

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merupakan bagian penting dari pendidikan. Saat ini Kurikulum yang digunakan di Indonesia yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan upaya sadar dan sungguh-sungguh untuk meningkatkan kompetensi analisis pelajar Indonesia dalam menyiasati tuntutan abad XXI yang membutuhkan individu dengan kemampuan berpikir kompleks. Untuk itu sistem pembelajaran yang berlangsung sekarang perlu dirubah sehingga memacu pelajar berpikir analitis, kompetitif, produktif, kreatif, inovatif dan afektif (Asfiati, 2016 : 42). Oleh karena itu, peserta didik dituntut menjadi pribadi yang kreatif, inovatif, afektif serta menjadi masyarakat yang berguna bagi bangsa dan negara. Selain itu, pada Kurikulum 2013 membentuk perilaku peserta didik menjadi 3 aspek yaitu kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap).

Di sekolah-sekolah khususnya di daerah pedesaan perangkat pembelajaran tidak diterapkan dengan baik dan saat proses pembelajaran berlangsung tetap berpusat pada guru. Bahkan guru tidak melibatkan perangkat pembelajaran dalam pembelajarannya dan pendekatan serta metode yang digunakan masih konvensional padahal Kurikulum 2013 ini para pendidik dituntut untuk membuat perangkat pembelajaran yang kreatif dan menarik serta berpusat pada siswa. Selain itu kegiatan belajar mengajar (KBM) pada Kurikulum 2023 dituntut untuk mengaplikasikan pendekatan pembelajaran yang mampu membuat siswa sebagai subjek untuk memahami konsep bukan hanya hasil belajarnya

Perangkat pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan. Dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan Pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi. Menurut Lubis dan Azizan (2020:115) perangkat pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah di desain. Jadi disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran merupakan perencanaan pembelajaran atau alat bantu guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. perencanaan yang dirancang berupa silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti dengan guru wali kelas III UPTD SDN Kemoneng pada tanggal 16 Januari 2021 bahwa di sekolah guru tidak menggunakan perangkat pembelajaran selama proses KBM berlangsung, padahal setiap sekolah mendapatkan perangkat pembelajaran dari pemerintah sebagai acuan dalam mengajar bahkan guru kurang mengembangkan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan kegiatan yang membuat siswa lebih aktif ketika pembelajaran. Setiap harinya dalam mengajar guru hanya mengacu pada buku guru dan buku siswa saja. Selama pembelajaran guru tidak menggunakan pendekatan ataupun model tetapi hanya menggunakan metode yang sama setiap pembelajarannya seperti ceramah dan berdiskusi, padahal pada Kurikulum 2013 guru dituntut untuk dapat mengembangkan perangkat pembelajaran yang kreatif dan inovatif, hal itu menyebabkan siswa tidak memahami penjelasan dari guru sehingga banyak siswa

bermain dikelas, bosan bahkan ada yang mengantuk. Padahal penggunaan perangkat pembelajaran sangat penting saat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hal tersebut didukung dengan perolehan nilai ulangan harian per subtema dari hasil belajar siswa kelas III di UPTD SDN Kemoneng pada tema 3 benda di sekitarku subtema 2 wujud benda, dimana yang tuntas di atas KKM hanya 9 siswa dari 22 siswa. Perolehan nilai hasil belajar penting bagi siswa agar mengetahui tingkat penguasaan dan pemahaman setiap siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya terobosan baru yaitu penggunaan pendekatan pembelajaran sebagai awal untuk membantu guru dengan mudah untuk menerapkan perangkat pembelajaran dengan baik agar siswa paham terhadap materi dan mendapatkan nilai yang baik. Salah satu pendekatan yang mampu membantu guru siswa yaitu Pendekatan STEAM.

STEAM merupakan sebuah singkatan dari *Science, Technology, Eingingering, Art, dan Mathematic*. STEAM sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang merupakan sarana bagi peserta didik untuk menciptakan ide/gagasan berbasis sains dan teknologi melalui kegiatan berpikir dan bereksplorasi dalam memecahkan masalah berdasarkan pada lima disiplin ilmu yang terintegrasi (Nurhikmayati, 2019: 42). Menurut Messier dalam Hadinuggrahaningsih (2017) pendekatan STEAM ini mengarahkan siswa untuk memiliki keterampilan yaitu keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi.

Penggunaan pendekatan STEAM ini cocok untuk membantu guru maupun siswa dalam pembelajaran dikarenakan pendekatan ini mampu mengintegrasikan

kelima ilmu (*Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematic*) dalam satu pembelajaran sekaligus baik dalam mata pelajaran terpisah ataupun yang dipadukan. Hal ini ditegaskan menurut Muhtadi (2019 : 11-13) bahwa pembelajaran menggunakan STEAM dapat dipraktikkan menjadi 3 bagian yaitu: (1) mata pembelajaran diajarkan secara sendiri-sendiri atau terpisah, (2) pembelajaran difokuskan kepada mata pelajaran utama, (3) mata pelajaran diajarkan secara bersamaan atau *integrated*.

Selain itu, pendekatan STEAM ini juga dapat diterapkan di Kurikulum 2013 sebab peserta didik diharapkan mampu memiliki keterampilan-keterampilan seperti memecahkan masalah, berpikir kritis, berkolaborasi, serta paham konsepnya bukan hanya hasilnya. Selain itu pada keterampilannya pendekatan STEAM ini juga mengasah pengetahuan peserta didik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yana, dkk (2020) yang meningkatkan hasil belajar pada tema 4 sumber daya alam melalui pendekatan STEAM ada siswa kelas IV dimana diperoleh hasil yaitu pada perolehan nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II, jadi bisa disimpulkan bahwa pendekatan STEAM dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Sejalan dengan Nurhikmayati Tahun 2019 yang mengimplementasi STEAM dalam pembelajaran matematika diperoleh hasil yaitu Implementasi STEAM dalam pembelajaran matematika sangat berguna dan bermanfaat, tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan pada aspek kognitif, pembelajaran STEAM juga dapat mengembangkan kemampuan dan skill yang lainnya.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM dikarenakan di UPTD

SDN Kemoneng belum menggunakan pendekatan tersebut dimana dengan pendekatan STEAM peserta didik diasah untuk berpikir kritis dengan belajar memecahkan dan menelaah masalah serta strategi belajar yang kreatif. Jadi dari latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan STEAM Siswa Kelas III Tema 3”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kevalidan produk pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan STEAM ditinjau dari validasi ahli?
- 2) Bagaimana kepraktisan produk pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan STEAM ditinjau dari observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket respon siswa?
- 3) Bagaimana keefektifan produk pengembangan perangkat pembelajaran selama proses pembelajaran dengan Pendekatan STEAM ditinjau hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini berdasarkan uraian di atas sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM yang valid ditinjau dari validasi ahli;

- 2) Mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM yang praktis ditinjau dari observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket respon siswa;
- 3) Mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM berdasarkan materi pada tema 3 subtema 2. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Instrumen tes yang memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Komponen Silabus yang dikembangkan terdiri dari satuan pendidikan, tema, subtema, pembelajaran, kompetensi inti, mata pelajaran, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar;
- 2) Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan terdiri dari satuan pendidikan, kelas dan semester, tema, subtema, pembelajaran, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, pendekatan dan metode, kegiatan pembelajaran yang disusun berdasarkan pendekatan STEAM, penilaian dan lampiran;
- 3) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan berdasarkan pendekatan STEAM yang berisi tinjauan kompetensi, petunjuk penggunaan dan

materi dimana terdapat kegiatan-kegiatan yang dapat membuat siswa menemukan konsep sendiri;

- 4) Instrumen tes yang dikembangkan berupa soal pilihan ganda dan uraian. Soal tersebut dikembangkan berdasarkan materi yang diperoleh siswa dimana terdiri dari 10 pilihan ganda dan 5 uraian.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa batasan diantaranya sebagai berikut.

- 1) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya sebatas silabus, RPP, LKPD dan instrumen tes;
- 2) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya sebatas pada tema 3 subtema 2 Pembelajaran 1 dan 3;
- 3) Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas III di UPTD SDN Kemoneng;
- 4) Penelitian ini hanya pada tahap *development* (pengembangan) dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya yang dimiliki oleh peneliti.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penulisan penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan lain khususnya di bidang pendidikan, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Bagi Siswa, yakni penelitian ini diharapkan bila diterapkan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, memberikan pengalaman secara langsung dalam belajar dan dapat memahami konsep dari yang telah dipelajari serta dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menumbuhkan kreativitas dalam belajar;

- 2) Bagi guru , yakni dapat menambah wawasan tentang perangkat pembelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif;
- 3) Bagi Peneliti, yakni dapat memberikan inspirasi mengenai pendekatan yang sesuai dalam pembelajaran atau penelitian tentang hal-hal di dunia pendidikan.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran serta memudahkan pemahaman, maka peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Perangkat Pembelajaran adalah perlengkapan untuk membantu terlaksananya proses pembelajaran yang memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran berupa Silabus, RPP, Program Tahunan, Program Semester;
- 2) Pendekatan STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa berpikir luas, memecahkan masalah dan kreatif, serta dapat menciptakan ide. Pendekatan STEAM saling berkaitan, dimana yang akan dipelajari adalah Sains, Teknologi, Teknik, Seni dan Matematika;
- 3) Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap dan mengungkapkan materi yang telah disajikan atau dipelajari dalam bentuk yang lebih mudah dipahami sehingga mampu menerapkannya.

