

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengarah kepada pengembangan sumber daya manusia kreatif yang tertuang dalam pembaharuan kurikulum 2013. Secara mendasar, tema kurikulum 2013 adalah menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, efektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi (Mulyasa, 2013:11). Upaya mewujudkan hal tersebut, diperlukan tenaga pendidik profesional yang terus berupaya untuk merancang dan mengorganisasikan pembelajaran secara aktif, kreatif, menyenangkan serta bermakna.

Pembelajaran dalam hal perencanaan materi pembelajaran tematik sebaiknya menggunakan materi yang bisa dipadukan. Selanjutnya pembelajaran kurikulum 2013 di SD dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik integratif. Makna pembelajaran tematik integratif, dimana kompetensi-kompetensi mata pelajaran yang dipadukan dan diikat dalam sebuah tema kemudian menjadi materi belajar bagi peserta didik di kelas (Prasetyo, 2017:105). Pembelajaran tematik terpadu dipilih pada proses pembelajaran peserta didik (Mulyadin, 2016).

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan berlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung dibawa siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pembelajaran tematik juga mempunyai kaitan dengan psikologi perkembangan karena isi materi didasarkan pada tahap perkembangan peserta didik selain itu psikologi belajar juga diperlukan karena mempunyai kontribusi (Santrock, 2011:105).

Guru sebagai peramu antarkomponen pembelajaran harus mampu menyajikan pembelajaran tematik yang membawa keberhasilan siswa pada setiap

materi ajar dengan suasana aktif dan menyenangkan. Upaya mencapai keberhasilan pada setiap materi pembelajaran tematik dengan suasana aktif dan menyenangkan tidak semuanya dapat mudah tercapai. Banyak kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan pembelajaran tematik. Salah satu contoh pada materi Energi. Guru harus melakukan kerja nyata melalui praktikum. Namun pada kenyataannya guru jarang melaksanakan praktikum tersebut, guru masih cenderung menggunakan metode konvensional, dan hanya memberikan soal-soal latihan tanpa pemahaman yang mendalam mengenai materi tersebut. Dominasi guru di dalam proses pembelajaran ini menjadikan siswa pasif sehingga mereka lebih menunggu informasi yang diberikan guru dari pada mencari atau menemukan sendiri pengetahuan atau keterampilan yang mereka butuhkan. Hal pokok yang menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran adalah membangun rasa ingin tahu siswa dan memfasilitasi siswa untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga rasa ingin tahu siswa dapat terjawab dengan penemuan mereka sendiri. Guru bertindak sebagai fasilitator memberikan penjelasan dan bimbingan saat memberikannya jawaban kepada siswa

Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru kelas IV pada tanggal 5 September 2020 pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas IV SD 6 Bulungkulon belum berlangsung secara maksimal. Ada beberapa masalah yang terjadi dalam kelas ini, antara lain: (1) siswa sulit memahami materi energi, (2) siswa dalam bekerja sama dalam kelompok tidak optimal yang ditunjukkan dengan adanya beberapa siswa yang hanya diam dalam kelompok, (3) siswa tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau membacakan hasil pekerjaan, rasa ingin tahu siswa yang rendah terkait dengan materi pelajaran, (4) tanggung jawab siswa yang rendah yang ditunjukkan dengan menunda waktu pengerjaan tugas yang diberikan guru dan menganggap pekerjaan/ tugas yang diberikan tidak penting.

Soft skills yang diharapkan atau ditekankan menurut Sharma (2009: 35) ketrampilan berkomunikasi (*communicative skill*), ketrampilan berfikir dan memecahkan masalah (*thinking skill and problem solving skill*), kekuatan kerja tim (*team work force*), manajemen informasi dan kemampuan belajar seumur hidup (*life-long learning and information management*), kemampuan berwirausaha

(*entrepreneur skill*), etika, moral dan profesionalisme (*ethics, moral & professional*) serta kemampuan kepemimpinan (*leadership skill*). Karena ketujuh elemen tersebut bekal siswa mengarah di pendidikan yang lebih tinggi dan untuk bersosialisasi dalam bermasyarakat nanti. Sehingga anak mempunyai bekal terlebih

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu pengetahuan yaitu pendekatan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*). STEAM merupakan pengembangan dari pendidikan STEM dengan menambahkan unsur seni (*Arts*) dalam kegiatan pembelajarannya. STEAM menstimulasi keingintahuan dan motivasi peserta didik mengenai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemecahan masalah, kerja sama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan, dan penelitian. Kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk pendekatan STEAM yaitu kegiatan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Penggunaan project based learning bertitik tolak dari anggapan bahwa pemecahan masalah tidak akan tuntas jika tidak ditinjau dari berbagai segi. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics* (STEAM) dalam upaya mengembangkan soft skills peserta didik menggunakan *Project Based Learning* pada materi Energi.

Pada penelitian sebelumnya Haifaturrahmah (2020) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar.*" Metode penelitian yang digunakan yaitu Research and Development Model ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 05 Aikmel sebanyak 23 orang, dengan sampel sebanyak 6 orang yang diambil dengan teknik purpose sampling dengan kriteria berprestasi rendah, sedang dan tinggi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan mengolah data respon validator maupun pengguna dengan menggunakan rating scale dengan skala 5, kemudian dikonversi menjadi data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata

nilai dari ahli (expert) sebesar 4, 28 dengan kategori sangat baik. Sedangkan respon pengguna (guru dan siswa) sebesar 4, 55 dengan kategori sangat baik.

Pada penelitian yang disusun penulis kali ini dengan penerapan model pembelajaran berbasis STEAM yang akan fokus meneliti tentang peningkatan soft skill pada siswa. Penerapan model pembelajaran berbasis STEAM ini diharapkan dapat menjadi model yang efektif dalam pembelajaran tematik pada tema Energi sehingga setiap materi dapat disajikan lebih menarik, efektif, dan berdaya guna. Pemanfaatan model pembelajaran disertai buku pendamping yang berisi petunjuk pembelajaran berbasis STEAM dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif juga dapat dilakukan sebagai pendamping belajar selama siswa berada di rumah atau di luar kegiatan sekolah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Sekolah sudah melakukan pembelajaran tematik menggunakan berbagai model pembelajaran. Namun, belum menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dan masih terdapat banyak kendala dalam penerapannya.
- 1.2.2 Masih sedikit tenaga pendidik terutama guru kelas yang menerapkan model-model pembelajaran sebagai media untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- 1.2.3 Guru menguasai konten isi materi pelajaran, tetapi belum mampu menghadirkan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat.

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan masalah penelitian difokuskan untuk mengembangkan pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar. Cakupan masalah meliputi:

- 1.3.1 Alur pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar.

- 1.3.2 Alur pengembangan pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar.
- 1.3.3 Keefektifan pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah dan fokus penelitian, masalah yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana kebutuhan model pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar di Kabupaten Kudus?
- 1.4.2 Bagaimana model pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar di Kabupaten Kudus?
- 1.4.3 Bagaimana pengembangan desain model pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar di Kabupaten Kudus?
- 1.4.4 Bagaimana keefektifan model pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar di Kabupaten Kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan:

- 1.5.1 Menjelaskan model pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar di Kabupaten Kudus.
- 1.5.2 Mendeskripsikan model pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar di Kabupaten Kudus.
- 1.5.3 Merumuskan pengembangan desain model pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar di Kabupaten Kudus
- 1.5.4 Menganalisis keefektifan model pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar di Kabupaten Kudus.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoretis

- a. Sebagai motivasi agar senantiasa mengembangkan pembelajaran tematik berbasis *STEAM* yang mudah, murah, ramah, asyik, dan menyenangkan.
- b. Diharapkan pembelajaran berbasis *STEAM* direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan nasional.

1.6.2 Manfaat praktis

- a. Guru dapat melaksanakan pembelajaran tematik berbasis *STEAM* untuk meningkatkan *soft skill* siswa sekolah dasar kelas IV materi Energi .
- b. Siswa dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu, tanggung jawab, kerja sama dan meningkatkan hasil belajar melalui proses pembelajaran secara mandiri, aktif, asyik, dan menyenangkan melalui pembelajaran tematik berbasis *STEAM* .

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah terbentuknya model pembelajaran disertai buku pendamping. Buku pendamping yang diharapkan adalah sebagai berikut ini.

- a. Buku Model pembelajaran IPA ini dibuat sesuai dengan Kurikulum 2013 pada materi pokok Menghemat Sumber Energi untuk siswa kelas IV.
- b. Materi dalam buku pendamping disajikan dengan menggunakan pendekatan *STEAM*.
- c. Buku pendamping ini ditujukan sebagai sumber bagi praktisi dalam melakukan pembelajaran IPA.
- d. Buku pendamping IPA yang dihasilkan berisikan tiga bagian yaitu bagian pendahuluan, kegiatan pembelajaran dan evaluasi.
- e. Buku pendamping berbasis pendekatan *STEAM* diharapkan mampu meningkatkan *soft skill* siswa kelas IV sekolah dasar.