

Peningkatan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Peserta Didik melalui Model Pembelajaran STEAM

Meda Anjarwati¹, Elsa Putri Ermisah Syafril²

¹Sekolah Dasar Negeri Majir, Kutoarjo, Purworejo

²Program Magister, UPY Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.308](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.308)

Submitted:

February 13, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Learning outcomes, social studies lesson content, Science, Technology, Engineering, Art, Math (STEAM)

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of social studies lesson content using the STEAM learning model by VI grade students at SD Negeri Majir in the 2021/2022 academic year. This type of research is classroom action research. The subjects in this study were VI grade students at SD Negeri Majir, totaling 24 students. The stages in this research include 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques in this study used documentation, questionnaires, observations, and tests. The data analysis technique used descriptive quantitative with percentages. The research results are the use of the STEAM model can improve the learning outcomes of social studies lesson content by VI grade students at SD Negeri Majir in the 2021/2022 academic year. It is indicated by the increasing number of students in the category of minimally high social studies learning content learning outcomes, from 70,83% in the pre-cycle, to 83,33% in the first cycle and 91,67% in the second cycle. The research ends in this cycle, because it has met the writer's expectations.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Elsa Putri Ermisah Syafril

Program Magister PIPS

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jalan PGRI I No. 117, Sonosewu, Kasihan, Bantul, D. I. Yogyakarta

Email: elsaputri.es@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Muatan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terintegrasi dengan muatan pelajaran yang lain pada proses pembelajaran. Walaupun sudah terintegrasi dengan pelajaran lain, untuk nilai IPS dapat berdiri sendiri. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada pendidikan tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS di luar negeri lebih dikenal dengan *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya. Terdapat pendapat yang menyebutkan ilmu pengetahuan sosial merupakan “*the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purpose*” (ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pedagogis). Jadi, IPS lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogis [1]. Sementara itu, pendidikan IPS juga lebih menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah, baik masalah yang ada di lingkup diri sendiri sampai masalah yang kompleks sekalipun [2].

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu: (a) Faktor internal (faktor dari dalam diri peserta didik), yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik, meliputi aspek fisiologis seperti keadaan mata dan telinga dan aspek psikologis, seperti intelegensi. (b) Faktor

eksternal (faktor dari luar peserta didik) meliputi lingkungan sosial (guru, teman-teman, dan sebagainya). (c) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan media yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran [3].

Terdapat empat kategori strategi pembelajaran IPS sebagai berikut:

- a. Strategi Sinektika (*Synectic*)
Strategi ini berasal dari Gordon yang merupakan strategi (teknik) berpikir kreatif menggunakan analogi dan metafora (kiasan) untuk membantu pemikir menganalisis masalah dan mengembangkannya dari berbagai sudut. Terdapat tiga jenis analogi yang digunakan dalam sinektika, yaitu: (1) analogi fantasi; (2) analogi langsung; dan (3) analogi pribadi. Adapun yang paling banyak digunakan pada pembelajaran adalah analogi fantasi. Untuk analogi fantasi, peserta didik mencari pemecahan masalah ideal untuk mencari solusi bahkan yang aneh-aneh, tidak lazim tapi menarik.
- b. Strategi Sosiodrama
Sosiodrama pada hakikatnya merupakan usaha pembelajaran untuk memainkan kembali suatu insiden historis ataupun peristiwa-peristiwa sejarah. Sosiodrama juga dapat menggambarkan secara artistik seluruh proses kehidupan manusia, merefleksikan hidup dalam pertentangan tokoh, gerakan sosial, atau moral yang timbul. Sosiodrama didasarkan pada karya kreatif untuk menampilkan kehidupan dari gambaran yang tidak lengkap menjadi bentuk yang hidup dan bergairah dalam realitas yang objektif.
Pada kegiatan sosiodrama, terdapat komponen-komponen kegiatan, yaitu: (1) menentukan tujuan pembelajaran; (2) menentukan topik; (3) menentukan/memilih peran; (4) pemeranan adegan; dan (5) diskusi/evaluasi pemeranan. Sosiodrama dapat dikatakan sebagai alat pendidikan untuk menghayati karakter tokoh/pameran yang dimainkan tentunya tidak lepas dari upaya karakterisasi nilai-nilai kejuangan yang diperankan peserta didik, yang pada gilirannya diharapkan adanya *transfer of learning* pada pribadi peserta didik.
- c. Strategi Studi Ekskursi Perjalanan
Studi Wisata adalah suatu prosedur pembelajaran yang memberikan pengamatan langsung tentang fenomena dan kumpulan data di tempat sebenarnya. Studi wisata merupakan strategi pembelajaran dengan datang dan mengamati langsung objek pembelajaran. Hal ini berbeda dengan studi pustaka atau studi ke perpustakaan. Tujuan dari studi wisata adalah mempelajari suatu objek, baik objek sejarah, atau geografi secara konkret, menggunakan pengalaman sensori dan melatih peserta didik untuk menerapkan metodologi riset. Melalui studi wisata ini, peserta didik tidak hanya belajar hafalan semata melainkan melakukan riset bersama langsung ke tempat yang dituju.
- d. Strategi Inkuiri Sosial
Strategi inkuiri sosial pada hakikatnya sebagai suatu strategi pengembangan kemampuan peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan merefleksikan sifat kehidupan sosial, terutama sebagai latihan hidup langsung di masyarakat. Pendekatan strategi ini bertolak dari suatu keyakinan bahwa dalam rangka pengembangan kemampuan peserta didik secara independen, penyelidikan masalah-masalah sosial sangat diperlukan sebagai partisipasi aktif warga negara/warga masyarakat. Peserta didik dan sekolah sebagai bagian dari masyarakat juga harus berkontribusi secara pemikiran untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan nyata di masyarakat. Sekolah tidak hanya berkewajiban untuk memelihara nilai-nilai di masyarakat, tetapi juga harus memberikan keaktifan kepada peserta didik yang secara kritis untuk menghadapi masalah-masalah sosial yang muncul [4].

Peserta didik kelas VI SD Negeri Majir yang mencapai KKM untuk muatan pelajaran IPS, adalah 70,83% peserta didik. Nilai peserta didik masih banyak di bawah KKM, maka dapat dikatakan bahwa untuk muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih belum tuntas. Adapun cara yang dilakukan adalah dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran STEAM.

Nilai yang sudah didapat peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Majir Kelas VI pada kompetensi dasar “Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi dan pendidikan di lingkup ASEAN” pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

| No. | Nilai KKM | Keterangan | Jumlah |
|--------|-----------|--------------|--------|
| 1. | ≥ 75 | Tuntas | 17 |
| 2. | ≤ 75 | Tidak Tuntas | 7 |
| Jumlah | | | 24 |

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD Negeri Majir kelas VI diikuti oleh peserta didik sebanyak 24 orang. Dari jumlah tersebut, 17 peserta didik sudah tuntas sedangkan 7 orang lainnya belum tuntas atau masih di bawah KKM. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara yang diharapkan dan yang terjadi pada pembelajaran saat mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial di lapangan.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan [5]. Apabila pada proses belajar kurang kondusif dan minat belajar peserta didik belum maksimal pada proses pembelajaran, maka berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Sementara itu, perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar [6]. Selanjutnya, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana peserta didik, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan [7].

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yaitu: (a) faktor internal: faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu: faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif; kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan. (b) Faktor eksternal: faktor yang ada di luar individu, yaitu: faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya), faktor sekolah (media mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, media belajar, dan tugas rumah) [8]. Dengan demikian, hasil belajar adalah proses yang ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, psikomotorik.

Kualitas pembelajaran dapat meningkat apabila kegiatan pembelajaran menarik dan menyenangkan. Guru dituntut untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran STEAM. Model STEAM adalah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih luas tentang masalah di dunia nyata. STEAM juga mendukung pengalaman belajar yang berarti dan pemecahan masalah, dan sains, teknologi, teknik, seni dan matematika saling terkait.

Model STEAM mengambil pendekatan terpadu untuk pembelajaran dan pengajaran yang membutuhkan integrasi antara mata pelajaran, standar isi, penilaian, dan desain/implementasi pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam rangka menyelesaikan masalah melalui kegiatan pembelajaran. Program pada pembelajaran STEAM juga untuk membekali peserta didik dengan ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berkembang di abad ke-21[9].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berupa siklus dengan 4 tahap, yaitu: perencanaan perbaikan, pelaksanaan tindakan, dan pengamatan, dan refleksi [10]. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VI SD Negeri Majir yang berjumlah 24 orang, terdiri dari 15 laki-laki dan 9 perempuan. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran STEAM pada peserta didik kelas VI SD Negeri Majir Kecamatan Kutoarjo Kabupaten Purworejo.

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih tiga bulan untuk mencapai target siklus tindakan sebanyak dua kali (satu prasiklus) berdasarkan indikator keberhasilan penelitian. Untuk satu siklus dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pembelajaran 1 dan 5, karena pada pembelajaran tersebut yang ada muatan pelajaran IPS. Penelitian dimulai sejak bulan Juli-September 2021.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dan dianalisis pada penelitian ini adalah data kuantitatif dari hasil angket minat, keaktifan belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Majir. Hasil perolehan data akan dianalisis pada setiap siklus untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran STEAM.

$$\% \text{ hasil belajar} = \frac{\text{jumlah peserta didik dengan nilai} \geq \text{KKM}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar muatan pelajaran IPS peserta didik [11].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Prasiklus

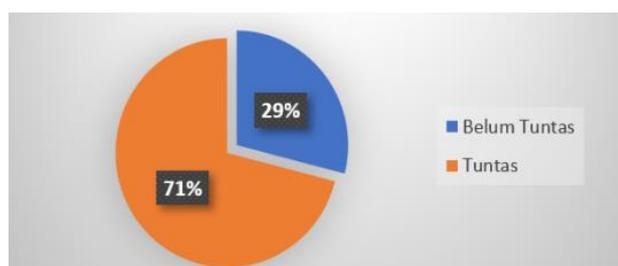
Berdasarkan daftar nilai pada prasiklus, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang telah mencapai nilai KKM 75 sebanyak 17 peserta didik dan yang belum tuntas sebanyak 7 peserta didik. Hasil nilai tindakan ini apabila dinyatakan dalam jumlah persentase sebanyak 70,83%. Persentase ini masih jauh dari persentase yang telah ditetapkan, yaitu 90%. Berikut hasil rekapitulasi nilai:

Tabel 2. Hasil Tes Pratindakan

| Keterangan | Nilai | Persentase |
|--------------------|-------|------------|
| Nilai belum tuntas | 7 | 29,17% |
| Nilai tuntas | 17 | 70,83% |
| Jumlah | 24 | 100% |

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Analisis hasil evaluasi dari penelitian awal, peserta didik diketahui nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 85 sedangkan nilai rata-rata diperoleh 73,75. Jika dinyatakan dalam persentase, yaitu 29,17% belum tuntas.



Gambar 1. Jumlah Peserta Didik Tuntas Belajar Prasiklus

Dari hasil tes awal tersebut dapat disimpulkan sementara bahwa nilai peserta didik kelas VI pada muatan pelajaran IPS masih rendah dan belum mencapai KKM seperti yang telah ditentukan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran STEAM yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS.

b. Siklus I

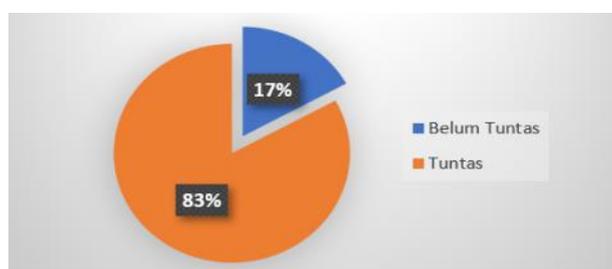
Berdasarkan daftar nilai evaluasi pada siklus I dapat diketahui bahwa peserta didik yang mencapai nilai KKM sebanyak 20 peserta didik sedangkan yang belum tuntas mencapai KKM masih terdapat 4 peserta didik. Apabila dinyatakan dalam persentase nilai evaluasi siklus I, yaitu 83,33% yang meningkat dari nilai prasiklus sebelumnya 70,83%. Dari data tersebut dapat diketahui terdapat peningkatan 12,5%. Berikut rekap hasil belajar peserta didik pada siklus I:

Tabel 3. Hasil Tes Siklus I

| Keterangan | Nilai | Persentase |
|--------------------|-------|------------|
| Nilai belum tuntas | 4 | 16,67% |
| Nilai tuntas | 20 | 83,33% |
| Jumlah | 24 | 100% |

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Untuk mengetahui jumlah ketuntasan peserta didik dalam belajar dapat dilihat pada diagram di bawah:



Gambar 2. Jumlah Peserta Didik Tuntas Belajar Siklus I

Persentase ketuntasan 83,33% tersebut belum mencapai indikator yang ditetapkan. Hasil refleksi yang dilakukan, pelaksanaan tindakan siklus I pada pembelajaran muatan pelajaran IPS menggunakan model STEAM belum menunjukkan hasil yang optimal meskipun sudah mengalami peningkatan. Hasil belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan, maka peneliti berkolaborasi merencanakan tindakan siklus II.

c. Siklus II

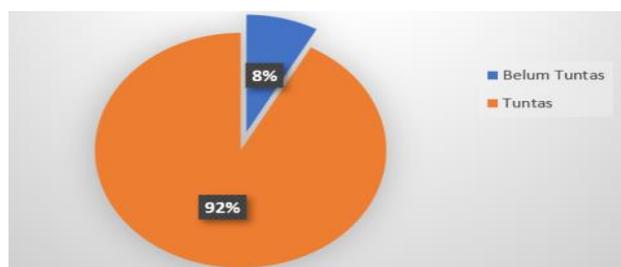
Berdasarkan daftar nilai evaluasi siklus II, dapat diketahui bahwa peserta didik yang berjumlah 22 peserta didik (91,67%) telah tuntas mencapai nilai KKM. Hal ini dapat disimpulkan bahwa persentase dalam siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tabel 4. Hasil Tes Siklus II

| Keterangan | Nilai | Persentase |
|--------------------|-------|------------|
| Nilai belum tuntas | 2 | 8,33% |
| Nilai tuntas | 22 | 91,67% |
| Jumlah | 24 | 100% |

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Analisis hasil tes evaluasi siklus II diperoleh nilai rata-rata 86,46 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Adapun diagram ketuntasan dapat dilihat di bawah:



Gambar 3. Jumlah Peserta Didik Tuntas Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi tes hasil belajar, sebagian besar peserta didik kelas VI mempunyai hasil yang memuaskan. Tindakan siklus II yang dilaksanakan selama dua pertemuan ini menunjukkan hasil yang diharapkan, yaitu 91,67% nilai peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka peneliti dan guru sepakat menghentikan tindakan pada siklus II.

d. Pembahasan

Hasil belajar peserta didik di SD Negeri Majir Kutoarjo pada muatan pelajaran IPS materi “Kehidupan sosial budaya dari dua negara ASEAN terkait kondisi geografisnya” dapat ditingkatkan dengan menggunakan model Pembelajaran STEAM. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dan hasil refleksi selama pembelajaran siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat terlihat pada hasil belajar muatan pelajaran IPS yang terus meningkat dari prasiklus ke siklus I dan siklus II.



Gambar 4. Guru Memberi Tugas untuk Berdiskusi dengan Kelompoknya



Gambar 5. Salah Seorang Peserta Didik Menyampaikan Hasil Diskusi

Peningkatan hasil belajar muatan pelajaran IPS melalui model pembelajaran STEAM pada peserta didik kelas VI SD Negeri Majir tahun 2021/2022 diperoleh melalui tes hasil belajar. Hasil menunjukkan bahwa pada prasiklus peserta didik yang mencapai nilai KKM sebanyak 17 peserta didik (70,83%), meningkat pada siklus I mencapai 20 peserta didik (83,33%), dan pada siklus II menjadi 22 peserta didik (91,67%).

4. SIMPULAN

a. Simpulan

- 1) Model pembelajaran STEAM merupakan salah satu pembelajaran kooperatif dari pembelajaran konstruktivisme. Melalui model ini, peserta didik mampu membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri melalui proyek. Proyek yang diberikan menuntut peserta didik untuk memahami materi yang sedang dipelajari sebagai suatu pengetahuan, memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang untuk membantu menemukan konsep.
- 2) Pembelajaran dengan model STEAM dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam kebersamaan, menghargai pendapat orang lain, kejujuran, keberanian, rasa percaya diri, bangga terhadap hasil yang diperolehnya, dan mengakui hasil orang lain.
- 3) Model pembelajaran ini juga mengembangkan sikap keterampilan sosial yang berguna bagi kemajuan dirinya, baik individu maupun kelompok hal ini dapat dibuktikan dengan mekanisme anggota kelompok dan kebersamaan mengerjakan dan mengatasi masalah bersama. Model pembelajaran ini juga mengajarkan setiap peserta didik untuk mampu bekerja sama dengan kelompoknya. Hal ini sangat berdampak pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru.
- 4) Hasil belajar muatan pelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran STEAM pada peserta didik kelas VI SD Negeri Majir tahun 2021/2022. Hasil belajar muatan pelajaran IPS diperoleh melalui tes hasil belajar. Hasil menunjukkan bahwa pada prasiklus siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 17 peserta didik (70,83%), meningkat pada siklus I mencapai 20 peserta didik (83,33%), dan pada siklus II menjadi 22 peserta didik (91,67%).

b. Saran

1) Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, berani menyampaikan pendapat, bertanya apabila belum paham materi yang disampaikan guru dan meningkatkan kerja sama antarpeserta didik saat berdiskusi sehingga peserta didik dapat mendalami materi yang dipelajari. Peserta didik juga diharapkan untuk mencari hal-hal baru untuk menambah wawasan. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

2) Bagi Guru

Penerapan pada model pembelajaran STEAM sebaiknya dapat direncanakan secara lebih baik agar pembelajaran dapat lebih efektif dan menyenangkan. Pembelajaran ini mengubah cara pandang guru pada proses pembelajaran, yaitu guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) harus diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*).

3) Bagi Sekolah

Model Pembelajaran STEAM pada proses pembelajaran dapat disajikan sebagai pilihan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat meningkatkan mutu sekolah, memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar. Kepala sekolah dapat mendorong guru untuk lebih kreatif mengembangkan metode, media, maupun model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. B. Wesley, "Wesley 1950.pdf." D.C Heath;5th edition (January 1, 1964), Washington DC, 1950.
- [2] Supardi, "Supardi.pdf." Ombak, Yogyakarta, 2011.
- [3] M. Syah, "Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [4] D. Supardan, "Dadang.pdf." Prodi IPS Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2014.
- [5] A. Suprijono, "Suprijono 2012.pdf." Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- [6] A. Susanto, "Susanto 2013.pdf." Kencana Prenada Media Group., Jakarta, 2013.
- [7] T. Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, "Kpolovie, Joe, & Okoto 2014.pdf." *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 2014.
- [8] Slameto, "Slameto 2015.pdf." Rineka Cipta, jakarta, 2015.
- [9] J. Stem and G. Steam, "KALTIM UNTUK INDONESIA : SEBUAH PENDEKATAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 (STEM / STEMA)," vol. 21, pp. 21–23, 2020.
- [10] S. Arikunto, Suhardjono, "Aikunto 2015.pdf." Bumi Aksara, Jakarta, 2015.
- [11] S. Akbar, "Sa'dun Akbar.pdf." Rosdakarya, Bandung, 2013.