untuk menangani masalah-masalah nyata. Tentunya, semua ini membutuhkan dukungan dan arahan dari seorang guru. Pembelajaran STEAM diselenggarakan untuk mengetahui cara mengatasi setiap masalah. Selain itu, mereka mampu menemukan konsep dan pembaharuan serta menjadi contoh di kehidupan.<sup>32</sup>

Banyak orang benar-benar percaya bahwa sains berkaitan dengan matematika serta perhitungan banyak peserta didik sering tidak mengikuti pembelajaran ini. melalui hal tersebut, pentingnya penguasaan matematika tidak lepas dari pembelajaran di abad 21. Dengan demikian, Matematika adalah keterampilan yang senantiasa digunakan peserta didik dalam hidup bahkan saat mereka bersenang-senang dengan teman. Matematika sampai saat ini masih menjadi mata pelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik serta menunjukkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang dihindari peserta didik.

Dari berbagai teori diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran STEAM dengan pendekatan abad ke-21 guna menghadapi dunia Industri 4.0 yang berlangsung saat ini dengan pembelajaran yang memadukan dan menerapkan beberapa indikator yang meliputi *science, technology, engineering, art, mathematics*

---

<sup>32</sup> Abdul Muis Joenaidy, *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0* (Yogyakarta: Laksana, 2019), 46.

dengan tujuan peserta didik mampu menyelesaikan dan mampu menghadapi permasalahan yang dialami dalam konteks nyata.

STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang mana dalam penerapannya memerlukan adanya sebuah model pembelajaran. *Project based learning* ialah model pembelajaran berbasis masalah yang berpegangan pada teori belajar konstruktivisme yang mana dalam penerapannya mengakomodasi atau melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran dan berkaitan dengan pembelajaran berbasis STEAM.<sup>33</sup>

Pembelajaran STEAM dengan model pembelajaran *project based learning* yakni sebuah implementasi dari pembelajaran aktif yang menerapkan konsep bahwa peserta didik membangun mentalnya untuk berfikir serta memahami dunia.<sup>34</sup> Model *project*

*based learning* juga mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas serta kesungguhan peserta didik dalam pembelajaran.<sup>35</sup> Oleh sebab itu, keingintahuan yang besar akan menumbuhkan minat yang besar pula bagi peserta didik serta mendorong semangat peserta didik untuk mengetahui sesuatu dalam proses pembelajaran.<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> Warsono hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen* (Bandung: Remaja rosdakarya, 2013), 147.

<sup>34</sup> Ibid. hlm 152-153.

<sup>35</sup> Ahmad Hidayat, *Menulis Narasi Kreatif dengan Model Project Based Learning dengan Music Instrumental Teori dan Praktik di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 4.

<sup>36</sup> Esti Suryani, *Best Practice: Pembelajaran Inovasi melalui Model Project Based Learning* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2012), 2.

### c. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Dalam pendekatan STEAM terdapat model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, namun guru juga harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatannya guna meningkatkan keaktifan belajar. Model pembelajaran yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL).

*Project based learning* adalah model pembelajaran berbasis masalah yang berpegangan pada teori belajar konstruktivisme yang mana dalam penerapannya mengakomodasi atau melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran.<sup>37</sup> Pembelajaran dengan desain *project based learning* yakni sebuah implementasi dari pembelajaran aktif yang menerapkan konsep bahwa peserta didik membangun pengetahuannya untuk berfikir serta memahami dunia.<sup>38</sup> Model *project based learning* juga mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas serta kesungguhan peserta didik dalam pembelajaran.<sup>39</sup>

Pembelajaran dengan model *project based learning* bermula dari sebuah rasa keingintahuan dalam pembelajaran serta rasa penasaran yang menjadi modal utama dalam mengetahui suatu hal. Sem menarik apapun pembelajaran tidak akan maksimal tanpa adanya sebuah keingintahuan

---

<sup>37</sup> Warsono Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 147.

<sup>38</sup> Ibid. hlm 152-153.

<sup>39</sup> Ahmad Hidayat, *Menulis Narasi Kreatif dengan Model Project Based Learning dengan Music Instrumental Teori dan Praktik di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 4.



yang dimiliki peserta didik pada proses pembelajaran.<sup>40</sup> Oleh sebab itu, keingintahuan yang besar akan menumbuhkan minat yang besar pula bagi peserta didik serta mendorong semangat peserta didik untuk mengetahui sesuatu.

Pada era sekarang belajar tidak cukup jika hanya sekedar memahami akan tetapi diperlukan adanya sebuah keaktifan dalam pembelajaran.<sup>41</sup> Terkadang aktif saja juga masih kurang masih memerlukan peningkatan-peningkatan sehingga menjadi proaktif yang mana pembelajaran aktif tidak didapatkan dari membaca saja akan tetapi juga memahami serta menciptakan. Aktivitas dalam pembelajaran *project based learning* meliputi menumbuhkan minat belajar peserta didik serta dilaksanakan secara berkelompok.

## **2. Keaktifan Belajar**

### **a. Pengertian Keaktifan Belajar**

Aktif disebut juga dengan berusaha maupun bekerja dengan giat adapun keaktifan merupakan sebuah keadaan yang identik dengan adanya sebuah usaha untuk melakukan sesuatu. Sama seperti halnya keaktifan peserta didik ketika pembelajaran yang dapat digaris merahi dengan adanya sebuah usaha peserta didik untuk melakukan sesuatu dalam pembelajaran seperti bertanya, menjawab, merespon keadaan sekitar, menanggapi, menulis, dan lain sebagainya.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Esti Suryani, *Best Practice: Pembelajaran Inovasi melalui Model Project Based Learning* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2012), 2.

<sup>41</sup> Dwi Sulisworo, *Konsep Pembelajaran Project Based Learning* (Semarang: Alprin, 2019), 30.

<sup>42</sup> Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 9 baca juga, Winda Erwin Pratiwi, *Meningkatkan Keaktifan*

Melvin Silberman seorang guru besar psikologi pendidikan Universitas Temple Amerika Serikat menyatakan bahwa “Apa yang saya dengar, saya lupa. Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat. Yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau saya diskusikan saya mulai memahami. Yang saya dengar, lihat, bahas dan terapkan saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Yang saya ajarkan kepada orang lain saya kuasai”<sup>43</sup> Berdasarkan teori tersebut peserta didik dalam memahami pembelajaran tidak mampu jika didapat dengan mendengarkan saja serta apabila jika kita mendengar dan melihat maka akan sedikit ingat dan lebih banyak lupa apabila sambil dipertanyakan maka mulai memahami akan tetapi dalam teorinya Melvin Silberman juga menyatakan bahwa mulai memahami saja masih kurang sehingga perlu adanya menjelaskan kepada orang lain untuk benar-benar memahami dan menguasai pembelajaran.

Teori lain juga melaporkan bahwa pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif adalah pembelajaran aktif, karena dengan peserta didik yang aktif dapat mengalahkan peserta didik yang benar-benar belajar dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Aktif bukan hanya mental akan tetapi juga

---

*Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPS Kelas IV menggunakan Media Gambar di SDN Banyuraden Gamping Tahun Ajaran 2012/2013* ( Yogyakarta: Universitas Yogyakarta, 2013 ), 21.

<sup>43</sup> Melvin Silberman. *Active Learning 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), 23.

melibatkan fisik dalam hal kebaikan sehingga pembelajaran dapat maksimal.<sup>44</sup>

Alfred Adler dalam Warsono menyatakan bahwa Pembelajaran aktif adalah ketika peserta didik menjadi aktor utama proses pembelajaran, bukan guru.<sup>45</sup> Pembelajaran aktif bukan hanya pendidik yang mendominasi pembelajaran, tetapi pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik melalui proses pembelajaran.

Dimiyati mengatakan bahwa belajar aktif adalah sebuah langkah dalam proses belajar yang menyenangkan. Peserta didik harus selalu aktif berproses dan menanggapi setiap proses pembelajaran agar dapat belajar.<sup>46</sup> John Dewey percaya bahwa “belajar adalah sesuatu yang perlu dilakukan sendiri oleh peserta didik, jadi dorongan harus datang dari peserta didik yang sebenarnya.”<sup>47</sup>

Dengan mengacu terhadap beberapa istilah tersebut, peneliti mampu menyimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah keadaan dimana peserta didik yang terlibat tidak hanya guru yang selalu menjelaskan selama proses pembelajaran, tetapi peserta didik juga harus terlibat dalam proses tersebut dan berhak untuk menjelaskan atau menyuarakan pendapatnya. Berdasarkan beberapa pengetahuan sebelumnya, peneliti juga dapat menarik kesimpulan bahwa peserta

---

<sup>44</sup> Barmawe Munthe dan Zaini Hisyam, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD, 2007), 16.

<sup>45</sup> Warsono Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 4.

<sup>46</sup> Dimiyati Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006), 51.

<sup>47</sup> Ibid, 22.

didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran ketika mereka mengamati keseluruhan proses serta benar-benar dengan rasa keingintahuannya, serta dengan dorongan peserta didik harus dilibatkan dalam proses pembelajaran.

#### **b. Indikator Keaktifan Belajar**

Indikator keaktifan belajar mengacu pada sebuah kegiatan yang diikuti peserta didik sebagai bagian dari proses pembelajaran. Menurut Melvin Silberman keaktifan itu meliputi mendengar, melihat, mempertanyakan, mendiskusikan, menerapkan dan mengajarkan.

Sujana juga mengemukakan indikator aktivitas peserta didik sangat beragam dalam pembelajaran yang mana mengacu pada pendapatnya Sujana yang mengemukakan indikator keaktifan belajar antara lain:<sup>48</sup>

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Peserta didik terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- 4) Bertanya terhadap guru atau peserta didik lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Melalui kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.

---

<sup>48</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 6.

- 7) Melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- 8) Kesempatan menyampaikan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Demikian indikator yang dipakai dalam observasi ini mengacu pada indikator menurut Sudjana serta didukung oleh indikator jenis kegiatan, sesuai teori Paul Dierich serta Melvin Silberman mengikuti adaptasinya dengan pembelajaran yang perlu dilakukan, maka indikatornya diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Indikator Keaktifan Belajar**

No	Indikator Keaktifan	Aktivitas Menurut Paul Dierich	Aktivitas menurut Melvin Silberman
1	<b>Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya</b>		
	Peserta didik mempelajari materi yang sudah diberikan sebelumnya	Kegiatan visual	Kegiatan melihat
	Peserta didik memperhatikan penjelasan/ informasi yang disampaikan pendidik	Kegiatan visual	Kegiatan melihat
	Peserta didik mendengarkan penjelasan/ informasi yang disampaikan pendidik	Kegiatan mendengarkan/ audio	Kegiatan mendengarkan
	Peserta didik mencatat hal-hal yang menurutnya penting	Kegiatan menulis	Kegiatan menerapkan

	Peserta didik menjaga ketertiban kelas	Kegiatan emosional	Kegiatan menerapkan
2	<b>Terlibat dalam pemecahan masalah</b>		
	Mampu mencari informasi dari sumber yang disajikan guru	Kegiatan visual	Kegiatan melihat
	Mampu menyampaikan informasi yang diperoleh	kegiatan lisan	kegiatan mendiskusikan
3	<b>Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah</b>		
	Peserta didik berusaha mencari jawaban di buku/literatur lain untuk menyelesaikan tugas yang sulit.	Kegiatan mental	kegiatan mempertanyakan
4	<b>Bertanya terhadap guru atau peserta didik lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya</b>		
	Bertanya kepada guru mengenai hal yang belum dimengerti	Kegiatan lisan	Kegiatan menanyakan
	Bertanya kepada teman yang lebih paham ketika ada hal yang belum dimengerti	Kegiatan lisan	Kegiatan menanyakan
5	<b>Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru</b>		
	Aktif berdiskusi dalam kelompok	Kegiatan lisan	Kegiatan mendiskusikan
	Aktif berkreasi dalam kelompok	Kegiatan mental	Kegiatan mendiskusikan dan kegiatan mengajarkan

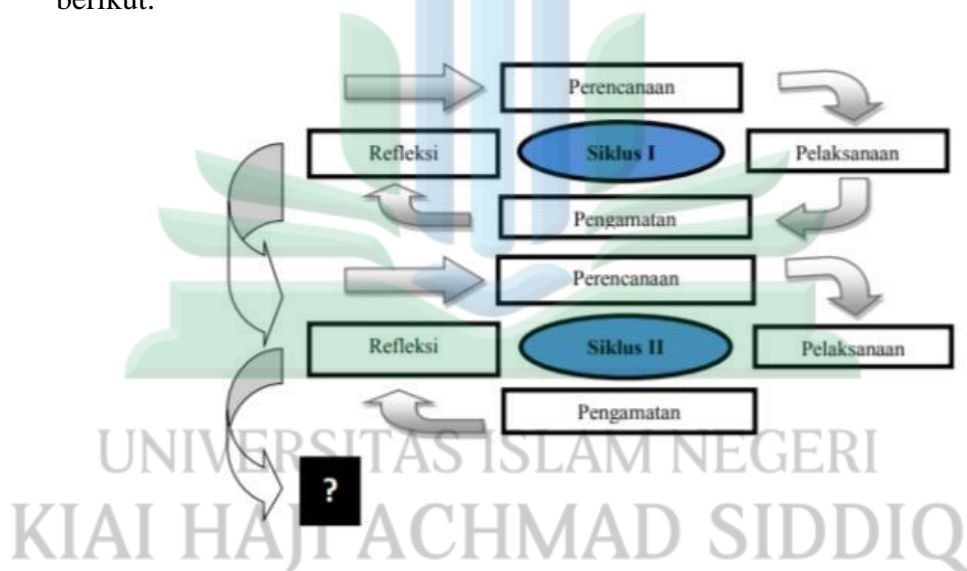
	Mampu bekerjasama dalam kelompok	Kegiatan lisan	Kegiatan mendiskusikan
6	<b>Melalui kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh</b>		
	Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru	kegiatan lisan	kegiatan mendiskusikan
7	<b>Melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis</b>		
	Peserta didik mengerjakan dengan antusias	kegiatan emosional	kegiatan mendiskusikan
8	<b>kesempatan menyampaikan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya</b>		
	Peserta didik memaparkan hasil pekerjaan dan produknya	kegiatan lisan	kegiatan mengajarkan

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas atau lebih sering disebut PTK. Model penelitian kelas yang digunakan peneliti adalah model Kemmis dan MC. Taggart dengan sifat berbentuk spiral dan bersiklus. Adapun gambaran dari desain PTK model Kemmis dan Mc. Taggart dapat dilihat dalam gambar berikut.<sup>49</sup>



**Gambar 3.1**  
**Model PTK Desain Kemmis dan Mc. Taggart**

Gambar di atas merupakan representasi tahapan perencanaan model Kemmis dan MC Taggart yang artinya setiap siklus eksplorasinya terdiri dari empat tahapan yaitu: tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan tahap melakukan tindakan atau mengamati, dan tahap mengevaluasi.

<sup>49</sup> Ghony Djunaidi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang: UIN Malang Press, 2008), 64.



## **B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini bertempat di SDN Jatian 03 yang terletak di Dusun Plalangan, Desa Jatian, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember. Sekolah tersebut merupakan sekolah dibawah naungan satuan pendidikan di Jatian. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut berdasarkan beberapa alasan antara lain:

1. Peneliti memperoleh dukungan dari pihak sekolah yakni Kepala Sekolah serta guru wali kelas III serta dukungan dari para guru di SDN Jatian 03.
2. Peneliti memperoleh kebebasan dalam mengakses data penelitian serta memperoleh izin penelitian oleh Kepala Sekolah SDN Jatian 03.
3. Terdapat permasalahan yang peneliti temui dalam pembelajaran yang memerlukan perbaikan dalam hal keaktifan belajar.

Pelaksanaan penelitian dari 16 Januari 2023 sampai 10 Maret 2023 penelitian ini berlangsung selama dua bulan. Adapun subyek yang diteliti adalah peserta didik kelas III SDN Jatian 03 yang berjumlah 17 orang dengan kategori 10 peserta didik laki-laki dan 7 orang peserta didik perempuan.

## **C. Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan diawali dengan melakukan penelitian pendahuluan atau prapenelitian kemudian akan dilanjutkan dengan siklus I dan siklus selanjutnya sehingga mencapai indikator atau intervensi keberhasilan.

Adapun uraian dari tahap-tahap penelitian ini antara lain sebagai berikut:

## 1. Prapenelitian

### a. Pengamatan kelas

Dalam penelitian ini peneliti mengamati proses pembelajaran tematik di SDN Jatian 03. Semua data dan temuan lapangan yang berkaitan dengan suasana belajar dalam pembelajaran tematik, pengelolaan kelas, kegiatan peserta didik, kegiatan guru dicatat sebagai bahan refleksi dan analisis.

### b. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini, peneliti ajukan kepada guru wali kelas III di SDN Jatian 03 pada tanggal 17 Januari 2023 dengan tujuan untuk mengetahui gambaran umum mengenai pembelajaran tematik, mengetahui keaktifan belajar peserta didik, mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran tematik.

Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai guru wali kelas III dilakukan untuk mengetahui metode dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran tematik, tingkatan keaktifan belajar peserta didik.

Wawancara juga dilakukan kepada peserta didik atas nama Adilah Syahira, Silvia Nadilah dan Adil Hamdani yang dilakukan pada tanggal 18 Januari 2023 untuk mengetahui sikap mereka terhadap pembelajaran tematik, cara guru mengajar, serta sikap peserta didik terhadap guru. Informasi yang didapatkan membantu peneliti untuk melihat serta memperoleh gambaran awal pembelajaran tematik di kelas III SDN Jatian 03.

## 2. Siklus 1

### a. Perencanaan

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bersama dengan guru wali kelas III pada tanggal 31 Januari 2023 sebagaimana prosesnya mengacu pada kurikulum sekolah. SDN Jatian 03 dalam pembuatan RPP dipasrahkan kepada masing-masing guru kelas dengan ketentuan sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta mempersiapkan bahan dan media yang digunakan dalam pembelajaran serta peneliti juga menyiapkan perangkat penelitian yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan. Dalam pembuatan RPP yang akan diterapkan dalam siklus I ini RPP yang telah peneliti buat bersama guru wali kelas kemudian dikonsultasikan kepada Wakil Kepala bagian kurikulum serta Kepala Sekolah.

### b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan ini penerapan tindakan dilaksanakan sesuai konsep perencanaan dan persiapan yang telah dibuat sebelumnya. Pada akhir siklus, penelitian ini dilaksanakan melalui proses kegiatan belajar mengajar, evaluasi, dan refleksi. Selama siklus I ini, peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar tema 5 Cuaca subtema 3 pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dalam pembelajaran 1. Adapun proses observasinya dilakukan oleh observer dan peneliti yang mengisi proses pembelajaran. Observer meneliti proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi yang sudah

disediakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik serta lembar observasi keaktifan belajar. perlu diketahui, bahwa observer tidak hanya duduk dibelakang akan tetapi ada kalanya berjalan menghampiri peserta didik untuk mengetahui aktivitas peserta didik secara jelas.

c. Pengamatan/observasi

Pengamatan atau observasi dalam penelitian ini diteliti dengan mengamati proses aktivitas guru dan peserta didik menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Instrumen yang dipakai meliputi: lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar observasi keaktifan belajar peserta didik. Adapun untuk sasarannya adalah aktivitas peserta didik dan guru yang diamati secara individual. Prosesnya observer mengamati setiap individu dan aktivitas guru yang disesuaikan dengan lembar aktivitas peserta didik dan lembar aktivitas guru. Observer memberi tanda centang pada lembar observasi dengan mencentang kategori (ya) atau (tidak) dalam lembar observasi. Hasil observasi kemudian diperhitungkan dan dianalisis saat merencanakan siklus berikutnya. Penilaian pada siklus I dilakukan dengan memperhatikan keaktifan pembelajaran peserta didik dan persepsi observer yang dibantu oleh guru kelas.

#### d. Refleksi

Pada Siklus I, refleksi dilakukan setelah kesimpulan dari tindakan dan pengamatan siklus dengan merefleksi hasil dari pelaksanaan siklus mulai dari merefleksi RPP serta merefleksi aktivitas guru. Dalam merencanakan perbaikan peneliti dan guru wali kelas akan melaksanakan diskusi untuk mengetahui hal apa saja yang perlu direfleksi yang mengacu pada hasil lembar observasi dan catatan lapangan dari observer sehingga hasil kegiatan siklus I dianalisis, diselidiki, diamati, dan dipertimbangkan oleh peneliti. Pada siklus operasional berikutnya, hasil refleksi siklus II menjadi landasan untuk pengembangan.

### 3. Siklus II

#### a. Perencanaan

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bersama dengan guru wali kelas III pada tanggal 17 Februari 2023 sebagaimana prosesnya mengacu pada kurikulum sekolah. SDN Jatian 03 dalam pembuatan RPP dipasrahkan kepada masing-masing guru kelas dengan ketentuan sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan serta mempersiapkan bahan dan media yang digunakan dalam pembelajaran dan peneliti juga menyiapkan perangkat penelitian yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan. Dalam pembuatan RPP yang akan diterapkan dalam siklus II ini RPP yang telah peneliti buat bersama guru wali kelas kemudian dikonsultasikan kepada Wakil

Kepala bagian kurikulum serta Kepala Sekolah. Perbaikan yang dilakukan dalam perencanaan ini yakni melakukan perbaikan pada media yang digunakan dan mencari proyek baru untuk diterapkan dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Tindakan ini dilakukan sesuai dengan konsep desain atau persiapan sebelumnya. Pelaksanaan siklus II ini membahas tentang tema 6 energi dan perubahannya sub tema 1 sumber energi pembelajaran 5.

c. Pengamatan/ observasi

Pengamatan atau observasi pada siklus II ditetapkan seperti halnya dalam mengobservasi pelaksanaan siklus I sebagaimana hasil observasi diolah sebagai bahan perencanaan siklus berikutnya. Adapun evaluasi pada siklus II dilakukan dengan cara menghitung serta menganalisis indikator keaktifan belajar peserta didik yang diamati secara individual.

d. Refleksi

Refleksi dalam siklus II dilakukan ketika penerapan tindakan serta pengamatan pada akhir siklus selesai. Dimana dalam hal ini peneliti menelaah, melihat serta menganalisis yang telah diperoleh dalam tindakan pada siklus II. Sedangkan perbaikan pada siklus II ini akan menjadi dasar untuk refleksi pada pelaksanaan siklus selanjutnya. Prosedur penelitian diatas dilaksanakan dengan mengacu

pada model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart dimana empat tahapan pelaksanaannya adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.<sup>50</sup>

#### **D. Pelaksanaan Siklus Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini terdiri dari prapenelitian, siklus I serta siklus II. Dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II dengan menggunakan pembelajaran tematik berbasis STEAM untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas rendah di SDN Jatian 03.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara serta dokumentasi. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Dalam PTK observasi dilakukan dengan mengamati serta mencatat segala tindakan atau keadaan perilaku peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran.<sup>51</sup> Dalam hal ini peneliti mengobservasi secara langsung dan terlibat sebagai observer dalam pembelajaran serta mengamati pembelajaran dari segi pendekatan yang telah ditentukan serta pengamatan hal lain yang berhubungan dengan aktivitas belajar peserta didik. Karena peneliti masuk ke dalam kelas sebagai pengamat langsung untuk memperkuat data penelitian dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Januari sampai 21 Januari 2023. Peneliti

---

<sup>50</sup> Rustiyarso Tri Wijaya, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Noktah, 2020), 41- 46.

<sup>51</sup> Ibid, 65.

juga menggunakan catatan lapangan sebagai bentuk catatan agar tindakan apa saja yang dilakukan tidak lupa ketika hendak melakukan refleksi serta perbaikan untuk siklus selanjutnya.

## 2. Interview/ wawancara

Menurut Gulo “wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden”.<sup>52</sup> Wawancara merupakan teknik yang digunakan untuk mengetahui atau mengumpulkan berbagai data yang ingin diketahui dari responden.

Penelitian ini menggunakan wawancara untuk teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi prasiklus serta pada akhir siklus I dan siklus II tentang keaktifan belajar peserta didik serta aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Adapun orang yang peneliti wawancara adalah guru wali kelas III karena beliau adalah orang yang paling mengerti tentang kondisi kelasnya serta orang yang mengetahui tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti juga mewawancarai beberapa peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon mereka terhadap pembelajaran serta sikap mereka dalam proses pembelajaran serta sikap mereka terhadap pendidik.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksud adalah pengambilan gambar pada suatu kegiatan tertentu dimana dokumentasi yang dimaksud bisa berupa foto, catatan, file serta hal lainnya yang mempunyai sangkut paut dengan fokus

---

<sup>52</sup> Gulo W, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT. Grasindo, 2000), 110.



penelitian. Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian bisa berupa foto pada pembelajaran STEAM dilaksanakan di dalam kelas maupun diluar ruangan, file-file perangkat pembelajaran tematik berbasis STEAM, foto wawancara dengan beberapa informan dalam penelitian.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu untuk mengetahui tingkat keaktifan peserta didik secara langsung saat proses pembelajaran di dalam kelas dengan cara mengamati setiap pertemuan pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil dari observasi.

Analisis data observasi dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran tematik berbasis STEAM berlangsung. Hal-hal yang diobservasi di dalam kelas adalah kegiatan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Pengukuran lembar observasi dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman. Menurut Sugiyono, skala Guttman digunakan apabila ingin mendapatkan jawaban yang jelas (tegas) terhadap suatu pertanyaan. Jawaban yang digunakan dalam penskoran dalam penelitian ini dengan rentang 0 sampai 1. Misalnya jawaban ya (1) dan tidak (0). Ketentuan dalam memberikan ceklist pada setiap butir item dalam lembar keaktifan peserta didik yaitu skor 1 jika aktivitas dilakukan dan skor 0 apabila aktivitas tidak dilakukan. Berikut merupakan tabel skoring skala yang digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel.3.1**  
**Skoring Skala Guttman**

No	Pilihan Jawaban	Nilai Skor
1	Ya	1
2	Tidak	0

Rumus yang digunakan untuk menentukan persentase keaktifan peserta didik adalah sebagai berikut:<sup>53</sup>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Adapun perhitungan persentasenya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Intervensi Keaktifan Peserta Didik**

No	Interval	Interpretasi
1	81 % - 100 %	Sangat aktif
2	61 %- 80 %	Aktif
3	41%- 60%	Cukup aktif
4	21%- 40%	Kurang aktif
5	0%- 20%	Sangat kurang aktif

Tabel diatas merupakan perhitungan prosentase data pada lembar observasi yang diinterpretasikan ke dalam kriteria keaktifan belajar siswa.<sup>54</sup>

<sup>53</sup> Acep Yoni, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Familia, 2010), 64.

<sup>54</sup> Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jember: LPMPK, 2013), 24.

## G. Keabsahan Data

Untuk memperoleh data yang valid penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data sekaligus menguji kredibilitas data yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.<sup>55</sup>

Tujuan triangulasi dalam penelitian ini bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, akan tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang ditemukan. Untuk memperoleh informasi tentang keaktifan belajar peserta didik kelas III di SDN Jatian 03 dilakukan dengan triangulasi teknik yakni mengobservasi keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dan dengan mengadakan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas III, serta data dokumentasi dalam bentuk tulisan maupun gambar.

## H. Indikator Kinerja

Kegiatan atau program dikatakan berhasil apabila mampu mencapai ketuntasan kriteria yang telah ditentukan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada penelitian tindakan ini adalah adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam belajar dengan skor kurang lebih 75% mengacu pada pendapatnya Mulyasa yang dikatakan bahwa pembelajaran dikatakan

---

<sup>55</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010). Cet. II, 330.

berhasil dan berkualitas apabila ya atau setidaknya 75 % peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>56</sup>

### I. Tim Peneliti

Tim peneliti dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri serta berkolaborasi dengan guru wali kelas III di SDN Jatian 03 serta hasilnya juga akan didiskusikan kepada dosen pembimbing.

### J. Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Jadwal Penelitian**

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN
1	16 Januari – 21 Januari 2023	Memberikan surat izin penelitian observasi prapenelitian
2	24 Januari 2023	Wawancara prapenelitian kepada guru wali kelas III
3	31 Januari 2023	Diskusi pertama dengan guru wali kelas III untuk menggunakan pembelajaran tematik berbasis STEAM untuk siklus I
4	06 Februari 2023	Diskusi kedua dengan guru wali kelas III serta pembuatan silabus dan RPP siklus I.
5	09 Februari 2023	Pelaksanaan pembelajaran siklus I
6	13 Februari 2023	Diskusi refleksi siklus I serta mencari solusi untuk siklus berikutnya
7	15 Februari 2023	Diskusi dengan guru wali kelas III tentang refleksi STEAM dari siklus I ke siklus II dan pembuatan RPP dan silabus siklus II
8	22 Februari 2023	Pelaksanaan pembelajaran siklus II
9	23 Februari 2023	Refleksi siklus II serta pengambilan keputusan tindakan
10	25 Februari 2023	Wawancara dengan guru wali Kelas III
11	27 Februari 2023	Wawancara dengan peserta didik kelas III
12	27 Februari 2023	Wawancara dengan peserta didik kelas III
13	01 Maret 2023	Wawancara dengan peserta didik kelas III
14	10 Maret 2023	Pengakhiran penelitian serta atau penelitian selesai

<sup>56</sup> Mulyasa, *Menjadi Pendidik Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 135.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Profil Sekolah

###### a. Identitas Sekolah

Nama sekolah : UPTD SDN Jatian 03

NPSN : 20549703

Jenjang pendidikan : Sekolah Dasar (SD)

Status sekolah : Negeri

Alamat sekolah : Dusun Plalangan

RT/ RW : 3/ 11

Dusun : Plalangan

Desa/ Kelurahan : Jatian

Kecamatan : Pakusari

Kabupaten : Jember

Provinsi : Jawa Timur

Kode Pos : 68181

Lokasi geografis : Lintang – 8 bujur 113

###### b. Informasi Sekolah

Akreditasi : B

Kepala Sekolah : Ika Yuli Windarti, S.Pd.

Operator akademik : Muhammad Gufron S.Pd.

Email : [gufronfaatah@gmail.com](mailto:gufronfaatah@gmail.com)

**c. Izin Pendirian**

SK pendirian : 57 tahun  
 Tanggal SK pendirian : 2007- 06- 20  
 Status kepemilikan : Negeri  
 SK izin operasional : 39 tahun  
 Tanggal SK izin operasional : 2018- 11- 26  
 Kebutuhan khusus dilayani : Tidak ada

**d. Sarana dan Prasarana**

- a. Ruang kelas
- b. Ruang laboratorium
- c. Ruang perpustakaan
- d. Ruang guru
- e. Ruang Kepala Sekolah
- f. Ruang tamu

**e. Keadaan Personil**

**Tabel 4.1**  
**Keadaan personil guru SDN Jatian 03**

No	Nama	NIP	Tugas	Ijazah
1	Ika Yuliwindarti, ,S.Pd	197407032008012010	Kepala Sekolah	S.1
2	Sugiona Hadi Saputro, S. Pd.	197706122022211001	Guru kelas	S.1
3	Rini Bahriyaningsih, S.Pd.	198209212022212002	Guru kelas	S.1
4	Muhammad Gufron, S.Pd.	-	Guru kelas	S.1

5	Yuliantin	-	Guru kelas	SMA
6	Iftitahatus Syarifatul Hasanah	-	Guru kelas	SMA
7	Moch. Ali Zamil, S.Pd.I.	-	Guru PAI	S.1
8	Ahmad Saenol Arifin	-	Pesuruh	SMA

## 2. VISI DAN MISI SDN JATIAN 03

### a. Visi Sekolah

“Terwujudnya peserta didik berprestasi berdasarkan iman dan taqwa serta berbudaya sebagai pelajar pancasila yang berakhlakul karimah”

Indikator terwujudnya visi menurut variabelnya adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki serta mengakui sifat-sifat pelajar pancasila antara lain beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Sikap mandiri, sikap kritis, sikap keragaman global, sikap gotong royong dan sikap kreatif.
- 2) Memiliki dan menerapkan sikap menjadi yang terbaik dan berkualitas dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Berprestasi, hasil akhir dari proses, kinerja adalah ukuran dari proses tersebut. Prestasi bukan hanya tentang kemampuan kognitif di arena prestasi, tetapi tentang menemukan kemampuan seseorang, mengembangkan keterampilan dan keterampilan hidup yang berguna.

- 4) Pancasila dalam aktualisasi kehidupan.

#### **b. Misi Sekolah**

Dalam upaya mengimplementasikan visi sekolah, SDN Jatian 03 menjabarkan misi sekolah sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan program pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- 2) Menunmbuh kembangkan minat baca peserta didik sebagai pengembang logikabaik itu literasi maupun numerasi.
- 3) Menumbuhkan suasana sekolah yang islami agar peserta didik senantiasa berbudi luhur.
- 4) Menciptakan lingkungan sekolah yang mentolerir keragaman global, mencintai budaya lokal dan menghargai nilai kerja sama.
- 5) Mengembangkan kemandirian, berpikir kritis dan kreativitas yang memupuk keragaman minat dan peserta didik.
- 6) Mengembangkan program sekolah yang membentuk ide dan gagasan yang cepat tanggap terhadap perubahan inovasi desain.
- 7) Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan kemampuannya melalui pendampingan dan kerjasama dengan orang tua.
- 8) Mengoptimalkan pembelajaran berbasis digital.

### **3. Sejarah SDN Jatian 03**

SDN Jatian 03 adalah sebuah Sekolah Dasar yang didirikan pada tahun 197. SDN Jatian 03 terletak di daerah pedesaan yang berbatasan



bagian Utara tanah Desa (lapangan), Sebelah selatan jalan desa , Sebelah timur Jalan desa dan sebelah barat pemukiman warga. Area sekolah di kelilingi oleh rumah penduduk. SDN Jatian 03 terletak ditengah-tengah tempat tinggal penduduk yang cukup padat. Jarak dengan pusat pemerintahan kecamatan sekitar 5 kilometer dengan pemerintah kabupaten sekitar 17 kilometer. Lingkungan sekolah dikelilingi oleh rumah penduduk yang mayoritas wiraswasta itu menjadi sumber yang dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar sebagai sumber mata pencariannya.

Sebagian besar warga sekitar sekolah yang menjadi wali murid adalah masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah dan sebagian besar bekerja sebagai petani, buruh tani, buruh pabrik dan juga pekerja informal. Masyarakat di lingkungan sekolah sebagian besar berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Madura yang memiliki tingkat hubungan kekeluargaan yang sangat erat. Berbagai dukungan yang didapat oleh sekolah sangat besar sehingga sekolah dapat berkembang dan dapat berperan aktif untuk mengembangkan sumberdaya dan sarana prasarana yang ada guna kepentingan dan pengembangan pendidikan di sekolah.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Pelaksanaan**

#### **a. Prapenelitian**

Berdasarkan temuan melalui observasi prapenelitian yang peneliti teliti pada tanggal 09 Januari sampai 14 Januari 2023 peneliti memperoleh data bahwa dalam proses pembelajaran kelas dibuka

dengan salam oleh gurusera dilanjutkan dengan pembacaan pancasila, kemudian dilanjutkan dengan guru yang mengarahkan pembelajaran dengan memberi tahu halaman mana yang akan dipelajari serta mengarahkan peserta didik untuk membuka halaman tersebut. Dilanjutkan dengan guru yang menjelaskan materi dengan metode ceramah atau membacakan materi dan peserta didik mendengarkan namun sesekali guru ditunjuk untuk membaca akan tetapi lebih dominan kepada guru yang membacakan. Kemudian dilanjutkan dengan guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal yang ada didalam buku belajar peserta didik sedangkan guru mengawasi dengan duduk didepan dalam keadaan mencatat tabungan peserta didik. Setelah selesai peserta didik mengumpulkan hasil kerjanya kemudian dilanjutkan dengan istirahat namun jika masih ada sisa waktu pembelajaran maka akan dilanjutkan kepada materi berikutnya.

Demikian hal tersebut peneliti amati selama satu minggu dalam kondisi yang tetap dan sama dari hari pertama praobservasi hari pertama hingga hari ke enam. Hal ini dibuktikan dengan lembar catatan lapangan yang peneliti dapatkan dari proses pembelajaran selama praobservasi.<sup>57</sup>

Wawancara dalam penelitian ini dengan mewawancarai guru untuk mengetahui pendekatan serta metode apa yang diterapkan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah metode cerah namun sesekali menggunakan metode diskusi.

---

<sup>57</sup> Observasi dan Wawancara , Prapenelitian pada tanggal 16 Januari 2023 sampai 21 Januari 2023.

## b. Siklus I

### 1) Perencanaan

Adapun tahap perencanaan dalam siklus I meliputi kegiatan mempersiapkan perangkat pembelajaran yakni silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Mempersiapkan bahan ajar yang berupa buku Tematik dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam hal ini pada buku tematik tema 5 cuaca sub tema 3 pengaruh cuaca terhadap kehidupan manusia dan fokus pada pembelajaran 1 dengan mempersiapkan daftar kelompok dan membagi alat dan bahan yang akan dibawa oleh masing-masing peserta didik dalam setiap kelompok serta mempersiapkan lembar observasi. SDN Jatian 03 dalam pembuatan RPP dipasrahkan kepada masing-masing guru kelas dengan ketentuan sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan serta mempersiapkan bahan dan media yang digunakan dalam pembelajaran dan peneliti juga menyiapkan perangkat penelitian yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan. Dalam pembuatan RPP yang akan diterapkan dalam siklus I ini RPP yang telah peneliti buat bersama guru wali kelas kemudian dikonsultasikan kepada Wakil Kepala bagian kurikulum serta Kepala Sekolah.

### 2) Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran peneliti selalu memantau aktivitas belajar peserta didik dengan lembar observasi

menggunakan lembar observasi yang sudah dipersiapkan pada tahap perencanaan.

Pembelajaran pada siklus I ialah penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM pada pembelajaran tema 5 subtema 3 pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia pembelajaran 1. Dalam pembelajaran 1 ini terdapat 3 muatan yaitu Bahasa Indonesia, Matematika dan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Materinya adalah perubahan iklim dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Teknik menggabungkan gerakan, bidang dan warna dalam karya dekoratif dan Menambahkan pecahan dengan yang sama penyebut .

Pertama kelas dibuka dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan pembacaan doa dan pancasila sebelum belajar di bawah bimbingan guru kelas, serta mengecek kehadiran peserta didik yang kemudian setelah itu guru memotivasi peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.<sup>58</sup>

Dalam pembelajaran tematik berbasis STEAM ada beberapa tahap dalam kegiatan inti pembelajaran yakni yang pertama tahap identifikasi masalah, pada fase ini topik yang akan diselidiki diidentifikasi, kemudian peserta didik mengamati penyebab masalah yang diidentifikasi oleh pendidik, direpresentasikan dengan cerita

---

<sup>58</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Siklus I pada Tanggal 09 Februari 2023.

tentang dampak perubahan iklim dan pengaruhnya terhadap manusia.

Kemudian pada tahapan inti dari pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan materi pertama yakni muatan bahasa Indonesia dengan menjelaskan tentang pengertian cuaca, macam-macam cuaca, serta dampaknya terhadap kehidupan manusia. Sebagai instruksinya guru juga memberikan perintah kepada peserta didik untuk mencatat hal-hal penting yang diperolehnya serta untuk memudahkan peserta didik guru membuat pohon akar pengetahuan di papan point-point yang perlu dicatat oleh peserta didik (*science*).<sup>59</sup>

Memasuki tahap selanjutnya guru mengenalkan alat-alat teknologi yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.

Dalam pembelajaran ini materinya tentang perubahan cuaca yang

mana dalam hal ini teknologi yang berhubungan dengan cuaca

adalah pesawat terbang dan transportasi laut yang merupakan ranah teknologi dalam bidang transportasi. Pada tahap ini tahap

*technology* ini guru memberikan informasi tentang bagaimana

pengaruh cuaca dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan

dengan pengetahuan peserta didik tentang apa yang dimaksud

dengan konsep teknologi (*technology*).

---

<sup>59</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I pada Tanggal 09 Februari 2023.

Muatan berikutnya ialah muatan SBDP yang mana dalam pembelajaran dalam siklus I ini materinya tentang teknik kombinasi, bidang dan warna dalam sebuah karya dekoratif. *Engineering* atau proyek dalam tahap ini menyesuaikan dengan tugas proyek yang ada didalam buku pembelajaran dimana dalam pembelajaran ini proyek yang diharapkan adalah membuat poster dengan pola dekoratif. Dalam tahap ini guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk memulai diskusi atau berkelompok sebagaimana kelompok yang sudah disiapkan dalam tahap perencanaan serta guru memeriksa kelengkapan alat-alat yang dibutuhkan peserta didik dalam membuat sebuah proyek. Dalam pembelajaran siklus I ini terbagi tiga kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari lima sampai enam peserta dengan identifikasi menyelesaikan proyek membuat poster dengan mengkombinasikan pola dekoratif (*engineering*).<sup>60</sup>

Dalam tahap diskusi peserta didik saling bertukar pikiran atau berdiskusi yang mana pada tahap ini peserta didik di bawah bimbingan pendidik merencanakan tentang: apakah hal tersebut bisa dikombinasikan, bagaimana cara mengkombinasikannya, untuk tujuan apa mereka mengkombinasikan hal tersebut tersebut . Seluruh peserta didik dalam kelompok melaksanakan diskusi kelompok untuk membahas rencana yang disebutkan di atas.

---

<sup>60</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I pada Tanggal 09 Februari 2023.

Tahap desain adalah tahap peserta didik menyelesaikan tugas-tugasnya untuk membuat poster dengan di bawah pengawasan guru dan peserta didik belajar bagaimana membuat poster dengan menggabungkan pola dekoratif, mengumpulkan jawaban dan menarik kesimpulan tentang masalah yang dipelajari. Kegiatan perencanaan ini meliputi: peserta didik menulis dan mendeskripsikan proyek mereka pada lembar kerja peserta didik, setiap anggota kelompok berkontribusi dalam setiap kegiatan kelompok, peserta didik berdiskusi, menjelaskan dan menggabungkan ide dan pendapat mereka dan kemudian setelah selesai akan dipresentasikan didepan kelas secara singkat, padat dan jelas pada tahap evaluasi. Konsep seni atau *art* dalam pembelajaran ini adalah seni bagaimana memotong, menggambar serta mengkombinasikan warna dalam poster (*art*).<sup>61</sup>

Beralih terhadap materi selanjutnya adalah muatan matematika dengan materi menjumlahkan pecahan dengan penyebut sama. Dalam pembelajaran pada siklus I ini gurumengarahkan peserta didik untuk praktek langsung bagaimana cara menjumlahkan pecahan dengan penyebut sama dengan aturan maju mengerjakan soal sesuai dengan nomor absennya. Hal ini juga memberikan konsep matematik dengan mengingat angka-angka yang berkaitan dengan dirinya dalam pembelajaran (*mathematics*).

---

<sup>61</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I pada Tanggal 09 Februari 2023.

Tahap selanjutnya adalah tahap tes evaluasi merupakan tahap dimana laporan akhir dipresentasikan. Setelah selesai dipresentasikan semuanya diberikan kebebasan untuk bertanya, menyanggah, menjawab maupun menambahkan. Sedangkan peran guru dalam tahap ini adalah mengevaluasi apa yang telah mereka pelajari, memberikan pembenaran serta mengarahkan serta memberikan saran maupun kritik yang bersifat mendukung.

Dalam bagian penutup dari sebuah pembelajaran adalah penarikan sebuah kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari pada pertemuan siklus I. guru mengingatkan kembali kepada peserta didik dengan sebuah pertanyaan yakni barusan kita sudah belajar apa saja anak-anak? Serta dilanjutkan dengan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat dalam kalimat “semoga pembelajaran hari ini dapat bermanfaat serta jangan lupa belajar dan terus belajar karena belajar adalah kunci dari sebuah kesuksesan. Kalian pengen sukses apa tidak? oleh karena itu kita harus belajar dan juga berdoa”. Kemudian kelas dilanjutkan dengan doa penutup bersama.<sup>62</sup>

### 3) Tahap Observasi

Selama proses pembelajaran, peneliti dan guru kelas menggunakan lembar kegiatan guru dan lembar observasi kelas selama tahap observasi ini. Hal Ini dilakukan agar diperoleh hasil

---

<sup>62</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I pada Tanggal 09 Februari 2023.



yang akurat yang dapat dijadikan dasar untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Adapun tabel kegiatan guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:<sup>63</sup>

**Tabel 4.2**  
**Analisis Lembar Aktivitas Guru**

No	Aktivitas Guru	Siklus I			
		Observer 1		Observer 2	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru menyajikan kejadian-kejadian atau fenomena yang memungkinkan peserta didik menemukan masalah yang menimbulkan rasa ingin tau dan untuk memperoleh pengetahuan peserta didik sebelumnya.	0	0	0	0
2	Guru mengizinkan peserta didik untuk mencari informasi terkait dengan materi yang diajarkan atau guru menyiapkan informasi berupa video terkait dengan materi.	1	0	1	0

<sup>63</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I pada Tanggal 09 Februari 2023.

3	Guru membimbing peserta didik untuk menguraikan hal-hal yang harus dilakukan terhadap ide rancangannya.	0	0	0	0
4	Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membuat rancangan ide yang sudah dibuat dan mengkreasikan produk rancangannya serta mengarahkan peserta didik untuk menghitung atau mengukur bahan-bahan rancangannya.	1	0	1	0
5	Selama peserta didik bekerja guru membimbing dan memfasilitasi.	1	0	1	0
6	Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan dan membuktikan rancangannya kepada peserta didik lain.	1	0	1	0

Jumlah	4	4
Total Skor	8	
Skor maksimal	12	
Prosentase	66,67 %	
Kategori	Cukup	

Dilihat dari tabel diatas observasi aktivitas guru pada siklus I skor maksimal yang diperoleh guru adalah 12 skor sedangkan prosentasenya sebesar 66,67% dengan kategori cukup. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa aktivitas guru pada siklus I masih memerlukan perbaikan atau tindakan lanjutan.

Selain menggunakan lembar observasi aktivitas guru juga menggunakan lembar observasi kegiatan belajar peserta didik dan diperoleh rincian data sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Analisis Aktivitas Belajar Peserta didik**

NO	ASPEK YANG DINILAI	SIKLUS I	
		OBSERVER 1	OBSERVER 2
1	<b>Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya</b>		
	Peserta didik mempelajari materi yang sudah diberikan sebelumnya	0	1

	Peserta didik memperhatikan penjelasan/ informasi yang disampaikan guru	1	0
	Peserta didik mendengarkan penjelasan/ informasi yang disampaikan guru	1	1
	Peserta didik mencatat hal-hal yang menurutnya penting	0	0
	Peserta didik menjaga ketertiban kelas	0	1
2	<b>Terlibat dalam pemecahan masalah</b>		
	Mampu mencari informasi dari sumber yang disajikan guru	0	0
	Mampu menyampaikan informasi yang diperoleh	0	1
3	<b>Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah</b>		
	peserta didik berusaha mencari jawaban di buku/ literatur lain untuk menyelesaikan tugas yang sulit	0	1
4	<b>Bertanya kepada guru atau peserta didik lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya</b>		
	Bertanya kepada guru mengenai hal yang belum dimengerti	1	1
	Bertanya kepada teman yang lebih paham ketika ada hal yang belum dimengerti	1	1

5	<b>Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru</b>		
	Aktif berdiskusi dalam kelompok	1	0
	Aktif berkreasi dalam kelompok	1	1
	Mampu bekerjasama dalam kelompok	1	1
6	<b>Melalui kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh</b>		
	peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru	1	1
7	<b>Melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis</b>		
	peserta didik mengerjakan dengan antusias	1	1
8	<b>Kesempatan menyampaikan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya</b>		
	peserta didik memaparkan hasil pekerjaan dan produknya	1	1
<b>JUMLAH</b>		10	11
		21	
<b>Prosentase</b>		65, 63%	
<b>Kategori</b>		Cukup	

Dilihat dari tabel diatas observasi kegiatan belajar peserta didik pada siklus I jumlah skor yang diperoleh adalah 21 sedangkan prosentasenya sebesar 65,63% dengan kategori cukup. Dengan

Demikian, dapat diartikan bahwa kegiatan belajar peserta didik pada siklus I masih memerlukan perbaikan atau tindakan lanjutan.

Selain menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik peneliti juga menggunakan lembar observasi keaktifan belajar peserta didik dan diperoleh rincian data sebagai berikut:

**Tabel 4. 4.**  
**Analisis Keaktifan Belajar Peserta Didik**

No	Subyek	Skor perolehan	Persentase	Kategori
1	S1	11	68,8%	Aktif
2	S2	10	62,5%	Aktif
3	S3	9	56,3%	Cukup aktif
4	S4	12	75,0%	Aktif
5	S5	12	75,0%	Aktif
6	S6	7	43,8%	Cukup aktif
7	S7	10	62,5%	Aktif
8	S8	10	62,5%	Aktif
9	S9	8	50,0%	Cukup aktif
10	S10	7	43,8%	Cukup aktif
11	S11	11	68,8%	Aktif
12	S12	8	50,0%	Cukup aktif
13	S13	8	50,0%	Cukup aktif

14	S14	11	68,8%	Aktif
15	S15	11	68,8%	Aktif
16	S16	10	62,5%	Aktif
17	S17	7	43,8%	Cukup aktif
Rata-rata		59,6%		
Kategori		Cukup aktif		

Berdasarkan tabel di atas, belum ada peserta didik yang sangat aktif sehingga persentasenya 0%, hanya 10 peserta didik yang aktif dengan persentase (58,8%), 7 (tujuh) peserta didik cukup aktif dengan persentase (41,2 %) dan tidak ada peserta didik yang kurang aktif begitupun juga tidak ada peserta didik yang sangat kurang aktif sehingga persentase 0%. Dapat diartikan bahwa penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM dalam siklus I masih belum berhasil secara maksimal, karena tidak sesuai dengan intervensi tindakan yang diharapkan yang mana peserta didik benar-benar aktif harus dalam kategori sangat aktif dengan persentase harus lebih besar dari 80% sedangkan dalam siklus I ini masih belum ada peserta didik yang mencapai persentase di atas 80% dengan kategori sangat aktif. Melihat hal tersebut maka perlu adanya siklus lanjutan untuk memperbaiki yakni siklus II.<sup>64</sup>

<sup>64</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I pada Tanggal 09 Februari 2023.

Berdasarkan observasi pada siklus I ini masih terdapat kekurangan yang perlu ditindaklanjuti dalam pembelajaran dengan terjadi karena beberapa hal, antara lain:

- a) Kecilnya ruang kelas sehingga kesulitan untuk mengatur tempat dalam pembelajaran ketika pembelajaran berkelompok.
- b) Pendekatan STEAM dilihat dari segi *Science* yang masih kurang maksimal dikarenakan guru masih belum maksimal.
- c) Pembelajaran kurang kondusif karena sebagian peserta didik masih berbicara sendiri dengan temannya.
- d) Pada pembelajaran tahap 1 masih dominan bersifat satu arah karena hanya 1 orang yang berani mengemukakan pendapat dan bertanya sedangkan yang lain masih belum mempunyai keberanian untuk mengungkapkan jawaban ataupun bertanya. Pada pembelajaran tahap dua ada 2 orang yang berani mengemukakan pendapat dan bertanya.
- e) Adanya beberapa langkah yang tertinggal atau aktivitas guru yang melenceng dari RPP sehingga ada salah satu rangkaian dari RPP yang tertinggal.
- f) Masih ada peserta didik yang belum mencatat materi penting dalam pembelajaran.
- g) Penerapan STEAM pada tahap *technology* kurang maksimal.



Kekurangan-kekurangan tersebut nantinya akan dievaluasi dan dijadikan bahan acuan untuk perbaikan pada siklus 2.<sup>65</sup>

#### 4) Tahap Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mencari solusi dari hasil observasi. Dalam hal ini peneliti dan pendidik kelas mendiskusikan bersama untuk memperbaiki hal yang perlu diperbaiki yang terjadi pada siklus I. Adapun hasil diskusi yang dijadikan evaluasi dari siklus 1 adalah sebagai berikut:

(a) Kecilnya ruang kelas sehingga kesulitan untuk mengatur tempat dalam pembelajaran ketika pembelajaran berkelompok. Hasil diskusi dengan guru wali kelas III memperoleh hasil bahwa pada siklus berikutnya sebelum kelas dimulai peneliti dan guru sudah menyiapkan kelas sesuai dengan kelompok-kelompok yang telah ditentukan.

(b) Pendekatan STEAM dilihat dari segi *science* yang masih kurang maksimal dikarenakan guru masih belum maksimal menyajikan kejadian-kejadian yang dapat memunculkan rasa ingin tahu peserta didik dalam suatu hal. Hal ini setelah direfleksi menghasilkan kesepakatan bahwa pada siklus berikutnya guru harus memancing peserta didik dengan kalimat “Hayo siapa yang tahu?” dengan harapan peserta

---

<sup>65</sup> Hasil Diskusi dengan Guru Wali Kelas III pada Tanggal 13 Februari 2023.

didik memulai rasa penasarannya terhadap pembelajaran sehingga akan bertanya.

(c) Kurang kondusifnya pembelajaran dikarenakan masih ada beberapa peserta yang berbicara sendiri dengan sesama teman hal ini diatasi dengan hasil refleksi yakni dalam proses pembelajaran posisi guru tidak harus selalu berdiri didepan akan tetapi bisa berjalan ke belakang maupun kesamping untuk menegur peserta didik yang masih berbicara sendiri.

(d) Pada pembelajaran tahap 1 masih dominan bersifat satu arah karena hanya 1 orang yang berani mengemukakan pendapat dan bertanya sedangkan yang lain masih belum mempunyai keberanian untuk mengungkapkan jawaban ataupun bertanya. Pada pembelajaran tahap dua ada 2 orang yang berani mengemukakan pendapat dan bertanya. Hasil refleksi dari

kekurangan ini adalah dengan menerapkan point- point dan *reward* kepada peserta didik yang berani menjawab maupun bertanya atau mengemukakan pendapatnya dalam pembelajaran, serta guru memberikan motivasi bahwa sejatinya kita semua masih belajar dan jangan takut untuk salah, karena salah dalam menjawab itu adalah hal yang wajar dalam belajar.

(e) Adanya beberapa langkah yang tertinggal atau aktivitas guru yang melenceng dari RPP sehingga ada salah satu rangkaian

dari RPP yang tertinggal. Sehingga disepakaati dalam siklus II sebelum pembelajaran berlangsung guru mengecek dan menyiapkan rancangan perencanaan pembelajaran dan jika lupa langkah-langkahnya pada saat tengah-tengah pembelajaran maka boleh sesekali melihat RPP untuk mengingat langkah apa yang akan dilakukan selanjutnya.

- (f) Masih ada peserta didik yang belum mencatat materi penting dalam pembelajaran hal ini direfleksi bahwa pada siklus berikutnya guru selalu mengingatkan dengan kata “ini ditulis ya” serta guru dengan tegas mengecek tulisan peserta didik dan memberikan hukuman istirahat terakhir sebelum menulisnya selesai.
- (g) Penerapan STEAM pada tahap *technology* kurang maksimal yang disebabkan dalam penerapannya hanya bayangan saja.

Maksudnya dalam siklus I penerapan *technology* hanya sekedar disebutkan saja tanpa diberitahukan kepada peserta didik seperti apa itu alat teknologi yang digunakan. Hasil refleksi dari permasalahan ini bahwa dalam siklus berikutnya untuk penerapan STEAM dalam bagian *technology* akan disertakan dengan gambar nyata sehingga peserta didik menjadi lebih memahami dalam pembelajaran.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Hasil Diskusi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I pada Tanggal 13 Februari 2023.

c. Pelaksanaan siklus 2

Setelah merefleksi dan mengevaluasi temuan siklus I, siklus II dilakukan dengan maksud untuk mengatasi kekurangan yang ada pada siklus I. Pelaksanaan siklus II ini ditinjau agar dapat memberikan peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran tematik berbasis STEAM. Siklus II ini seperti halnya dengan siklus I yakni melewati 4 tahapan yakni sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II sama dengan perencanaan siklus I yang mana dalam tahap ini adalah mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran mulai dari mempersiapkan silabus dan (RPP), mempersiapkan bahan ajar yang berupa buku tematik dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam hal ini buku tematik tema 6 energi dan perubahannya sub tema 1 sumber energi dan fokus pada pembelajaran 5 dengan mempersiapkan daftar kelompok dan membagi alat dan bahan yang telah dibawa masing-masing peserta didik dalam setiap kelompok dan menyiapkan lembar observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran tematik. Lembar observasi ini berisi lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dan lembar observasi pembelajaran.

## 2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pada siklus II adalah hasil refleksi dari siklus I dan pelaksanaan siklus II ini masih sama dengan siklus I dilaksanakan. Adapun pelaksanaan siklus II dengan rincian sebagai berikut:

Pembelajaran pada siklus I ialah penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM pada pembelajaran pada tema 6 energi dan perubahannya, subtema 1 sumber energi, pembelajaran 1. muatan pembelajaran yakni Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN), Matematika. Materi pokok dari pembelajaran siklus II yakni muatan PPKN tentang hak dan kewajiban dirumah dan di sekolah, bahasa Indonesia tentang sumber energi dan macam-macam bentuk energi serta muatan matematika dan menentukan lama waktu dalam sebuah pekerjaan dan membuat alat penghitung waktu/ jam.

Tahap pembukaan, kelas dibuka dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan pembacaan doa dan pancasila sebelum belajar di bawah bimbingan guru kelas, serta mengecek kehadiran peserta didik yang kemudian setelah itu guru memotivasi peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.

Memasuki tahap inti dari pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan materi pertama yakni muatan PPKN dengan

materi hak dan kewajiban dirumah dan di sekolah. Guru dalam hal ini berperan menyampaikan materi tentang apa itu hak, serta kewajiban dan mengapa harus ada hak dan kewajiban. Sebagai perbaikan dari siklus I sebagai instruksinya guru juga memberikan perintah kepada peserta didik untuk mencatat hal-hal penting yang diperolehnya serta untuk memudahkan peserta didik, guru membuat pohon akar pengetahuan dipapan point-point yang perlu dicatat oleh peserta didik (*science*).<sup>67</sup>

Memasuki tahap selanjutnya gurumelanjutkan pada muatan Bahasa Indonesia dengan materi sumber energi dan macam-macam energi serta mengenalkan alat-alat teknologi yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran ini materinya tentang sumber energi dan macam-macam energi yang mana dalam hal ini teknologi yang berhubungan dengan energi adalah listrik dan lampu yang merupakan ranah teknologi dalam bidang transportasi. Pada tahap *technology* guru memberikan informasi tentang bagaimana sumber energi dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan dengan pengetahuan peserta didik tentang apa yang dimaksud dengan konsep teknologi (*technology*).

Muatan berikutnya adalah muatan Matematika yang mana dalam pembelajaran dalam siklus II ini materinya tentang

---

<sup>67</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II pada Tanggal 22 Februari 2023.

menentukan lama waktu dan membuat alat hitung waktu atau jam. *Engineering* atau proyek dalam tahap ini menyesuaikan materi pembelajaran yang mana dalam siklus II ini adalah membuat alat hitung waktu. Dalam tahap ini guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk memulai diskusi atau berkelompok sebagaimana kelompok yang sudah disiapkan dalam tahap perencanaan serta guru memeriksa kelengkapan alat-alat yang dibutuhkan peserta didik dalam membuat sebuah proyek. Dalam pembelajaran siklus II ini terbagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari lima sampai enam peserta dengan identifikasi menyelesaikan proyek membuat alat hitung waktu (*engineering*).<sup>68</sup>

Dalam tahap diskusi peserta didik saling bertukar pikiran atau diskusi yang mana pada tahap ini peserta didik di bawah bimbingan guru merencanakan tentang: bagaimana cara membuatnya?, Apa Manfaatnya?. Seluruh peserta didik dalam kelompok melaksanakan diskusi kelompok untuk membahas rencana yang disebutkan di atas.

Tahap desain adalah tahap dimana peserta didik menyelesaikan tugas-tugasnya untuk membuat alat hitung waktu dari bahan dasar kardus dengan di bawah pengawasan guru dan peserta didik belajar bagaimana membuat alat hitung waktu/ jam

---

<sup>68</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II pada Tanggal 22 Februari 2023.

dengan menggabungkan kardus, mengumpulkan jawaban dan menarik kesimpulan tentang masalah yang dipelajari. Kegiatan ini meliputi: peserta didik menulis dan mendeskripsikan proyek mereka pada lembar kerja peserta didik, setiap anggota kelompok berkontribusi dalam setiap kegiatan kelompok, peserta didik berdiskusi, menjelaskan dan menggabungkan ide dan pendapat mereka dan kemudian setelah selesai akan dipresentasikan didepan kelas secara singkat, padat dan jelas pada tahap evaluasi. Konsep seni atau *art* dalam pembelajaran ini adalah seni bagaimana memotong, menggambar serta mengkombinasikan garis dan titik dalam membuat alat hitung waktu (*art*).

Beralih terhadap tahap yang mana masih dalam mutan matematika dengan materi menentukan lama waktu dalam sebuah pekerjaan. Dalam pembelajaran pada siklus II ini guru

mengarahkan peserta didik untuk praktik langsung menggunakan alat hitung waktu yang telah mereka buat untuk menghitung lama suatu pekerjaan. Dalam tahap ini gurumenentukan pekerjaan apa yang akan dihitung lama waktunya dengan memberikan rentang waktu dengan contoh “misalkan ibu pendidikberangkat dari rumah pukul 06.00 dan sampai disekolah pukul 07.00 berapa lama ibu pendidikdalam perjalanan anak- anak?”. Hal ini juga memberikan konsep matematik dengan mengingat angka-angka yang berkaitan dengan dirinya dalam pembelajaran (*mathematics*).



Tahap selanjutnya adalah tahap tes evaluasi merupakan tahap dimana laporan akhir dipresentasikan. Setelah selesai dipresentasikan semuanya diberikan kebebasan untuk bertanya, menyanggah, menjawab maupun menambahkan. Sedangkan peran guru dalam tahap ini adalah mengevaluasi apa yang telah mereka pelajari, memberikan pembenaran serta mengarahkan serta memberikan saran maupun kritik yang bersifat mendukung.

Dalam bagian penutup dari sebuah pembelajaran adalah penarikan sebuah kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari pada pertemuan siklus II. Guru mengingatkan kembali kepada peserta didik dengan sebuah pertanyaan barusan kita sudah belajar apa saja anak-anak? serta dilanjutkan dengan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat dalam kalimat “semoga pembelajaran hari ini dapat bermanfaat serta jangan lupa belajar dan terus belajar karena belajar adalah kunci dari sebuah kesuksesan. Kalian pengen sukses apa tidak? oleh karena itu kita harus belajar dan juga berdoa”. Kemudian kelas dilanjutkan dengan doa penutup bersama.<sup>69</sup>

### 3) Tahap Pengamatan/ Observasi

Seperti halnya observasi pada siklus I observasi siklus II menggunakan observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar keaktifan belajar siswa. observasi

---

<sup>69</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II pada Tanggal 22 Februari 2023.

dilakukan dengan berdiskusi dan menghitung semua hasil data tersebut bersama dengan pendidik wali kelas yang dilakukan pada saat jam pulang sekolah. Adapun hasil rincian observasi pada siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 6.**  
**Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru**

No	Aktivitas Guru	Siklus II			
		Observer 1		Observer 2	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru menyajikan kejadian-kejadian atau fenomena yang memungkinkan peserta didik menemukan masalah yang menimbulkan rasa ingin tau dan untuk memperoleh pengetahuan peserta didik sebelumnya.	0	0	1	0
2	Guru mengizinkan peserta didik untuk mencari informasi terkait dengan materi yang diajarkan atau guru menyiapkan informasi berupa video	1	0	1	0

	terkait dengan materi.				
3	Guru membimbing peserta didik untuk menguraikan hal-hal yang harus dilakukan terhadap ide rancangannya.	1	0	1	0
4	Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membuat rancangan ide yang sudah dibuat dan mengkreasikan produk rancangannya serta mengarahkan peserta didik untuk menghitung atau mengukur bahan-bahan rancangannya.	0	0	1	0
5	Selama peserta didik bekerja guru membimbing dan memfasilitasi.	1	0	1	0

6	Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan dan membuktikan rancangannya kepada peserta didik lain.	1	0	1	0
Jumlah		10			
Skor maksimal		12			
Persentase		83,33 %			
Kategori		Baik			

Dilihat dari tabel diatas observasi aktivitas guru pada siklus II skor maksimal yang harus diperoleh guru adalah 12 skor sedangkan skor perolehannya adalah 10 sehingga diperoleh prosentasenya sebesar 83,33% dengan kategori baik. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa aktivitas guru pada siklus II sudah sesuai dengan intervensi yang diharapkan.<sup>70</sup>

<sup>70</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II pada Tanggal 22 Februari 2023.

Selain menggunakan lembar observasi aktivitas guru peneliti juga menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik dan diperoleh rincian data sebagai berikut:

**Tabel 4. 7.**  
**Analisis Lembar Aktivitas Peserta Didik**

NO	ASPEK YANG DINILAI	SIKLUS II	
		Observer 1	Observer 2
1	<b>Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya</b>		
	Peserta didik mempelajari materi yang sudah diberikan sebelumnya	1	1
	Peserta didik memperhatikan penjelasan/informasi yang disampaikan guru	0	1
	Peserta didik mendengarkan penjelasan/informasi yang disampaikan guru	1	1
	Peserta didik mencatat hal-hal yang menurutnya penting	1	1
	Peserta didik menjaga ketertiban kelas	1	1
2	<b>Terlibat dalam pemecahan masalah</b>		
	Mampu mencari informasi dari sumber yang disajikan guru	1	1
	Mampu menyampaikan informasi yang diperoleh	0	1
3	<b>Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah</b>		

	peserta didik berusaha mencari jawaban di buku/literatur lain untuk menyelesaikan tugas yang sulit	1	1
4	<b>Bertanya kepada guru atau peserta didik lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya</b>		
	Bertanya terhadap guru mengenai hal yang belum dimengerti	0	1
	Bertanya terhadap teman yang lebih paham ketika ada hal yang belum dimengerti	1	1
5	<b>Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru</b>		
	Aktif berdiskusi dalam kelompok	0	1
	Aktif berkreasi dalam kelompok	1	1
	Mampu bekerjasama dalam kelompok	1	1
6	<b>Melalui kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh</b>		
	peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru	1	1
7	<b>Melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis</b>		
	Peserta didik mengerjakan dengan antusias		
8	<b>kesempatan menyampaikan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya</b>		
	peserta didik memaparkan hasil pekerjaan dan produknya	1	1
		12	15

	<b>Jumlah</b>	27
	<b>Prosentase</b>	84,38 %
	<b>Kategori</b>	Baik

Dilihat dari tabel diatas observasi aktivitas belajar peserta didik pada siklus II jumlah skor yang diperoleh adalah 27 sedangkan prosentasenya sebesar 84,38% dengan kategori baik. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa kegiatan belajar peserta didik pada siklus II sudah sesuai dengan intervensi tindakan.<sup>71</sup>

Observasi keaktifan belajar peserta didik diperoleh rincian data sebagai berikut:

**Tabel 4. 8.**  
**Analisis Keaktifan Belajar Peserta Didik**

No	Subyek	Skor perolehan	Prosentase	Kategori
1	S1	15	93,8%	Sangat aktif
2	S2	14	87,5%	Sangat aktif
3	S3	13	81,3%	Sangat aktif
4	S4	15	93,8%	Sangat aktif
5	S5	15	93,8%	Sangat aktif
6	S6	14	87,5%	Sangat aktif
7	S7	15	93,8%	Sangat aktif
8	S8	14	87,5%	Sangat aktif

<sup>71</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II pada Tanggal 22 Februari 2023.

9	S9	14	87,5%	Sangat aktif
10	S10	9	56,3%	Cukup aktif
11	S11	11	68,8%	Aktif
12	S12	11	68,8%	Aktif
13	S13	13	81,3%	Sangat aktif
14	S14	15	93,8%	Sangat aktif
15	S15	15	93,8%	Sangat aktif
16	S16	13	81,3%	Sangat aktif
17	S17	14	87,5%	Sangat aktif
Rata-rata		83,8%		
Kategori		Sangat aktif		

Berdasarkan tabel diatas hasil keseluruhan observasi

keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik berbasis STEAM pada siklus II diperoleh data bahwa terdapat 13 (tiga belas) peserta didik sangat aktif dengan prosentase (82,4%), 3 (tiga) peserta didik kategori aktif dengan prosentase (11,8%), 1 (satu) peserta didik cukup aktif dengan prosentase (5,9%), dan tidak ada peserta didik dengan kategori kurang aktif dan sangat kurang aktif sehingga prosentase 0% pada siklus II. Dengan rata-rata prosentase keaktifan 83,8% dengan kategori sangat aktif. Dapat diartikan bahwa penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM pada siklus II sudah berhasil, karena tindakan yang



dilakukan sudah sesuai dengan intervensi tindakan yang diharapkan yaitu lebih dari 80% peserta didik aktif yang sangat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam siklus II ini terdapat 14 peserta didik dengan prosentase 82,4% dengan kategori sangat aktif sehingga penelitian ini selesai sampai siklus II.<sup>72</sup>

#### 4) Refleksi

Refleksi pada siklus II lebih mengacu kepada bagaimana pembelajaran STEAM untuk penerapan selanjutnya dengan mengacu pada hasil penelitian yang telah peneliti teliti. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengemukakan pendapat pendidik kelas III SDN Jatian 03 melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal 21 Februari 2023 untuk mengetahui refleksi pada siklus II adapun hasil wawancara setelah tindakan siklus I dan siklus II maka peneliti memperoleh informasi respon guru terhadap pembelajaran berbasis STEAM pada pembelajaran tematik sangat baik, karena menurut guru wali kelas III SDN Jatian 03 pembelajaran STEAM mampu menjadikan suasana belajar yang inovatif, kreatif serta menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Peserta didik juga terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran serta peserta didik dapat mengeksplor pengetahuannya menjadi lebih luas bukan hanya dari segi pemahaman akan tetapi juga praktek secara langsung atau

---

<sup>72</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II pada Tanggal 22 Februari 2023.

melibatkan peserta didik dalam pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik menjadi aktif karena terlibat langsung dalam pembelajaran. Meskipun penerapan pembelajaran STEAM Ini pada siklus I masih ada beberapa kekurangan dan masih terlihat kesulitan dalam mengkondisikan kelas karena belum terbiasa. Dengan pembelajaran STEAM ini peserta didik menjadi lebih senang memahami materi, karena peserta didik ikut terlibat langsung dalam pembelajaran bukan hanya menjadi subjek yang pasif dalam pembelajaran.<sup>73</sup>

Selain itu, sebagai bahan refleksi untuk penelitian selanjutnya peneliti juga meminta pendapat atau mewawancarai beberapa peserta didik kelas III. Adapun Pendapat beberapa peserta didik melalui wawancara diperoleh informasi bahwa menurut peserta didik dengan adanya penerapan pembelajaran STEAM

pada siklus I dan siklus II peserta didik menyebutkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran STEAM pada pembelajaran tematik peneliti mendapatkan respon baik, meskipun pada siklus I masih banyak peserta didik yang kebingungan serta rame sendiri karena belum terbiasa dalam belajar berkelompok apalagi membuat sebuah karya. Akan tetapi pada siklus II peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran STEAM, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dikarenakan dilibatkan

---

<sup>73</sup> Hasil Observasi, Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II pada Tanggal 22 Februari 2023.

langsung dalam pembelajaran dan bisa belajar bersama serta dapat menghasilkan sebuah karya. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi senang dan bersemangat dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM ditambah dengan adanya *reward* bagi peserta didik yang berani mengemukakan pendapatnya, menjawab pertanyaan yang berani mengekspresikan dirinya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.<sup>74</sup>

Berbagai hasil pembahasan diatas sejalan dengan indikator keaktifan yang dikemukakan oleh Sudjana sebagaimana dikatakan bahwa indikator keaktifan belajar meliputi: turut Serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, peserta didik terlibat dalam pemecahan masalah, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, bertanya terhadap guru atau peserta didik lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, melalui kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh, melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, dan kesempatan menyampaikan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Hasil Wawancara, Peserta didik Kelas III pada Tanggal 27 Februari- 01 maret 2023.

<sup>75</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 61.

### C. Pembahasan

Penelitian tindakan ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III di SDN Jatian 03 dengan menggunakan pembelajaran tematik berbasis STEAM. Peningkatan keaktifan belajar ini dapat dilihat dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari uraian sebagai berikut.

Keaktifan belajar peserta didik kelas III di SDN Jatian 03 berdasarkan hasil pengamatan praobservasi di kelas, belum semua peserta didik memiliki keaktifan belajar yang tinggi yaitu hanya 20% peserta didik saja. Ketika guru menerapkan metode diskusi masih belum semua peserta didik terlibat aktif, karena masih banyak peserta didik yang bermain sendiri dan mengandalkan pekerjaan teman kelompoknya saja. Biasanya setelah diskusi tidak dipresentasikan, tetapi langsung dibahas secara bersama-sama sehingga peserta didik kurang memiliki kesempatan dan keberanian untuk menunjukkan hasil kerja kelompoknya.

Hal ini untuk meningkatkan keaktifan belajar perlu menggunakan pendekatan pembelajaran. Dalam satu pendekatan pembelajaran terdapat model pembelajaran dan dalam suatu model pembelajaran terdapat metode-metode yang digunakan secara sistematis yang menjadi satu kesatuan prosedur dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan menjadikan peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Maulana Arafat Lubis bahwa pembelajaran

hendaknya menjadi lebih bermakna apabila peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran.<sup>76</sup>

Keaktifan belajar masih rendah maka guru menyajikan kejadian-kejadian atau fenomena yang memungkinkan peserta didik menemukan masalah yang menimbulkan rasa ingin tahu dan untuk memperoleh pengetahuan peserta didik sebelumnya sehingga dengan hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi berturut serta dalam melaksanakan tugas pembelajarannya dan terlibat dalam pemecahan masalah.

Keaktifan belajar masih rendah maka guru mengizinkan peserta didik untuk mencari informasi terkait dengan materi yang diajarkan atau guru menyiapkan informasi terkait dengan materi sehingga dengan hal tersebut peserta didik mampu berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

Keaktifan belajar masih rendah maka guru membimbing peserta didik untuk menguraikan hal-hal yang harus dilakukan terhadap ide rancangannya guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membuat rancangan ide yang sudah dibuat dan mengkreasikan produk rancangannya serta mengarahkan peserta didik untuk menghitung atau mengukur bahan-bahan rancangannya sehingga peserta didik terlibat aktif dengan cara bertanya kepada guru atau peserta didik lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.

---

<sup>76</sup> Maulana Arofat Lubis dan Nazran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/ MI* (Jakarta: Kencana.2020), 7. Baca juga Fahmi Hujjatul Islami, *Kajian Literasi Model Pembelajaran Bermakna* (Tasikmalaya: Universitas Siliwangi, 2015), 2.

Keaktifan belajar masih rendah maka selama peserta didik bekerja guru membimbing dan memfasilitasi sehingga peserta didik mampu terlibat aktif dengan melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru dan melalui kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh mampu menjawab pertanyaan guru.

Keaktifan belajar masih rendah maka guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan dan membuktikan rancangannya kepada peserta didik lain sehingga dengan hal tersebut mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dengan cara memberikan kesempatan menyampaikan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. Dengan hal tersebut peserta didik juga menjadi lebih aktif karena bukan hanya mendengarkan saja akan tetapi peserta didik diberikan kesempatan untuk menjelaskan hasil diskusinya.

Berdasarkan hasil pengamatan seluruh rangkaian tindakan tersebut dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik berbasis STEAM meningkat jika dibandingkan dengan sebelum dilakukan penelitian tindakan. Apalagi peningkatan tersebut lebih terlihat pada siklus II, oleh karena itu penelitian tindakan ini cukup dilakukan dengan dua siklus saja. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas rendah di SDN Jatian 03.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Tresya Adila Putri karena penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran *problem based*

*learning* sedangkan, model pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan adalah model *project based learning*. Subyek penelitiannya juga berbeda dimana penelitian terdahulu subyeknya adalah peserta didik kelas V sedangkan, penelitian ini subyeknya adalah peserta didik kelas rendah yakni kelas III.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Putu Novi Wipra dan Andriyani dikarenakan penelitian terdahulu menggunakan model *problem based learning* sedangkan, penelitian ini menggunakan model *project based learning*. Subyek yang diteliti juga berbeda dikarenakan penelitian terdahulu subyeknya adalah peserta didik kelas VIII sedangkan penelitian ini subyeknya adalah peserta didik kelas rendah yakni kelas III.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

1. Pembelajaran tematik melalui pembelajaran berbasis STEAM diterapkan dengan melewati praobservasi, siklus I dan siklus II yang mana dalam masing-masing siklus melalui empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Tahap persiapan meliputi: perangkat pembelajaran serta lembar observasi serta daftar kelompok. Pelaksanaan pada siklus I pada pembelajaran tema 5 cuaca sub tema 3 pengaruh cuaca terhadap kehidupan manusia pembelajaran 1 sedangkan pada siklus II pada tema 6 energi dan perubahannya subtema 1 sumber energi pembelajaran 1. Tahap observasi dengan menggunakan lembar observasi dan mencari rata-rata keaktifan belajar peserta didik serta tahap refleksi yakni perbaikan-perbaikan untuk melanjutkan siklus berikutnya.
2. Keaktifan belajar peserta didik melalui pembelajaran tematik berbasis STEAM dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, dibuktikan dengan rata-rata hasil aktivitas guru selama proses belajar mengajar dan aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dan II. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata keaktifan belajar peserta didik adalah 59,6% dengan kategori cukup aktif. Sedangkan rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada siklus II diperoleh rata-rata 83,8% dengan kategori sangat aktif. Aktivitas guru juga meningkat dalam setiap siklusnya yang mana dalam penelitian ini aktivitas guru pada siklus I memperoleh rata-rata 66,67% dengan kategori cukup



sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata 83,33% dengan kategori sangat baik. Aktivitas peserta didik juga meningkat dari siklus I yang memperoleh rata-rata 65,63% dengan kategori aktif hingga siklus II memperoleh rata-rata 84,38% dengan kategori sangat aktif.

## B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan antara lain sebagai berikut:

1. Pembentukan kelompok dalam membuat proyek tidak mudah dilakukan, oleh karena itu, guru harus menentukan terlebih dahulu kelompoknya sebelum pembelajaran serta mengetahui karakteristik serta kemampuan masing-masing peserta didik.
2. Karena pembelajaran STEAM membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menghasilkan suatu produk, maka guru harus menyusun rencana yang matang, termasuk RPP dan media pembelajaran yang digunakan.
3. Saat berdiskusi dan membuat proyek sebagai bagian dari proses pembelajaran, mungkin ada anggota kelompok yang pasif yang menghambat kinerja kelompok. Akibatnya, perlu untuk memberi penghargaan atau menuai anggota terbaik dari setiap kelompok dan memberikan penilaian kepada setiap peserta didik tentang kegiatan belajar mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran, Al-Mujadalah ayat 11, *Al-Quran dan Terjemahnya*. Bandung: Departemen Agama RI, 2010.
- Arofah Lubis, Maulana. *Pembelajaran Tematik SD/ MI*. Jakarta: Kencana, 2020
- Barmawe, Munthe. Zaini. Hisyam, Ayu aryani. Sekar, *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD, 2007.
- Dimiyati, Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Ghony, Djunaidi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN- Malang Press, 2008.
- Hidayat, Ahmad. *Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dengan Music Instrumental Teori Dan Praktik Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.
- Islami, Fahmi Hujjatul. *kajian literasi model pembelajaran bermakna (Meaningful Learning)* Tasikmalaya: Universitas Siliwangi, 2015.
- Maghfiroh, Ziadatul. *Penerapan Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini Pada Masa Covid- 19*. Surabaya: UIN sunan ampel, 2021.
- Masyhud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK, 2013.
- Muis Joenaidy, Abdul. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.
- Mulyasa. *Menjadi Pendidik Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008.
- Musfi el iq bali, Muhammad. *Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika*, Vol. 4, Murobbi: Jurnal ilmu pendidikan, 2020.
- Prastowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Purbarini, Sekar Kuwuryan. *Karakteristik Peserta didik SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya* Yogyakarta: UNY, 2020.
- Putri, Suci Utami. *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Sumedang: UPI Sumedang Press, 2019.
- Putri, Tresa Ardila. *Integrasi Pendekatan STEAM Dengan Model PBL Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Jambi: Universitas Jambi, 2023.

- Ratnaningsih, Tri. *Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Peserta didik Dengan Pendekatan Steam Menggunakan 4dframe Toolkit*, Vol.8. jurnal Math didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2022.
- Rusman. *Model- Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Rustiyarso, Tri Wijaya. *Panduan dan aplikasi penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Noktah, 2020.
- Sa'adah, Nailus . *Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan Magic Puffer Ball*. Semarang: UIN Semarang, 2020
- Sa'adah.siti. *peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran PKN melalui penerapan metode kerja kelompok*. Jakarta: UIN Syarif hidayatullah, 2015.
- Siantajani, Yuliati. *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning 101 cara belajar peserta didik aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2014.
- Sinar. *Metode Active Learning upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish,2018.
- Sudjana, Nana. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sugiono. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: alfabeta, 2010.
- Sulisworo, Dwi. *Konsep Pembelajaran project based learning*. Semarang: Alprin, 2019.
- Suryani, Esti. *Best Practice:pembelajaran inovasi melalui model project based learning*, Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2012.
- Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar di SEkolah*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2009.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat* Jakarta: Gramedia Pustaka utama, 2008.
- Wahyuningsih, Sri. *Efek Metode Steam Pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*, Vol. 4,Riau: jurnal obsesi jurnal pendidikan anak usia dini, 2020.
- Warsono, hariyanto. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja rosdakarya, 2013.

Warsono, Hariyanto. *Pembelajaran aktif teori dan asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

Winda, Erwin Pratiwi. *Meningkatkan keaktifan Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Menggunakan Media Gambar di SDN Banyuraden Gamping Tahun ajaran 2012/2013*, Yogyakarta: Universitas Yogyakarta, 2013.

Yoni, Acep. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia, 2010.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hikmawati  
NIM : T20194061  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur- unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur- unsur penjiplakan dan klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 22 Mei 2023

Saya yang menyatakan

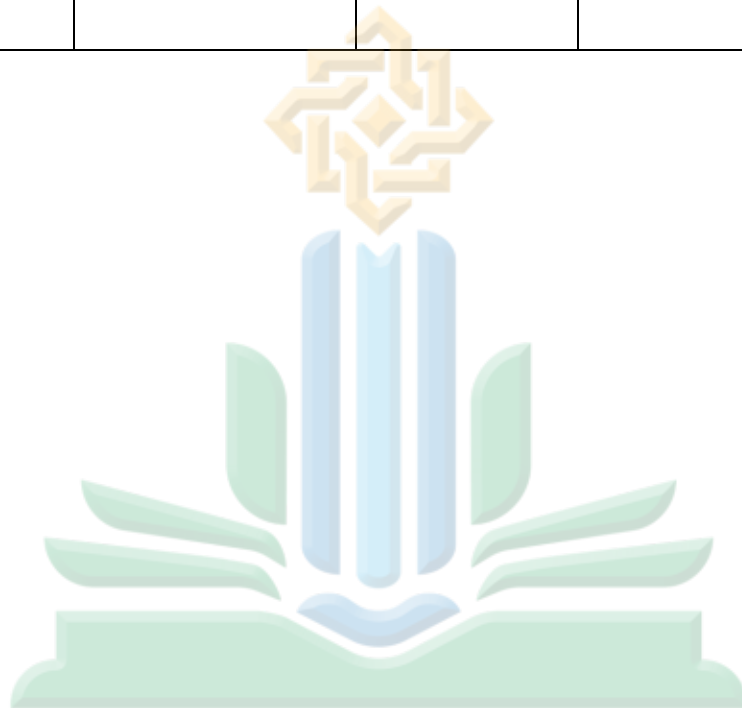


**HIKMAWATI**  
**NIM.T20194061**

## MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM ( <i>Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics</i> ) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas Rendah di SDN Jatian 03	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics</i>) di SDN Jatian 03?</li> <li>2. Bagaimana Keaktifan Belajar Siswa melalui pembelajaran tematik berbasis STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics</i>) di SDN Jatian 03?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran Tematis berbasis STEAM</li> <li>2. Keaktifan Belajar Siswa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Science</li> <li>2. Technology</li> <li>3. Engineering</li> <li>4. Art</li> <li>5. Mathematics</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Turutserta dalam melaksanakan tugas belajarnya.</li> <li>2. Peserta didik terlibat dalam pemecahan masalah.</li> <li>3. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.</li> <li>4. Bertanya terhadap guru atau peserta didik lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.</li> <li>5. Melaksanakan diskusi kelompok</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subyek Penelitian peserta didik kelas III SDN Jatian 03 Tahun Pelajaran 2022/ 2023</li> <li>2. Informan               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru Wali Kelas III SDN Jatian 03</li> <li>b. Peserta didik kelas III</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis Penelitian dan pendekatan               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</li> <li>b. Pendekatan Kualitatif deskriptif</li> </ol> </li> <li>2. Metode Pengumpulan Data               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Wawancara</li> <li>c. Dokumentasi</li> </ol> </li> <li>3. Analisis data Skala Guttman menggunakan Rumus persentase</li> </ol>

			<p>sesuai dengan petunjuk guru.</p> <p>6. Melalui kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.</p> <p>7. Melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.</p> <p>8. Kesempatan menyampaikan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.</p>		
--	--	--	--	--	--



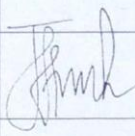
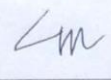
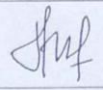

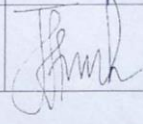
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## JURNAL PENELITIAN

**Judul penelitian: Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic) untuk Meningkatkan Keaktifan belajar siswa kelas Rendah di SDN Jatian 03**

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	INFORMAN	TTD
1	16-21 Januari 2023	Mengasihkan surat izin penelitian Observasi Pra Penelitian	Kepala Sekolah dan Guru wali kelas III	
2	24 Januari 2023	Wawancara Pra Penelitian kepada Guru Wali kelas III	Guru wali kelas III	
3	31 Januari 2023	Diskusi pertama dengan guru wali kelas III untuk menggunakan pembelajaran tematik berbasis STEAM untuk siklus I	Guru wali kelas III	
4	06 Februari 2023	Diskusi Kedua dengan guru wali kelas III serta pembuatan silabus dan RPP Siklus I.	Guru wali kelas III	
5	09 Februari 2023	Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	Guru wali kelas III	
6	13 Februari 2023	Diskusi Refleksi Siklus I serta mencari solusi untuk siklus Berikutnya	Guru wali kelas III	
7	15 Februari 2023	Diskusi dengan wali kelas III dengan menggunakan pembelajaran tematik berbasis STEAM dari siklus I ke Siklus II dan pembuatan RPP dan Silabus Siklus II.	Guru wali kelas III	
8	22 Februari 2023	Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	Guru wali kelas III	
9	23 Februari 2023	Refleksi siklus II serta	Guru wali kelas III	



		pengambilan keputusan tindakan		
10	25 Februari 2023	Wawancara Dengan Guru Wali Kelas III	Guru wali kelas III	
11	27 Februari 2023	Wawancara dengan peserta didik kelas III	Adilah Syahira	
12	27 Februari 2023	Wawancara dengan peserta didik kelas III	Adil Hamdani	
13	01 Maret 2023	Wawancara dengan Peserta didik kelas III	Silvia Nadilah	
14	10 Maret 2023	Pengakhiran Penelitian serta atau penelitian selesai	Guru SDN Jatian 03	

Jember, 10 Maret 2023

Mengetahui,

Kepala SDN Jatian 03

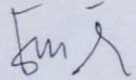
  
Ika Yuliwindarti, S.Pd.  
 NIP. 197407052008012010

Guru Wali Kelas III

  
Ifitahatus Svarifatul H.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

Peneliti

  
**Hikmawati**  
 NIM. T20194061

Nomor : B-0381/In.20/3.a/PP.009/01/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN JATIAN 03

Dusun Plalangan Desa Jatian Kecamatan Pakusari

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194061

Nama : HIKMAWATI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan pembelajaran tematik berbasis STEAM (Science Teknologi Engineering Art Mathematics) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III di SDN Jatian 03" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ika Yuli Windarti, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 Januari 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**UPTD SATUAN PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI JATIAN 03**

Dusun Plalangan Desa Jatian Kec.Pakusari Kab.Jember kode Pos 68181



SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/19/20549703/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : IKA YULIWINDARTI, S.Pd.  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit kerja : SDN Jatian 03  
Alamat : Dusun Plalangan, Desa Jatian, Kecamatan Pakusari

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

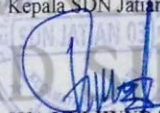
Nama Mahasiswa : HIKMAWATI  
Tempat Tanggal Lahir : Jember, 19 Januari 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
NIM : T20194061  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Mahasiswa tersebut diatas benar- benar telah melaksanakan penelitian di SDN Jatian 03 dalam rangka penulisan skripsi "*Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis STEAM (Science, technology, engineering, art, mathematics) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III di SDN Jatian 03 Tahun Pelajaran 2022/ 2023*"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 10 Maret 2023

Kepala SDN Jatian 03

  
**IKA YULIWINDARTI, S.Pd.**

NIP. 197407032008012010

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 5 : CUACA  
 Subtema 3 : PENGARUH PERUBAHAN CUACA TERHADAP KEHIDUPAN MANUSIA

#### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p>	<p>1.4.1 Memberikan contoh sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan baik.</p> <p>2.4.1 Bersikap peduli dengan tolong-menolong sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>3.4.1 Mengetahui makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan benar.</p> <p>3.4.2 Memahami arti penting bersatu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.4.1 Membuat daftar sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh sikap Bersatu dalam keberagaman</li> <li>• Contoh Sikap Tolong Menolong dalam keberagaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan dan mensimulasi bagaimana cara menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman.</li> <li>• Menuliskan sikap bersatu dalam keberagaman yang dikaitkan dengan keadaan cuaca.</li> <li>• Menjelaskan dan menyimulasikan cara menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</li> <li>• Melakukan kegiatan bersama sebagai contoh sikap bersatu dalam</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

		4.4.2 Menceritakan Menceritakan pengalaman kebersatuan di lingkungan sekitar dengan benar.		keberagaman di lingkungan sekitar.	mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah		
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.  4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	3.3.1 Mengidentifikasi informasi terkait perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan benar  4.3.1. Menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan baik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi ciri-ciri Perubahan Cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia</li> <li>• Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang perubahan Cuaca terhadap kehidupan manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca cerita tentang perubahan keadaan cuaca dan mengidentifikasi informasi terkait pengaruh keadaan cuaca serta menuliskannya menggunakan kalimat efektif.</li> <li>• Membaca cerita tentang keadaan cuaca dan mengidentifikasi informasi terkait pengaruh keadaan cuaca serta menuliskannya menggunakan kalimat efektif.</li> <li>• Menemukan kata/istilah khusus berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca dan menceritakannya dengan bahasa sendiri.</li> </ul>	Pengetahuan Tes Lisan <ul style="list-style-type: none"> <li>• simbol-simbol cuaca.</li> <li>• Kuis bermain tebak kata menunjukkan kosakata yang berhubungan dengan keadaan cuaca melalui menyocokkan gambar.</li> <li>• menuliskan lambang pecahan</li> </ul> <b>Keterampilan</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik menuliskan kosakata tentang keadaan cuaca</li> </ul>		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

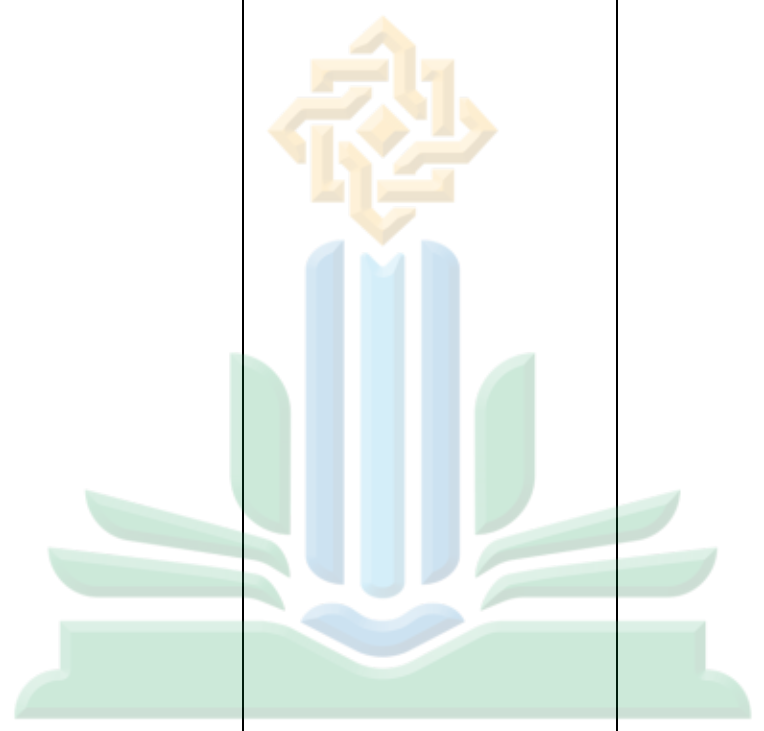
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

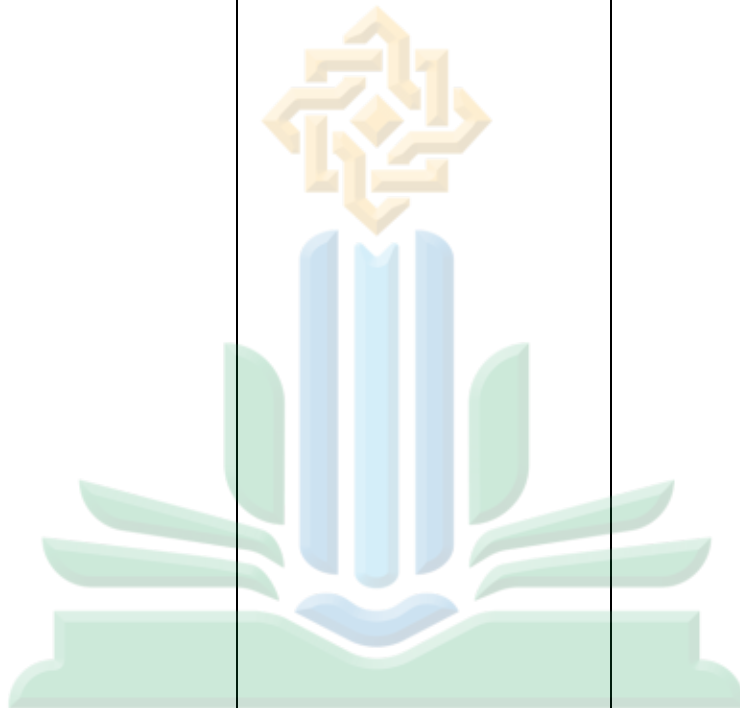
				<p>Menceritakan kembali pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan keadaan cuaca.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan makna/istilah yang berkaitan pengaruh perubahan cuaca secara lisan.</li> <li>• Menyusun informasi lisan berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca dalam bentuk kalimat</li> <li>• Membuat tulisan terkait perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia</li> </ul>	<p>berdasarkan gambar yang ada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik menuliskan keadaan cuaca di rumah selama 5 hari</li> <li>• Rubrik menuliskan informasi tentang keadaan cuaca dengan kalimat yang</li> <li>• Efektif Pengetahuan :</li> <li>• Tes lisan tentang keadaan cuaca yang terjadi di lingkungan siswa</li> <li>• Tes lisan tentang daerah asal teman-teman di kelas.</li> </ul> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik melakukan</li> </ul>		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	<p>3.5 Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotortolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.</p> <p>4.5 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan,</p>	<p>3.5.1. Menjelaskan kombinasi gerak tolakan dan berpindah dalam aktivitas senam lantai dengan benar.</p> <p>4.5.1. Mempraktikkan kombinasi gerak tolakan dan berpindah dalam aktivitas senam lantai dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan contoh Kombinasi gerak tolakan dan berpindah dalam aktivitas senam lantai</li> <li>• Menjelaskan manfaat berolahraga</li> <li>• Menjelaskan pentingnya menjaga kesehatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan dan mempraktikkan gerak bergantung dan ayunan dalam beraktivitas senam lantai.</li> <li>• Melakukan aktivitas gerak kombinasi tolakan dan berpindah dalam aktivitas senam lantai</li> </ul>			

	berpindah/lokomotortor lakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.				aktivitas senam lantai		
Matematika	<p>3.5 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama</p> <p>4.5 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.</p>	<p>3.5.1 Menjelaskan cara penjumlahan pecahan berpenyebut sama dengan baik</p> <p>4.5.1 Menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan berpenyebut sama dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan Bentuk Operasi Matematika</li> <li>• Penjumlahan Pecahan Berpenyebut sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan cara dan menyelesaikan penjumlahan pecahan berpenyebut sama</li> <li>• Menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan Pecahan berpenyebut sama.</li> <li>• Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan berpenyebut sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik menceritakan hasil percakapan terkait keadaan cuaca</li> <li>• Rubrik menyajikan bentuk kebersatuan dalam keberagaman</li> </ul> <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes lisan tentang pecahan sederhana dari benda konkret yang dibawa guru.</li> </ul> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik menyajikan pecahan sederhana.</li> <li>• Rubrik memeragakan</li> </ul>		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif</p> <p>4.1 Membuat karya dekoratif</p>	<p>3.1.1. Mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar</p> <p>4.1.1. Menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengenal beragam motif dekorasi Toraja</li> <li>▪ membuat pola dekoratif toraja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi dan menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif.</li> </ul>			

		dengan benar			<p>pengulangan pola irama yang sama pada sebuah lagu</p> <p>Tes Tertulis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis tentang membandingkan 2 pecahan berpembilang sama</li> </ul> <p>Keterampilan/Unjuk Kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik mempraktikkan gerakan bertumpu dan keseimbangan</li> <li>• Rubrik menyusun informasi tulis terkait keadaan cuaca</li> <li>• Tes lisan, menjelaskan makna kata yang berkaitan dengan keadaan cuaca</li> </ul>		
--	--	--------------	--	--	--	--	--







UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

- Rubrik mengurutkan pecahan
- Rubrik menulis kalimat menggunakan kosakata terkait keadaan cuaca
- Tes lisan tentang contoh sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekolah.
- Tes tulis tentang menjelaskan makna kata yang berkaitan dengan keadaan cuaca secara tertulis melalui kalimat
- Rubrik menyusun informasi tulis tentang keadaan cuaca

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Rubrik menyajikan pecahan sederhana</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

Mengetahui

Kepala Sekolah,



IKAYU WINDARTI, S.Pd.

NIP. 197407032008012010

Jember, 10 Februari 2023

Guru Kelas 3

Ifitahatus Syarifatul Hasanah

## SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 6 : ENERGI DAN PERUBAHANNYA  
 Subtema 1 : SUMBER ENERGI

### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menerima amanah hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari. 2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari. 3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. 4.2 Menyajikan hasil	1.2.1 Mengidentifikasi kewajiban-kewajiban di rumah terkait sumber energi. 2.2.1 Menyimulasikan kewajiban-kewajiban di sekolah terkait sumber energi. 3.2.1 Menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban di rumah terkait penghematan sumber energi. 4.2.1 Menceritakan Pengalaman Menjalankan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Prilaku terkait pemanfaatan Energi</li> <li>• kewajiban yang harus dilakukan di rumah dalam menghemat air</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan perilaku yang menunjukkan Kewajiban sebagai anggota keluarga dirumah dalam memanfaatkan sumber energi.</li> <li>• Melakukan wawancara tentang kewajiban di rumah terkait pemanfaatan sumber energi.</li> <li>• Mendata macam-macam bentuk</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

	identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah		kewajiban di rumah, terhadap sumber energi. • Diskusi tentang hak dan kewajiban dalam menghemat sumber energi.	sekolah maupun informasi dari orang lain  Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah		
Bahasa Indonesia	3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.2 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	3.2.1 Mengidentifikasi informasi terkait sumber energi dengan tepat. 4.2.1. Menceritakan kembali secara tertulis informasi tentang sumber energi yang terdapat pada teks dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matahari Sumber Energi Terbesar</li> <li>• Menjaga Kelestarian Energi</li> <li>• Menuliskan 5 informasi tentang sumber energi</li> <li>• contoh perilaku menghemat BBM</li> <li>• contoh sumber energi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca wacana terkait sumber energi dan menggali informasi yang ada pada wacana tersebut.</li> <li>• Mengidentifikasi kosakata dan istilah khusus yang berkaitan dengan sumber energi.</li> <li>• Menemukan dan menggunakan informasi penting tentang sumber energi dan pemanfaatannya pada sebuah bacaan.</li> <li>• Menggunakan kosakata terkait sumber energi dalam komunikasi sehari-hari.</li> <li>• Menggunakan kosakata terkait sumber energi</li> </ul>	<p><b>Pengetahuan:</b> Tes tulis tentang informasi dalam teks</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes lisan tentang variasi pola irama</li> <li>• Tes tulis tentang lama/singkatnya peristiwa</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyampaikan kembali informasi terkait sumber energi</li> <li>▪ Menampilkan bentuk dan</li> </ul>		

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• untuk menyampaikan informasi.</li> <li>• Menyusun cerita tentang sumber energi</li> </ul>	<p>variasi pola irama dalam lagu</p> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes lisan tentang kombinasi gerak berjalan, menekuk, dan mengayun</li> <li>▪ Tes lisan tentang kosakata terkait sumber energi dan maknanya</li> <li>▪ Tes lisan tentang kewajiban-kewajiban menghemat sumber energi</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mempraktikkan kombinasi gerak berjalan, menekuk, dan mengayun pada senam irama</li> <li>▪ Memainkan alat musik mengikuti irama lagu</li> </ul> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes tertulis</li> </ul>		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	<p>3.6 Memahami penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.</p> <p>4.6 Mempraktikkan penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama..</p>	<p>3.6.1. Mengidentifikasi kombinasi gerak berjalan, menekuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat</p> <p>4.6.1. Melakukan kombinasi gerak berjalan, menekuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kombinasi gerak berjalan, menekuk, dan mengayun</li> <li>• variasi gerakan berjalan, menekuk, dan mengayun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kombinasi gerak berjalan, menekuk, dan mengayun sesuai irama (ketukan) tanpa iringan musik dalam aktivitas gerak berirama dengan menggunakan alat</li> <li>• Melakukan kombinasi gerak berjalan, menekuk, dan mengayun dalam aktivitas gerak berirama dengan menggunakan alat dengan iringan musik</li> </ul>			
Matematika	<p>3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung</p> <p>4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung.</p>	<p>3.4.1 Mengidentifikasi mana kegiatan yang lebih lama dan mana yang lebih singkat.</p> <p>4.6.1 Menentukan peristiwa yang lebih lama dan mana yang lebih singkat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• menyebutkan satuan waktu</li> <li>• konsep jam dan bagaimana menunjukkan kedudukan jarum jam pada waktu tertentu</li> <li>• perbedaan-perbedaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan mana kegiatan yang lama dan mana yang sebentar.</li> <li>• Mengenal konsep waktu, lebih lama dan lebih singkat melalui suatu dialog .</li> </ul>			

			waktu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan lamanya suatu kegiatan dengan satuan waktu tertentu</li> <li>Menentukan lamanya suatu kegiatan dalam satuan waktu tertentu.</li> </ul>	tentang menemukan dan menceritakan kembali pokok-pokok informasi. <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis tentang perilaku hemat energi.</li> <li>Tes tertulis tentang menentukan waktu</li> <li>Menyusun informasi terkait sumber energi</li> <li>Tes lisan tentang hak dalam menggunakan energi.</li> <li>Tes tertulis tentang menyusun informasi tertulis tentang sumber energi.</li> <li>Tes tertulis tentang penentuan waktu</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan hasil diskusi tentang</li> </ul>		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu. 4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	3.2.1 Memahami bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu. 3.2.2 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu. 4.2.1 Memperagakan pola irama sederhana. 4.2.1 Membuat pola sederhana dengan percaya diri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perbedaan tinggi rendah irama pada lagu</li> <li>variasi pola irama pada sebuah lagu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyanyikan lagu yang menunjukkan sedikit variasi pola irama pada bagian awal/tengah/akhir</li> <li>Memainkan lagu dengan variasi pola irama menggunakan alat musik</li> </ul>			



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

					perilaku hemat energi		
--	--	--	--	--	-----------------------	--	--

Mengetahui

Jember, 22 Februari 2023



Kepala Sekolah,

KA YULI WINDARTI, S.Pd.

NIP. 197407032008012010

Guru Kelas 3

Iftitahatus Syarifatul Hasanah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SDN Jatian 03

Kelas/ Semester : III (Tiga)/ 2 (Genap)

Tema : 5 Cuaca

Sub Tema :3 Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia

Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 1 X 35 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI

KI 1	Menerima, Menjalankan dan Menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Berperilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
KI 3	Memahami Pengetahuan Faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpai dirumah, sekolah dan tempat bermain.



<p>KI 4</p>	<p>Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>
-------------	--

**B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR**

**Bahasa Indonesia**

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1	3.3 Menggali Informasi tentang Perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/ atau eksplorasi lingkungan.	3.3.1 Mengidentifikasi Informasi penting dalam teks bacaan tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. (HOTS C4)
2	4.3 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.3.1 Menuliskan informasi penting dalam teks bacaan tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. (HOTS C4)

**Matematika**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.4 Menganalisis penjumlahan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda benda konkret.	3.4.1 Mengidentifikasi penjumlahan pecahan dengan penyebut sama . (HOTS C4)

2	4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.	4.4.1 Menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan berpenyebut sama dengan benar. (HOTS C4).
---	---	---

### SBDP

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.4 Mengidentifikasi kombinasi gerak, bidang dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar.	3.4.1 Menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan berpenyebut sama dengan benar. (HOTS C4)
2	4.4 Membuat Karya seni dekoratif.	4.4.1 Menggunakan kombinasi garis, bidang dan warna dalam sebuah karya dekoratif. (HOTS C6)

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati informasi dari guru, Peserta didik dapat Mengidentifikasi Informasi penting dalam teks bacaan tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia.
2. Setelah membaca, peserta didik dapat Menuliskan informasi penting dalam teks bacaan tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia.
3. Dengan mengamati penjelasan guru, Peserta didik dapat Mengidentifikasi penjumlahan pecahan dengan penyebut sama .
4. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat Menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan berpenyebut sama dengan benar.

5. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat Menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan berpenyebut sama dengan benar.
6. Dengan kegiatan bersama-sama, siswa dapat Menggunakan kombinasi garis, bidang dan warna dalam sebuah karya dekoratif.

#### **D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER YANG DIHARAPKAN**

Religius, Gotong Royong, Nasionalis, Integritas dan Mandiri.

#### **E. PENDEKATAN, MODEL dan METODE PEMBELAJARAN**

Pendekatan : STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*)

Model Pembelajaran : *Project Based Learning* (PJBL)

Metode Pembelajaran : Diskusi dan Proyek

#### **F. MATERI PEMBELAJARAN**

##### **Materi Pembelajaran Pokok**

1. Perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia (*Science*)
2. Teknik kombinasi gerak, bidang dan warna dalam sebuah karya dekoratif (*Teknologi, Engineering*)
3. Membuat poster dengan kombinasi pola dekoratif (*Art*)
4. penjumlahan pecahan dengan penyebut sama (*Mathematic*)

##### **Materi Pembelajaran Pengayaan**

1. Perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia (*Science*)
2. Teknik kombinasi gerak, bidang dan warna dalam sebuah karya dekoratif (*Teknologi, Engineering*)
3. Membuat poster dengan kombinasi pola dekoratif (*Art*)

4. Penjumlahan pecahan dengan penyebut sama (*Mathematic*)

#### G. SUMBER PEMBELAJARAN

- a. Buku Pedoman Guru kelas 3 Tema 5 tentang Cuaca
- b. Buku Tematik Kelas 3 Tema 5 tentang cuaca
- c. Internet

#### H. MEDIA, ALAT dan BAHAN PEMBELAJARAN

Media : Poster tentang pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia

Bahan : Kebutuhan Produk sesuai yang akan dibuat ( Misalnya : Kertas HVS, Spidol, Bolpoin dan pensil )

#### I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		
<b>Orientasi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Melakukan pembacaan do'a dan pancasila sebelum belajar yang dipimpin oleh ketua kelas.</li><li>▪ Siswa diberi motivasi kepada siswa untuk terus belajar dengan sungguh- sungguh.</li><li>▪ Guru melakukan apersepsi, tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia (sains), teknik kombinasi gerak, bidang dan warna dalam sebuah karya dekoratif (teknologi dan engineering, cara membuat poster (Art), Penjumlahan pecahan dengan</li></ul>	15 Menit

	<p>penyebut sama (Matematika)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan dan manfaat pembelajaran, kegiatan pembelajaran serta metode penilaian yang akan dilaksanakan</li> <li>▪ Guru memotivasi dengan cara meluncurkan tugas proyek berupa membuat Poster.</li> </ul>	
<b>B. Kegiatan Inti</b>		<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Mengidentifikasi Masalah</b></li> </ul> <p>Pada tahap ini siswa mengidentifikasi topik yang akan diinvestigasi, kemudian siswa mengamati sumber permasalahan yang telah ditentukan oleh guru yang disajikan melalui cerita (tentang dampak perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap manusia). Kegiatan selanjutnya adalah pembentukan kelompok yang dibimbing oleh guru dengan membatasi jumlah anggota masing- masing kelompok antara 4 sampai 5 orang berdasarkan keterampilan dan keheterogenan. Kelompok yang dibentuk ada 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa (1 siswa bertindak sebagai ketua dan 4 siswa lainnya sebagai anggota). Pada pertemuan pertama topik</p>	90 Menit

yang ditawarkan untuk diselidiki adalah bagaimana cara Membuat poster yang mengkombinasikan pola dekoratif .

▪ **Tahap Bertukar Pikiran (Diskusi)**

Pada tahap ini siswa bersama-sama dengan bimbingan guru merencanakan tentang (1) Apakah Hal tersebut bisa dikombinasikan? (2) Bagaimana cara mengkombinasikannya? (3) Untuk tujuan apa mereka mengkombinasikan hal tersebut tersebut ? Seluruh siswa dalam kelompok melaksanakan diskusi kelompok untuk membahas rencana yang disebutkan di atas.

▪ **Tahap Desain**

Tahap Desain, yaitu tahap siswa membuat proyek investigasi dimana siswa melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) siswa mengumpulkan informasi, menganalisis data dan membuat simpulan terkait dengan permasalahan-permasalahan yang diselidiki (bagaimana membuat poster dengan kombinasi pola dekoratif) Kegiatan mendesain ini meliputi (1) siswa menuliskan dan menggambarkan proyek mereka dalam sebuah lembar kerja siswa (2) masing-masing anggota kelompok memberikan masukan pada setiap kegiatan kelompok

	<p>(3) siswa saling bertukar, berdiskusi, mengklarifikasi dan mempersatukan ide dan pendapat (4) beberapa hasil penyelidikan siswa dituangkan dalam LKS.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tahap Membangun (<i>Construct</i>)</b></li> </ul> <p>Pada tahap ini kegiatan siswa adalah : (1) anggota kelompok menentukan bahan bahan apa saja yang diperlukan (2) siswa dapat belajar dari proyek yang Dicontohkan oleh guru. ini tidak terlepas dari bimbingan guru secara ketat terhadap pelaksanaan kegiatan siswa pada setiap tahap. Siswa terlibat dalam bertukar pikiran sesama anggota kelompok untuk menentukan pokok-pokok informasi yang diperoleh dari hasil penyelidikan yang akan dipresentasikan di depan kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tahap Tes Evaluasi</b></li> </ul> <p>Tahap tes evaluasi ini yaitu tahap penyajian laporan akhir. Kegiatan pembelajaran di kelas pada tahap ini adalah sebagai berikut: (1) penyajian kelompok pada keseluruhan kelas dalam berbagai variasi bentuk penyajian (2) pendengar mengevaluasi, mengklarifikasi dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan terhadap topik yang disajikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tahap Berbagi Solusi</b></li> </ul>	
--	---	--

	<p>Pada tahap berbagi solusi ini kegiatan guru atau siswa dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) siswa menggabungkan masukan- masukan tentang topiknya, pekerjaan yang telah mereka lakukan, dan tentang pengalaman-pengalaman efektifnya (2) guru dan siswa mengkolaborasi, mengevaluasi tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konfirmasi Guru bersama kelompok yang lain memberikan komentar terhadap hasil diskusi kelompok yang tampil ke depan kelas.</li> </ul>	
<b>C. Kegiatan Penutup</b>		<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan apresiasi atas partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.</li> <li>▪ Guru bersama peserta didik menyimpulkan bagaimana dampak perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dan bagaimana cara mengkombinasikan pola dekoratif dalam bentuk sebuah poster.</li> <li>▪ Guru Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan jika ada sesuatu yang ingin ditanyakan terkait pelajaran yang telah dipelajari.</li> </ul>	15 Menit



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan serta mengajak siswa untuk selalu menjaga Keberagaman disekitar kita.</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas dan bersiap untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</li> </ul>	
--	--	--

## J. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Rubrik Penilaian

Penilaian Pengetahuan : Tes

Penilaian Keterampilan : Lembar Observasi

Jember, 06 Februari 2023

Mengetahui,

Kepala SDN Jatian 03

Guru Kelas 3

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAL HAILACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

IKA YULIWINDARTI S.Pd      IFTITAHATUS SYAARIFATUL. H  
NIP.

Peneliti

HIKMAWATI  
NIM. T20194061

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN Jatian 03  
Kelas/ Semester : III (Tiga)/ 2 (Genap)  
Tema : 6 Energi dan Perubahannya  
Sub Tema : 1 Sumber Energi  
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia, PPKN, Matematika  
Pembelajaran : 5  
Alokasi Waktu : 1 X 35 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI

KI 1	Menerima, Menjalankan dan Menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Berperilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
KI 3	Memahami Pengetahuan Faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpai dirumah, sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR

### Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.5 Menggali Informasi tentang sumber dan bentuk energy yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/ atau eksplorasi lingkungan.	3.5.1 Mengidentifikasi Informasi penting dalam teks bacaan. (HOTS C4)
2	4.5 Menyajikan informasi tentang sumber dan bentuk energy yang disajikan dalam bentuk tulisan, lisan, dan eksplorasi lingkungan.	4.5.1 Menuliskan informasi penting dalam teks bacaan. (HOTS C4)

### PPKN

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.2 Menganalisis kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.1 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. (HOTS C4)
2	4.2 Membedakan hak dan kewajiban di lingkungan sekolah dan di lingkungan keluarga.	4.2.1 Menuliskan hak dan kewajiban di lingkungan sekolah dan di lingkungan keluarga. (HOTS C4)

### Matematika

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.4 menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung.	3.4.1 Mengidentifikasi dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung. (HOTS C4)
2	4.4 Membuat gambaran letak jarum jam untuk menentukan keterangan.	4.4.1 Membuat keterampilan replika jam dari kardus bekas. (HOTS C6)

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mengamati informasi dari guru, Siswa Mengidentifikasi Informasi penting dalam teks bacaan.
2. Setelah membaca, siswa dapat Menuliskan informasi penting dalam teks bacaan.
3. Dengan mengamati penjelasan guru, Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
4. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat Menuliskan hak dan kewajiban di lingkungan sekolah dan di lingkungan keluarga.
5. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat Mengidentifikasi dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung.
6. Dengan kegiatan bersama-sama, siswa dapat Membuat keterampilan replika jam dari kardus bekas.

### **D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER YANG DIHARAPKAN**

Religius, Gotong Royong, Nasionalis, Integritas dan Mandiri.

### **E. PENDEKATAN, MODEL dan METODE PEMBELAJARAN**

Pendekatan : STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*)

Model Pembelajaran : *Project Based Learning (PJBL)*

Metode Pembelajaran : Diskusi dan Proyek

### **F. MATERI PEMBELAJARAN**

#### **Materi Pembelajaran Pokok**

1. Hak dan kewajiban dirumah dan di sekolah (*Science*)
2. Sumber energi dan macam-macam bentuk energy ( *Teknologi, Engineering*)
3. Membuat karya seni alat penghitung waktu/jam (*Art*)

4. Menentukan lama waktu dalam sebuah pekerjaan (*Mathematics*)

### Materi Pembelajaran Pengayaan

1. Hak dan kewajiban dirumah dan di sekolah (*Science*)
2. Sumber energy dan macam- macam bentuk energy ( *Teknologi, Engineering*)
3. Membuat karya seni alat penghitung waktu/jam (*Art*)
4. Menentukan lama waktu dalam sebuah pekerjaan (*Mathematics*)

### H. SUMBER PEMBELAJARAN

- a. Buku Pedoman Guru kelas 3 Tema 5 tentang Cuaca
- b. Buku Tematik Kelas 3 Tema 5 tentang cuaca
- c. Internet

### I. MEDIA, ALAT dan BAHAN PEMBELAJARAN

Media : Alat Penghitung waktu / jam dinding

Bahan : Kebutuhan Produk sesuai yang akan dibuat ( Misalnya : Kertas Kardus bekas, Spidol, Bolpoin, pensil, lem daan gunting)

### K. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		
<b>Orientasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan pembacaan do'a dan pancasila sebelum belajar yang dipimpin oleh ketua kelas.</li> <li>▪ Guru memotivasi siswa untuk terus belajar dengan sungguh- sungguh.</li> <li>▪ Guru melakukan apersepsi, hak dan kewajiban dirumah dan disekolah (<i>Science</i>), sumber energy dan macam-macam energy (<i>Technology</i> dan <i>Engineering</i>) cara membuat alat</li> </ul>	15 Menit

	<p>penghitung waktu/jam dari kardus bekas (<i>Art</i>), menentukan lama waktu dalam sebuah pekerjaan. (<i>Mathematics</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan dan manfaat pembelajaran, kegiatan pembelajaran serta metode penilaian yang akan dilaksanakan</li> <li>▪ Guru memotivasi dengan cara meluncurkan tugas proyek berupa membuat alat penghitung waktu/ jam.</li> </ul>	
<b>B. Kegiatan Inti</b>		<b>Alokasi Waktu</b>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Mengidentifikasi Masalah</b>            Pada tahap ini siswa mengidentifikasi topik yang akan diinvestigasi, kemudian siswa mengamati sumber permasalahan yang telah ditentukan oleh guru yang disajikan melalui cerita (hak dan kewajiban dirumah dan disekolah serta sumber energy dan macam- macam energy). Kegiatan selanjutnya adalah pembentukan kelompok yang dibimbing oleh guru dengan membatasi jumlah anggota masing- masing kelompok antara 3 sampai 4 orang berdasarkan keterampilan dan keheterogenan. Kelompok yang dibentuk ada 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa (1 siswa bertindak sebagai ketua dan 3 siswa lainnya sebagai anggota). Pada pertemuan pertama topik yang ditawarkan untuk diselidiki adalah bagaimana cara Membuat alat penghitung waktu/ jam dari kardus bekas.</li> <li>▪ <b>Tahap Bertukar Pikiran (Diskusi)</b>            Pada tahap ini siswa bersama-sama dengan bimbingan guru merencanakan tentang (1) Apakah bisa membuat jam dinding dari kardus bekas? (2) Bagaimana cara membuatnya? (3) Untuk tujuan apa</li> </ul>	<p>90 Menit</p>

mereka membuat hal tersebut tersebut ? Seluruh siswa dalam kelompok melaksanakan diskusi kelompok untuk membahas rencana yang disebutkan di atas.

▪ **Tahap Desain**

Tahap Desain, yaitu tahap siswa membuat proyek investigasi dimana siswa melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) siswa mengumpulkan informasi, menganalisis data dan membuat simpulan terkait dengan permasalahan-permasalahan yang diselidiki (bagaimana membuat jam dinding dari kardus bekas) Kegiatan mendesain ini meliputi (1) siswa menuliskan dan menggambarkan proyek mereka dalam sebuah lembar kerja siswa (2) masing-masing anggota kelompok memberikan masukan pada setiap kegiatan kelompok (3) siswa saling bertukar, berdiskusi, mengklarifikasi dan mempersatukan ide dan pendapat (4) beberapa hasil penyelidikan siswa dituangkan dalam LKS.

▪ **Tahap Membangun (*Construct*)**

Pada tahap ini kegiatan siswa adalah : (1) anggota kelompok menentukan bahan bahan apa saja yang diperlukan (2) siswa dapat belajar dari proyek yang dicontohkan oleh guru. ini tidak terlepas dari bimbingan guru secara ketat terhadap pelaksanaan kegiatan siswa pada setiap tahap. Siswa terlibat dalam bertukar pikiran sesama anggota kelompok untuk menentukan pokok-pokok informasi yang diperoleh dari hasil penyelidikan yang akan dipresentasikan di depan kelas.

▪ **Tahap Tes Evaluasi**

Tahap tes evaluasi ini yaitu tahap penyajian laporan akhir. Kegiatan pembelajaran di kelas pada tahap ini adalah sebagai berikut: (1) penyajian kelompok pada keseluruhan kelas dalam

	<p>berbagai variasi bentuk penyajian (2) pendengar mengevaluasi, mengklarifikasi dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan terhadap topik yang disajikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tahap Berbagi Solusi</b></li> </ul> <p>Pada tahap berbagi solusi ini kegiatan guru atau siswa dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) siswa menggabungkan masukan- masukan tentang topiknya, pekerjaan yang telah mereka lakukan, dan tentang pengalaman-pengalaman efektifnya (2) guru dan siswa mengkolaborasi, mengevaluasi tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konfirmasi Guru bersama kelompok yang lain memberikan komentar terhadap hasil diskusi kelompok yang tampil ke depan kelas.</li> </ul>	
<b>C. Kegiatan Penutup</b>		<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan apresiasi atas partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.</li> <li>▪ Guru bersama peserta didik menyimpulkan bagaimana hak dan kewajiban dirumah dan disekolah serta sumber energy dan macam- macam energy dan bagaimana cara membuat pola alat penghitung waktu/ jamdaari kardus bekas serta bagaimana cara menentukan lama waktu dalam sebuah pekerjaan.</li> <li>▪ Guru Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan jika ada sesuatu yang ingin ditanyakan terkait pelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>▪ Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan sera mengajak siswa untuk selalu menjaga Keberagaman disekitar kita.</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdoa yang</li> </ul>	15 Menit



	dipimpin oleh ketua kelas dan bersiap untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	
--	---	--

## L. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Rubrik Penilaian

Penilaian Pengetahuan : Tes

Penilaian Keterampilan : Lembar Observasi



IKA YULIWINDARTI S.Pd  
NIP.

IFTITAHATUS SYAARIFATUL. H

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
Peneliti

HIKMAWATI  
NIM. T20194061

## PEDOMAN WAWANCARA

### Wawancara Pra Penelitian

Dalam memperoleh data, penelitian ini menggunakan wawancara sebagai metode pengumpulan data. berikut ini merupakan pedoman wawancara secara terstruktur dikarenakan peneliti mencatat terlebih dahulu hal apa saja yang akan ditanyakan.

Lembar Wawancara Kepada wali kelas III di SDN Jatian 03.

Adapun pertanyaannya adalah sebagai berikut:

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas III di SDN Jatian 03 ?	Iya mbak pembelajran tematik di kelas III ini sama seperti pembelajaran biasanya mbak, menggunakan LKS dan buku tema itu sebagai pedoman pembelajarannya mbak.
2	Persiapan apa saja yang biasanya Bapak/ Ibu persiapkan sebelum memulai pembelajaran?	Yang yang dipersiapkan sebelum pembelajaran itu kalau setiap harinya kadang ada kadang tidak ada mbak. Seperti mengoreksi PR dan membuka materi yang akan diajarkan saja mbak.
3	Apa Saja kendala yang dialami Bapak/ Ibu selama pembelajaran di kelas III SDN Jatian 03?	Cukup banyak ya mbak kendalanya di kelas III ini salah satunya keaktifan belajar yang masih rendah dan rata-rata peserta didik kelas III ini hanya sekedar mendengarkan saja itu mbak kalau ditanya “ada pertanyaan? “pasti jawabannya serentak “tidak” akan tetapi waktu diberi

		soal tidak faham sama sekali mbak.
4	Bagaimana Kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam setiap harinya ?	Setiap harinya peserta didik kelas III lebih banyak ke rasabosan mbak selalu berusaha ingin cepat- cepat istirahat setiap pertanyaan yang ditanyakan istirahat. Tapi berbeda- beda juga mbak ada yang rajin sekali ada yang biasa saja bahkan ada yang paling suka diperhatikan dan paling rame juga ada mbak.
5	Menurut bapak/ ibu apa saja kesulitan- kesulitan yang dialami oleh siswa selama pembelajaran?	Kesulitannya masih ada dua anak yang belum bisa membaca mbak, serta ada juga yang masih belum bisa berhitung mbak. Serta rata- rata pasif mbak.
6	Jika Ada siswa Yang Pasif dalam pembelajaran kira- kira Bapak/ Ibu mengetahui faktor apa yang menyebabkan hal tersebut?	Biasanya bosan, malas, ngantuk dan pikirannya main terus tidak aktif mbak bahkan bisa jadi dikarenakan pembelajaran yang begitu- begitu saja.
7	Bagaimana cara Bapak/ Ibu untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif?	Biasanya saya memberikan pertanyaan kepada mereka atau dengan cara menunjuk mereka untuk maju mbak.
8	Apakah Bapak/ Ibu sudah pernah menerapkan pembelajaran STEAM?	STEAM, masih belum pernah mbak saya terapkan dalam pembelajaran.
9	Jika Kami menawarkan kerjasama untuk penerapan	Boleh sekali mbak jika hal itu dapat memperbaiki keaktifan di kelas III biar

<p>pembelajaran STEAM dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan siswa apakah Bapak/ Ibu Bersedia?</p>	<p>pembelajarannya juga berfariatif mbak sangat setuju saya mbak .</p>
---	--

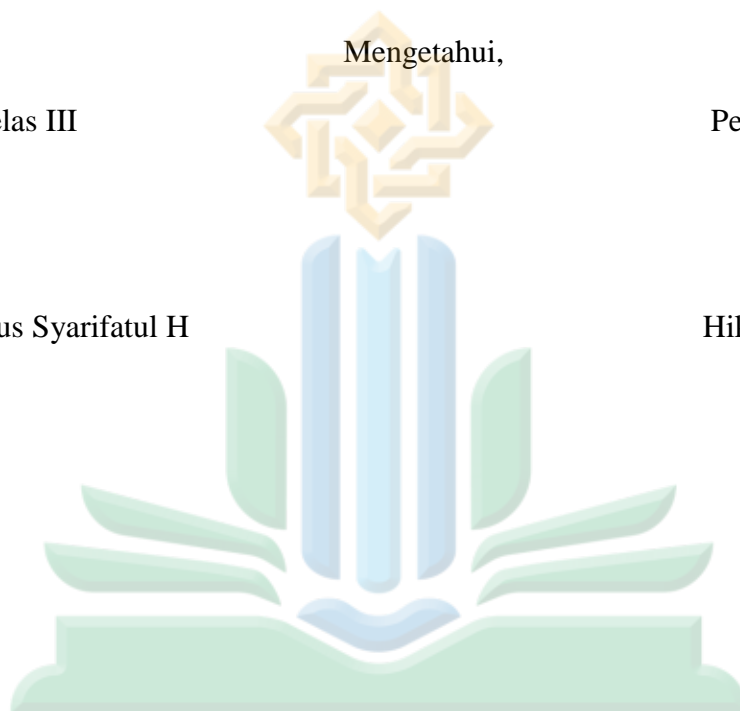
Mengetahui,

Wali Kelas III

Peneliti

Iftitahatus Syarifatul H

Hikmawati



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PEDOMAN WAWANCARA

### Wawancara Kepada Peserta Didik Setelah Siklus Penelitian

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA / TIDAK	ALASAN
1	Apakah kalian senang belajar seperti apa yang sudah bu guru lakukan barusan?	Ya	Seru Bu bisa buat sesuatu
2	Apakah kalian mudah memahami materi yang Bapak/ Ibu guru sampaikan?	Ya	Kalau ditulis di papan itu Bu pakai poin
3	Apakah kalian setuju dan suka jika belajar sambil membuat proyek atau karya seni?	Ya	Bikin tidak bosan bu kalau pelajaran terus ngantuk
4	Apakah kalian merasakan kesulitan jika belajar sambil berkarya atau membuat karya?	Tidak	Karena saya suka buat sesuatu gitu bu
5	Apakah kalian mendapatkan pengalaman baru dari pembelajaran yang telah dilakukan?	Ya	Bisa belajar buat buat sesuatu bu sama teman- teman

## PEDOMAN WAWANCARA

### Wawancara Kepada Peserta Didik Setelah Siklus Penelitian

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA / TIDAK	ALASAN
1	Apakah kalian senang belajar seperti apa yang sudah bu guru lakukan barusan?	Ya	Karena kalau bisa jawab dapat hadiah kak
2	Apakah kalian mudah memahami materi yang Bapak/ Ibu guru sampaikan?	Ya	Kakak kalau menjelaskan mudah dimengerti
3	Apakah kalian setuju dan suka jika belajar sambil membuat proyek atau karya seni?	Ya	Seru kak bikin cepat istirahat
4	Apakah kalian merasakan kesulitan jika belajar sambil berkarya atau membuat karya?	Ya	Iya kak kalau saya tidak tau cara membuatnya saya kurang suka kak
5	Apakah kalian mendapatkan pengalaman baru dari pembelajaran yang telah dilakukan?	Ya	Bisa belajar bikin sesuatu bu sama teman- teman.

## PEDOMAN WAWANCARA

### Wawancara Kepada Peserta Didik Setelah Siklus Penelitian

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA / TIDAK	ALASAN
1	Apakah kalian senang belajar seperti apa yang sudah bu guru lakukan barusan?	Ya	Bikin tidak bosan kak cepet istirahat
2	Apakah kalian mudah memahami materi yang Bapak/ Ibu guru sampaikan?	Ya	Karena kakak kalau menjelaskan mudah dipahami
3	Apakah kalian setuju dan suka jika belajar sambil membuat proyek atau karya seni?	Ya	Karena bisa belajar buat keterampilan kak
4	Apakah kalian merasakan kesulitan jika belajar sambil berkarya atau membuat karya?	Tidak	Karena saya suka buat- buat kak
5	Apakah kalian mendapatkan pengalaman baru dari pembelajaran yang telah dilakukan?	Ya	Bisa belajar berkarya sama teman- teman

## LEMBAR OBSERVASI

### AKTIVITAS GURU PRASIKLUS

Sekolah/ Kelas : SDN Jatian 03  
Hari/ Tanggal : 17 Januari 2023  
Nama Guru : Iftitahatus Syarifatul Hasanah  
Nama Observer : Hikmawati

#### Tujuan :

1. Mengetahui tingkat awal aktivitas guru sebelum penerapan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*).
2. Mengetahui data aktivitas guru sebelum siklus 1.

#### Petunjuk :

Memberikan tanda centang (✓) pada kegiatan yang sesuai baik (YA) ataupun (Tidak)

NO	AKTIVITAS GURU	DILAKSANAKAN	
		YA	TIDAK
1	Guru menyajikan kejadian- kejadian atau fenomena yang memungkinkan siswa menemukan masalah yang menimbulkan rasa ingin tau dan untuk memperoleh pengetahuan siswa sebelumnya.		✓
2	Guru mengizinkan siswa untuk mencari informasi terkait dengan materi yang diajarkan atau guru menyiapkan informasi terkait dengan materi.		✓
3	Guru membimbing siswa untuk menguraikan hal-hal yang harus dilakukan terhadap ide rancangannya.		✓



4	guru mengintruksikan kepada siswa untuk membuaat rancangan ide yang sudah dibuat dan mengkreasikan produk rancangannya serta mengarahkan siswa untuk menghitung atau mengukur bahan- bahan rancangannya.		✓
5	selama siswa bekerja guru membimbing dan memfasilitasi	✓	
6	guru meminta siswa untuk mempresentasikan dan membuktikan rancangannya kepada siswa lain.		✓

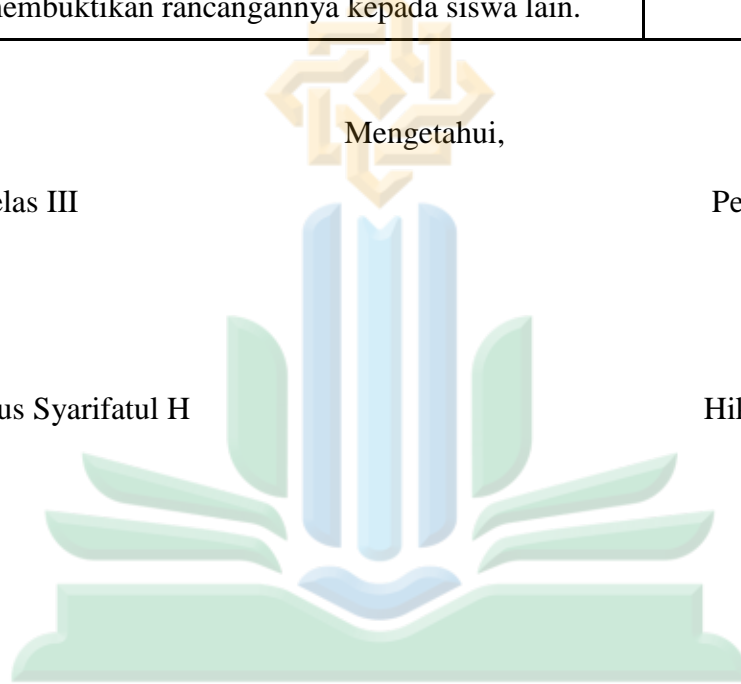
Mengetahui,

Wali Kelas III

Peneliti

Iftitahatus Syarifatul H

Hikmawati



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LEMBAR OBSERVASI

### AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Sekolah/ Kelas : SDN Jatian 03

Hari/ Tanggal :

Nama Guru : Ifitahatus Syarifatul Hasanah

Nama Observer : Hikmawati

#### Tujuan :

1. Mengetahui tingkat awal aktivitas guru sebelum penerapan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*).
2. Mengetahui data aktivitas guru sebelum siklus 1.

#### Petunjuk :

Memberikan tanda centang (✓) pada kegiatan yang sesuai baik (YA) ataupun (Tidak)

NO	AKTIVITAS GURU	DILAKSANAKAN	
		YA	TIDAK
1	Guru menyajikan kejadian- kejadian atau fenomena yang memungkinkan siswa menemukan masalah yang menimbulkan rasa ingin tau dan untuk memperoleh pengetahuan siswa sebelumnya.		✓
2	Guru mengizinkan siswa untuk mencari informasi terkait dengan materi yang diajarkan atau guru menyiapkan informasi terkait dengan materi.	✓	
3	Guru membimbing siswa untuk menguraikan hal-hal yang harus dilakukan terhadap ide rancangannya.		✓

4	guru mengintruksikan kepada siswa untuk membuaat rancangan ide yang sudah dibuat dan mengkreasikan produk rancangannya serta mengarahkan siswa untuk menghitung atau mengukur bahan- bahan rancangannya.	✓	
5	selama siswa bekerja guru membimbing dan memfasilitasi	✓	
6	guru meminta siswa untuk mempresentasikan dan membuktikan rancangannya kepada siswa lain.	✓	

Mengetahui,

Wali Kelas III

Peneliti

Iftitahatus Syarifatul H

Hikmawati



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LEMBAR OBSERVASI

### AKTIVITAS GURU SIKLUS II

Sekolah/ Kelas : SDN Jatian 03

Hari/ Tanggal :

Nama Guru : Iftitahatus Syarifatul Hasanah

Nama Observer : Hikmawati

#### Tujuan :

1. Mengetahui tingkat awal aktivitas guru sebelum penerapan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*).
2. Mengetahui data aktivitas guru sebelum siklus 1.

#### Petunjuk :

Memberikan tanda centang (✓) pada kegiatan yang sesuai baik (YA) ataupun (Tidak)

NO	AKTIVITAS GURU	DILAKSANAKAN	
		YA	TIDAK
1	Guru menyajikan kejadian- kejadian atau fenomena yang memungkinkan siswa menemukan masalah yang menimbulkan rasa ingin tau dan untuk memperoleh pengetahuan siswa sebelumnya.	✓	
2	Guru mengizinkan siswa untuk mencari informasi terkait dengan materi yang diajarkan atau guru menyiapkan informasi terkait dengan materi.	✓	
3	Guru membimbing siswa untuk menguraikan hal-hal yang harus dilakukan terhadap ide rancangannya.	✓	

4	guru mengintruksikan kepada siswa untuk membuaat rancangan ide yang sudah dibuat dan mengkreasikan produk rancangannya serta mengarahkan siswa untuk menghitung atau mengukur bahan- bahan rancangannya.	✓	
5	selama siswa bekerja guru membimbing dan memfasilitasi	✓	
6	guru meminta siswa untuk mempresentasikan dan membuktikan rancangannya kepada siswa lain.	✓	

Mengetahui,

Wali Kelas III

Peneliti

Iftitahatus Syarifatul H

Hikmawati



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LEMBAR OBSERVASI

### KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN

#### SIKLUS I

Sekolah/ Kelas : SDN Jatian 03  
Hari/ Tanggal : 09 Februari 2023  
Nama Guru : Iftitahatus Syarifatuh Hasanah  
Nama Observer : Hikmawati  
Nama Siswa : Adilah Syahira

#### Tujuan :

Mengetahui keaktifan belajar siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*).

#### Petunjuk :

Memberikan tanda centang (✓) pada kegiatan yang sesuai baik (YA) ataupun (Tidak)

NO	AKTIVITAS BELAJAR SISWA	SIKLUS I	
		YA	TIDAK
1	<b>Turut Serta dalam melaksanakan tugas belajarnya</b>		
	Peserta didik mempelajari materi yang sudah diberikan seblumnya	✓	
	Peserta didik Memperhatikan Penjelasan/ Informasi yang disampaikan guru	✓	
	Peserta didik Mendengarkan Penjelasan/ Informasi yang disampaikan guru	✓	
	Peserta Didik Mencatat hal- hal yang menurutnya penting		✓

	Peserta didik menjaga ketertiban kelas	✓	
2	<b>Terlibat Dalam Pemecahan Masalah</b>		
	Mampu mencari informasi dari sumber yang disajikan guru		✓
	Mampu menyampaikan informasi yang diperoleh		✓
3	<b>Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah</b>		
	peserta didik berusaha mencari jawaban di buku/ Literatur lain untuk menyelesaikan tugas yang sulit.	✓	
4	<b>Bertanya kepada guru atau peserta didik lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya</b>		
	Bertanya kepada guru mengenai hal yang belum dimengerti	✓	
	Bertanya kepada teman yang lebih paham ketika ada hal yang belum dimengerti	✓	
5	<b>Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru</b>		
	Aktif berdiskusi dalam kelompok	✓	
	Aktif berkreasi dalam kelompok	✓	
	Mampu bekerjasama dalam kelompok	✓	
6	<b>Melalui kemampuan dirinya dan hasil- hasil yaang diperoleh</b>		
	peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru		✓
7	<b>Melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis</b>		
	peserta didik mengerjakan dengan antusias		✓
8	<b>kesempatan menyampaikan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya</b>		

	peserta didik memaparkan hasil pekerjaan dan produknya	✓	
Skor perolehan: $11/6 \times 100\%$		Persentase: 68,8%	

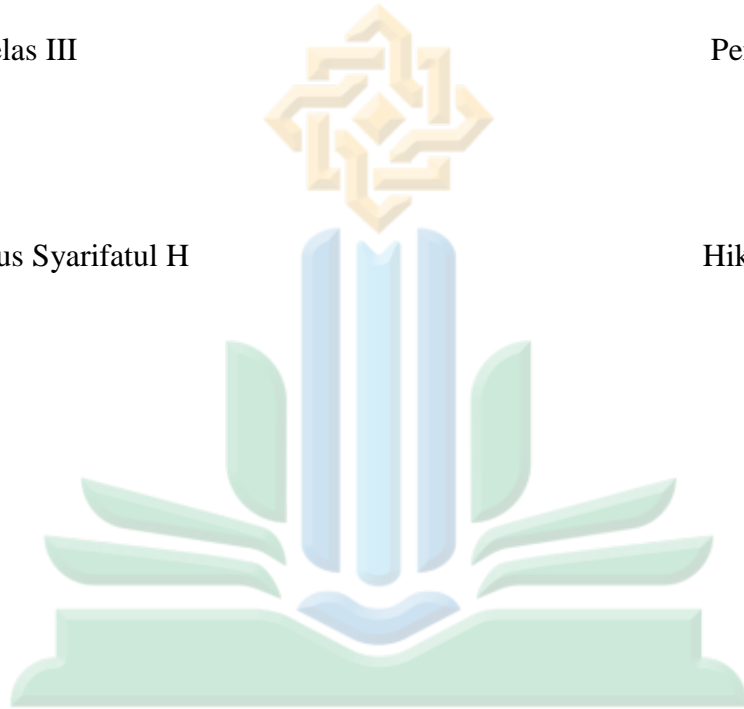
Mengetahui,

Wali Kelas III

Peneliti

Iftitahatus Syarifatul H

Hikmawati



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## LEMBAR OBSERVASI

### KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN

#### SIKLUS II

Sekolah/ Kelas : SDN Jatian 03  
Hari/ Tanggal : 22 Februari 2023  
Nama Guru : Iftitahatus Syarifatuh Hasanah  
Nama Observer : Hikmawati  
Nama Siswa : Adil Hamdani

#### Tujuan :

Mengetahui keaktifan belajar siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*).

#### Petunjuk :

Memberikan tanda centang (✓) pada kegiatan yang sesuai baik (YA) ataupun (Tidak)

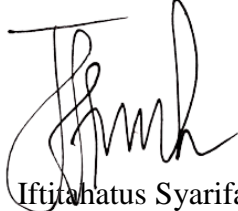
NO	AKTIVITAS BELAJAR SISWA	SIKLUS I	
		YA	TIDAK
1	<b>Turut Serta dalam melaksanakan tugas belajarnya</b>		
	Peserta didik mempelajari materi yang sudah diberikan sebelumnya	✓	
	Peserta didik Memperhatikan Penjelasan/ Informasi yang disampaikan guru		✓
	Peserta didik Mendengarkan Penjelasan/ Informasi yang disampaikan guru	✓	
	Peserta Didik Mencatat hal- hal yang menurutnya penting	✓	
	Peserta didik menjaga ketertiban kelas	✓	

2	<b>Terlibat Dalam Pemecahan Masalah</b>		
	Mampu mencari informasi dari sumber yang disajikan guru	✓	
	Mampu menyampaikan informasi yang diperoleh	✓	
3	<b>Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah</b>		
	peserta didik berusaha mencari jawaban di buku/ Literatur lain untuk menyelesaikan tugas yang sulit.	✓	
4	<b>Bertanya kepada guru atau peserta didik lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya</b>		
	Bertanya kepada guru mengenai hal yang belum dimengerti		✓
	Bertanya kepada teman yang lebih paham ketika ada hal yang belum dimengerti	✓	
5	<b>Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru</b>		
	Aktif berdiskusi dalam kelompok	✓	
	Aktif berkreasi dalam kelompok	✓	
	Mampu bekerjasama dalam kelompok	✓	
6	<b>Melalui kemampuan dirinya dan hasil- hasil yaang diperoleh</b>		
	peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru	✓	
7	<b>Melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis</b>		
	peserta didik mengerjakan dengan antusias	✓	
8	<b>kesempatan menyampaikan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya</b>		

	peserta didik memaparkan hasil pekerjaan dan produknya	✓	
Skor perolehan: 14/ 16 x 100 %		Persentase: 87,5 %	

Mengetahui,

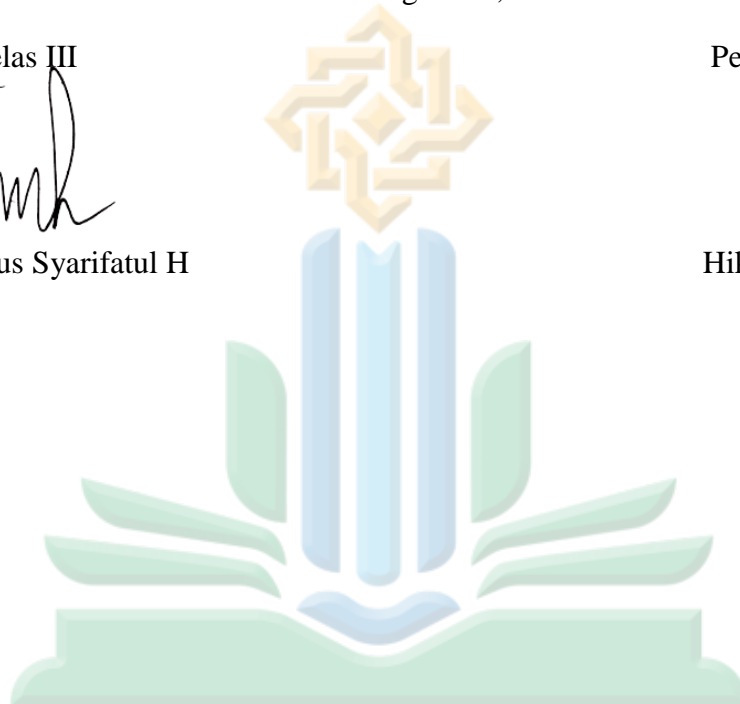
Wali Kelas III



Ifitahatus Syarifatul H

Peneliti

Hikmawati



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DOKUMENTASI



**Wawancara Dengan Wali Kelas 3**



**Pelaksanaan Siklus 1**



Pelaksanaan Siklus 2



Wawancara Bersama Peserta Didik Kelas 3

## BIODATA PENULIS



### IDENTITAS DIRI

Nama : Hikmawati  
NIM : T20194061  
TTL : Jember, 19 Januari 2001  
Alamat : Dsn. Duplang RT.001 RW. 005 Ds. Kamal Kec. Arjasa  
Kab. Jember  
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

### RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Sekolah Dasar : SDN Kamal 02 Lulus Tahun 2013
2. SMP : SMP Islam Mahfilud Duror Lulus Tahun 2016
3. SMK : SMK Shofa Marwa Jember Lulus Tahun 2019
4. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
5. Pondok Pesantren : Shofa Marwa Jember

### PENGALAMAN ORGANISASI

1. Ketua Pengurus PP Shofa Marwa Jember
2. Pengurus Sie Ubuddiyah PP Shofa Marwa
3. Tutor Devisi Tahfidz di ICIS UIN Khas Jember
4. Anggota ICIS UIN Khas Jember
5. Anggota Ikatan Santri Shofa Marwa (Iktasshoma)